Karakteristik *Slapstick* Dalam Serial Film Animasi Bisu

(Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Serial Animasi Bernard Bear, Larva dan Shaun the Sheep)

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Disusun Oleh :

Zaynina Afifa

NIM (B06214022)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

JURUSAN KOMUNIKASI

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

2018

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA PENULISAN SKRIPSI

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama	: Zaynina Afifa
NIM	: B06214022
Prodi	: Ilmu Komunikasi
Alamat	: Jl. Brigjend Katamso IIB/11B Sidoarjo
Judul	: Karakteristik *Slapstick* Dalam Serial Film Animasi Bisu (Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Serial Animasi Bernard Bear, Larva dan Shaun the Sheep)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1) Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan kepada lembaga pendidikan tinggi manapun untuk mendapatkan gelar akademik apapun.
2) Skripsi ini adalah benar – benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan hasil plagiasi atas karya orang lain.
3) Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini sebagai hasil plagiasi, saya akan bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang terjadi.

Surabaya, Juli 2018

Yang menyatakan

METERAI TEMPEL

1C51BAEF290023401

6000

Zaynina Afifa

B06214022

PERSETUJUAN PEMBIMBING

NAMA	: ZAYNINA AFIFA
NIM	: B06214022
Program Studi	: ILMU KOMUNIKASI
Judul	: Karakteristik *Slapstick* Dalam Serial Film AnimasiBisu (Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Serial Animasi Bernard Bear, Larva dan Shaun the Sheep)

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 04 Juli 2018

Dosen Pembimbing

Drs. M. Hamdun Sulhan, M.Si

NIP.195403121982031002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh Zaynina Afifa ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 19 Juli 2018

Mengesahkan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel

Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Dekan,

Dr. H. Abd. Halim, M.Ag

NIP.196307251991031003

Penguji I,

Drs. H. M. Hamdun Sulhan, M.Si

NIP.195403121982031002

Penguji II,

Drs. H. Yoyon Mudjiono, M.Si

NIP.195409071982031003

Penguji III,

Dr. Agoes Moh. Moefad, S.H., M.Si

NIP.197008252005011004

Penguji IV,

Pardianto, S.Ag., M.Si

NIP.197306222009011004

iv

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Zaynina Afifa
NIM : B06219022
Fakultas/Jurusan : Dakwah dan Komunikasi / ILMU KOMUNIKASI
E-mail address : zaynnaaf@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☑ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Karakteristik Slapstick Dalam Serial Film Animasi Biru (Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Serial Animasi Bernard Bear, Lamar, dan Shaun the Sheep)

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 30 Juli 2018

Penulis

(Zaynina Afifa)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Zaynina Afifa, B06214022, 2018. Karakteristik *Slapstick* Dalam Serial Film Animasi Bisu (Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Serial Animasi Bisu Bernard Bear, Larva, dan Shaun the Sheep), Skripsi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya.

Kata Kunci : Karakteristik *Slapstick* , Film Animasi Bisu, Semiotika Roland Barthes.

Skripsi dengan judul Karakteristik *Slapstick* Dalam Serial Film Animasi Bisu (Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Serial Animasi Bisu Bernard Bear, Larva, dan Shaun the Sheep) menggunakan karakteristik *Slapstick* sebagai subjek penelitian dan serial film animasi bisu Bernard Bear, Larva dan Shaun the Sheep menjadi objek penelitian dengan menggunakan analisis teks media. Terdapat fokus masalah yang diteliti pada skripsi ini, yaitu: Apa saja penanda *(signifier)* dan petanda*(signified)*karakteristik *Slapstick* dalam film animasi Bernad Bear, Larva, dan Shaun the Sheep serta pesan yang terkandung dalam serial film animasi Bernad Bear, Larva, dan Shaun the Sheepdibalik adegan *Slapstick*

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan paradigma kritis. Penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika Roland Barthes. Dengan menggunakan enam elemen milik Roland Barthes dapat ditemukan penanda dan petanda karakteristik *Slapstick* dan pesan pada film serial animasi bisu dibalik adegan *Slapstick* . Analisis ini digunakan untuk menafsirkan makna dari suatu pesan komunikasi baik secara tertulis maupun tidak tertulis dari komunikator kepada komunikan.

Pada penelitian ini terdapat penanda dan petanda yang menggambarkan karakteristik slapstik dan pesan dibalik adegan *Slapstick* . Terdapat dua tataran yang digunakan dalam penelitian ini, yakni tataran pertama denotatif dan tataran kedua konotatif. Penanda tataran pertama pada karakteristik *Slapstick* berupa gambar adegan yang menunjukkan *Slapstick* yang sesuai dengan kriteria karakteristik yang telah ditentukan oleh peneliti. Sedangkan petanda tataran pertama merupakan penjelasan gambar mengenai adegan *Slapstick* yang sesuai dengan kriteria karakteristik *Slapstick* dalam film animasi bisu. Tataran kedua yang lebih mempunyai makna konotatif melibatkan hubungan antara semua kriteria karakteristik pada film yang dilihat lebih dalam lagi, sehingga menghasilkan makna lain pada kriteria adegan *Slapstick* .selain itu, makna konotatif juga menghasilkan karakteristik *Slapstick* yang memberdakan ketiga jenis animasi tersebut. Adapun persamaan hasil dari karakteristik *Slapstick* pada ketiga serial ini yakni, *Slapstick* pada film tidak bersifat negatif dan hanya menjadi penunjang film animasi ini dalam menyampaikan pesan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ii

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI iii

PENGESAHAN TIM PENGUJI iv

MOTTO DAN PERSEMBAHAN v

KATA PENGANTAR vi

ABSTRAK viii

DAFTAR ISI ix

DAFTAR BAGAN xiii

DAFTAR GAMBAR xiv

DAFTAR TABEL xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian 1
B. Fokus Penelitian 5
C. Tujuan Penelitian 5
D. Manfaat Penelitian 6
   1. Manfaat Teoritis 6
   2. Manfaat Praktis 6
E. Penelitian Penelitian Terdahulu 6
F. Definisi Konsep 8
   1. *Slapstick* 8
   2. Serial Film Animasi Bisu 9
   3. Analisis Semiotika 14
G. Kerangka Pikir Penelitian 18
H. Metode Penelitian 20
   1. Jenis dan Pendekatan Penelitian 20
   2. Unit Analisis 21
   3. Jenis dan Sumber Data 22
   4. Tahapan Penelitian 23
   5. Teknik Pengumpulan Data 24
   6. Teknik Analisis Data 24
I. Sistematika Pembahasan 26

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka 28
1. Media Massa 28
a. Pengertian Media Massa 28
b. Jenis – Jenis Media Massa 30
c. Karakteristik Media Massa 31
d. Fungsi Media Massa 36
2. Film 37
a. Pengertian Film 37
b. Sejarah Film 39
c. Unsur – Unsur Film 41
d. Jenis – Jenis Film 45
e. Genre Film.....47
f. .....Tujuan Pembuatan Film 50
3. Film Animasi.....53
a. Pengertian Film Animasi 53
b. Jenis Film Animasi 53
c. Komputer Animasi 54
d. *Timming* Film Animasi.....54
e. Ukuran Size Komposisi 57
f. *Camera Angle* 58
g. *Camera Movement* 60
4. Animasi Bisu 61
5. Komunikasi Non Verbal 62
a. Pengertian Komunikasi Non Verbal 62
b. Karakteristik Komunikasi Non Verbal 63
c. Bentuk Komunikasi Non Verbal 64
d. Fungsi Komunikasi Non Verbal 69
e. Tujuan Komunikasi Non Verbal 71
6. *Slapstick* 71
B. Kajian Teori 74
1. Analisis Semiotika 74
a. Pengertian Analisis Semiotika 74
b. Macam – Macam Semiotika.....75
c. Semiotik Pendekatan Roland Barthes 77
2. Teori Simbol 78

BAB III PENYAJIAN DATA

A. Deskripsi Subjek Penelitian.....82
1. Profil Serial Film Animasi Bisu 82
a. Animasi Benard Bear 82
b. Animasi Larva 83
c. Animasi Shaun the Sheep 86
2. Sinopsis Serial Film Animasi Bisu 93
a. Animasi Bernard Bear 93
b. Animasi Larva 93
c. Animasi Shaun the Sheep 94

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Deskripsi Data Penelitian.....95
1. Karakterstik *Slapstick* 96
a. Animasi Bernard Bear *(Pelota Court)* 96
b. Animasi Larva *(Walnut)*.....141
c. Animasi Shaun the Sheep *(The Kite)* 191
2. Pesan Film Animasi Bisu 266
a. Animasi Bernard Bear 266
b. Animasi Larva 273
c. Animasi Shaun the Sheep 278

BAB IV ANALISIS DATA

A. Temuan Penelitian 283
1. Penanda dan Patanda Karakteristik *Slapstick* Dalam Serial Film Animasi Bisu 284
2. Pesan Dalam Serial Film Animasi Bisu 298
B. Konfirmasi Temuan Data dengan Teori 299

BAB V PENUTUP

A. Simpulan 303
B. Rekomendasi 304

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.2 Kerangka Pikir Penelitian 18

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Film Animasi Bisu Bernard Bear.....82
Gambar 3.2 Film Animasi Bisu Larva.....83
Gambar 3.3 Film Animasi Bisu Shaun the Sheep.....86

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.1 AnalisisBentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran pertama "Pelota Court"Animasi Bernard Bear 94

Tabel 3.1.2 Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran Kedua"*Pelota Court*"Animasi Bernard Bear.....97

Tabel 3.1.3 Analisis Bentuk dan Tahapan Slapstick Tataran pertama "Pelota Court" Animasi Bernard Bear 98

Tabel 3.1.4 Analisis Bentuk dan Tahapan Slapstick Tataran pertama "Pelota Court" Animasi Bernard Bear 100

Tabel 3.1.5 Analisis Bentuk dan Tahapan Slapstick Tataran pertama "Pelota Court" Animasi Bernard Bear 101

Tabel 3.1.6 AnalisisBentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran Kedua"*Pelota Court*" Animasi Bernard Bear.....102

Tabel 3.1.7 Analisis Bentuk dan Tahapan Slapstick Tataran pertama "Pelota Court" Animasi Bernard Bear 104

Tabel 3.1.8 Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran Kedua"*Pelota Court*" Animasi Bernard Bear.....105

Tabel 3.1.9 Analisis Gestur Tokoh *Slapstick* Tataran pertama "Pelota Court "Animasi Bernard Bear 106

Tabel 3.1.10 Analisis Gestur Tokoh *Slapstick* Tataran Kedua"*Pelota Court*" Animasi Bernard Bear.....107

Tabel 3.1.11 Analisis Gestur Tokoh *Slapstick* Tataran pertama "Pelota Court "Animasi Bernard Bear 108

Tabel 3.1.12 Analisis Gestur Tokoh *Slapstick* Tataran Kedua"*Pelota Court*" Animasi Bernard Bear.....109

Tabel 3.1.13 Analisis Gestur Tokoh *Slapstick* Tataran pertama "Pelota Court "Animasi Bernard Bear 109

Tabel 3.1.14 Analisis Gestur Tokoh *Slapstick* Tataran Kedua"*Pelota Court*" Animasi Bernard Bear.....110

Tabel 3.1.15 Analisis Gestur Tokoh *Slapstick* Tataran pertama "Pelota Court "Animasi Bernard Bear 111

Tabel 3.1.16 Analisis Gestur Tokoh *Slapstick* Tataran Kedua"*Pelota Court*" Animasi Bernard Bear 112

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1.17 Analisis Latar Tataran pertama “Pelota Court “Animasi Bernard Bear 113

Tabel 3.1.18 Analisis Latar Tataran Kedua“*Pelota Court*“ Animasi Bernard Bear 114

Tabel 3.1.19 Analisis Elemen *Slapstick* Tataran pertama “Pelota Court “Animasi Bernard Bear 116

Tabel 3.1.20 Analisis Elemen *Slapstick* Tataran Kedua“*Pelota Court*“ Animasi Bernard Bear 118

Tabel 3.1.21 Analisis Elemen *Slapstick* Tataran pertama “Pelota Court “Animasi Bernard Bear 120

Tabel 3.1.22 Analisis Elemen *Slapstick* Tataran Kedua“*Pelota Court*“ Animasi Bernard Bear 123

Tabel 3.1.23 Analisis Penyebabab *Slapstick* Tataran pertama “Pelota Court “Animasi Bernard Bear 126

Tabel 3.1.24 Analisis Penyebab *Slapstick* Tataran Kedua“*Pelota Court*“ Animasi Bernard Bear 127

Tabel 3.1.25 Analisis Penyebabab *Slapstick* Tataran pertama “Pelota Court “Animasi Bernard Bear 129

Tabel 3.1.26 Analisis Penyebab *Slapstick* Tataran Kedua“*Pelota Court*“ Animasi Bernard Bear 131

Tabel 3.1.27 Analisis Penyebabab *Slapstick* Tataran pertama “Pelota Court “Animasi Bernard Bear 133

Tabel 3.1.28 Analisis Penyebab *Slapstick* Tataran Kedua“*Pelota Court*“ Animasi Bernard Bear 134

Tabel 3.1.29 Analisis Penyebabab *Slapstick* Tataran pertama “Pelota Court “Animasi Bernard Bear 136

Tabel 3.1.30 Analisis Penyebab *Slapstick* Tataran Kedua“*Pelota Court*“ Animasi Bernard Bear 139

Tabel 3.1.31 Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran pertama “Walnut “Animasi Larva 141

Tabel 3.1.32 Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran Kedua “*Walnut*“ Animasi Larva 142

Tabel 3.1.33 Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran pertama “Walnut “Animasi Larva 144

Tabel 3.1.34 Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran Kedua “*Walnut*“ Animasi Larva 145

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1.35 Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran pertama "Walnut "Animasi Larva 147

Tabel 3.1.36 Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran Kedua "*Walnut*" Animasi Larva 148

Tabel 3.1.37 AnalisisBentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran pertama "Walnut "Animasi Larva 150

Tabel 3.1.38 Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran Kedua "*Walnut*" Animasi Larva 151

Tabel 3.1.39 Analisis Gestur Tokoh *Slapstick* Tataran pertama "Walnut "Animasi Larva 152

Tabel 3.1.40 Analisis Gestur Tokoh *Slapstick* Tataran Kedua "*Walnut*" Animasi Larva 153

Tabel 3.1.41 Analisis Gestur Tokoh *Slapstick* Tataran pertama "Walnut "Animasi Larva 154

Tabel 3.1.42 Analisis Gestur Tokoh *Slapstick* Tataran Kedua "*Walnut*" Animasi Larva 156

Tabel 3.1.43 Analisis Gestur Tokoh *Slapstick* Tataran pertama "Walnut "Animasi Larva 157

Tabel 3.1.44 Analisis Gestur Tokoh *Slapstick* Tataran Kedua "*Walnut*" Animasi Larva 158

Tabel 3.1.45 Analisis Gestur Tokoh *Slapstick* Tataran pertama "Walnut "Animasi Larva 159

Tabel 3.1.46 Analisis Gestur Tokoh *Slapstick* Tataran Kedua "*Walnut*" Animasi Larva 160

Tabel 3.1.47 Analisis Latar Tataran pertama "Walnut "Animasi Larva 162

Tabel 3.1.48 Analisis Latar Tataran Kedua "*Walnut*" Animasi Larva 163

Tabel 3.1.49 Analisis Latar Tataran pertama "Walnut "Animasi Larva 164

Tabel 3.1.50 Analisis Latar Tataran Kedua "*Walnut*" Animasi Larva 164

Tabel 3.1.51 Analisis Latar Tataran pertama "Walnut "Animasi Larva 165

Tabel 3.1.52 Analisis Latar Tataran Kedua "*Walnut*" Animasi Larva 166

Tabel 3.1.53 Analisis Elemen *Slapstick* Tataran pertama "Walnut "Animasi Larva 167

Tabel 3.1.54 Analisis Elemen Tataran Kedua "*Walnut*" Animasi Larva 170

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1.55 Analisis Elemen *Slapstick* Tataran pertama "Walnut "Animasi Larva 172

Tabel 3.1.56 Analisis Elemen *Slapstick* Tataran Kedua "*Walnut*" Animasi Larva 173

Tabel 3.1.57 Analisis Elemen *Slapstick* Tataran pertama "Walnut "Animasi Larva 174

Tabel 3.1.58 Analisis Elemen *Slapstick* Tataran Kedua "*Walnut*" Animasi Larva 175

Tabel 3.1.59 Analisis Elemen *Slapstick* Tataran pertama "Walnut "Animasi Larva 176

Tabel 3.1.60 Analisis Elemen *Slapstick* Tataran Kedua "*Walnut*" Animasi Larva 178

Tabel 3.1.61 Analisis Penyebab *Slapstick* Tataran pertama "Walnut "Animasi Larva 179

Tabel 3.1.62 Analisis Penyebab *Slapstick* Tataran pertama "Walnut "Animasi Larva 180

Tabel 3.1.63 Analisis Penyebab *Slapstick* Tataran Kedua "*Walnut*" Animasi Larva 182

Tabel 3.1.64 Analisis Penyebab *Slapstick* Tataran Kedua "*Walnut*" Animasi Larva 184

Tabel 3.1.65 Analisis Penyebab *Slapstick* Tataran pertama "Walnut "Animasi Larva 185

Tabel 3.1.66 Analisis Penyebab *Slapstick* Tataran Kedua "*Walnut*" Animasi Larva 188

Tabel 3.1.67 Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep 191

Tabel 3.1.68 Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep 192

Tabel 3.1.69 Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep 193

Tabel 3.1.70 Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep 195

Tabel 3.1.71 Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep 196

Tabel 3.1.72 Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep 197

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1.73 Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep 198

Tabel 3.1.74 Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep 199

Tabel 3.1.75 Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep 200

Tabel 3.1.76 Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep 201

Tabel 3.1.77 Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep 202

Tabel 3.1.78 Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep 203

Tabel 3.1.79 Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep 204

Tabel 3.1.80 Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep 205

Tabel 3.1.81 Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep 207

Tabel 3.1.82 Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep 208

Tabel 3.1.83 Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep 209

Tabel 3.1.84 Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep 210

Tabel 3.1.85 Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep 211

Tabel 3.1.86 Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep 212

Tabel 3.1.87 Analisis Gestur *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep 213

Tabel 3.1.88 Analisis Gestur *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep 214

Tabel 3.1.89 Analisis Gestur *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep 215

Tabel 3.1.90 Analisis Gestur *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep 216

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1.91 Analisis Gestur *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep 218

Tabel 3.1.92 Analisis Gestur *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep 219

Tabel 3.1.93 Analisis Gestur *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep 220

Tabel 3.1.94 Analisis Gestur *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep 221

Tabel 3.1.95 Analisis Gestur *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep 222

Tabel 3.1.96 Analisis Gestur *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep 223

Tabel 3.1.97 Analisis Gestur *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep 224

Tabel 3.1.98 Analisis Gestur *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep 225

Tabel 3.1.99 Analisis Gestur *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep 227

Tabel 3.1.100 Analisis Gestur *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep 228

Tabel 3.1.101 Analisis Gestur *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep 230

Tabel 3.1.102 Analisis Gestur *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep 230

Tabel 3.1.103 Analisis Gestur *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep 231

Tabel 3.1.104 Analisis Gestur *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep 233

Tabel 3.1.105 Analisis Gestur *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep 234

Tabel 3.1.106 Analisis Gestur *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep 235

Tabel 3.1.107 Analisis Latar Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep 236

Tabel 3.1.108 Analisis Latar Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

.....237

Tabel 3.1.109 Analisis Elemen *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep 238

Tabel 3.1.110 Analisis Elemen *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep 239

Tabel 3.1.111 Analisis Elemen *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep 241

Tabel 3.1.112 Analisis Elemen *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep 243

Tabel 3.1.113 Analisis Elemen *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep 245

Tabel 3.1.114 Analisis Elemen *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep 246

Tabel 3.1.115 Analisis Elemen *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep 248

Tabel 3.1.116 Analisis Elemen *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep 249

Tabel 3.1.117 Analisis Penyebab *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep 250

Tabel 3.1.118 Analisis Penyebab *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep 252

Tabel 3.1.119 Analisis Penyebab *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep 254

Tabel 3.1.120 Analisis Penyebab *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep 255

Tabel 3.1.121 Analisis Penyebab *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep 257

Tabel 3.1.122 Analisis Penyebab *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep 259

Tabel 3.1.123 Analisis Penyebab *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep 261

Tabel 3.1.124 Analisis Penyebab *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep 262

Tabel 3.1.125 Analisis Penyebab *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep 264

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1.126 Analisis Penyebab *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep 265

Tabel 3.1.127 Analisis Pesan Film Animasi Bisu Bernad Bear Tataran pertama 266

Tabel 3.1.128 Analisis Pesan Film Animasi Bisu Bernad Bear Tataran Kedua 269

Tabel 3.1.129 Analisis Pesan Film Animasi Bisu Larva Tataran pertama 273

Tabel 3.1.130 Analisis Pesan Film Animasi Bisu Larva Tataran Kedua 275

Tabel 3.1.131 Analisis Pesan Film Animasi Bisu Shaun the Sheep Tataran pertama 278

Tabel 3.1.132 Analisis Pesan Film Animasi Bisu Shaun the Sheep Tataran Kedua 280

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Tidak dipungkiri, seiring dengan perkembangan lingkungan di sekitar kita sejalan dengan berubahnya budaya yang ada 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. Khususnya media televisi, yang dapat dijangkau dari berbagai kalangan masyarakat.

Televisi berperan aktif sebagai media informasi, hiburan, pendidikan dan lain-lain. Televisi mempunyai fungsi yaitu: memberikan informasi, mendidik, menghibur, dan memengaruhi. Seiring dengan berkembangnya program yang ada dalam televisi juga membawa banyak pengaruh bagi khalayak yang mungkin mengandalkan televisi sebagai media dalam mencari informasi, hiburan atau yang lainnya.

Salah satu diantaranya film. Film berperan sebagai sarana modern yang digunakan untuk menyebarkan hiburanyang sudah menjadi kebiasaan dan diakrabi oleh khalayak umum.Disamping itu film juga

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyajikancerita, peristiwa, musik, drama, komedi, dan sajian lainnya kepadamasyarakat umum.Film mempunyai kemampuan untuk mengantar pesan secara unik, karena kekuatan dan potensi film yang dapat menjangkau banyak strata sosial dan dapat menjangkau komunikan dalam jumlah besar yang tidak mungkin dapat dijangkau oleh kegiatan komunikasi kontak langsung. Film sebagai salah satu jenis media massa yang menjadi saluran berbagai macam gagasan konsep, serta dapat memunculkan dampak dari penayangannya. Ketika seseorang melihat sebuah film, maka pesan (*message*) yang disampaikan oleh film tersebut secara tidak langsung akan berperan dalam pembentukan persepsi seseorang terhadap maksud pesan dalam film. Seorang pembuat film mempersentasikan ide-ide yang kemudian dikonversikan dalam system tanda dan lambang untuk mencapai efek yang diharapkan [1].

Pesan dapat berupa gagasan, pendapat dan sebagainya yang sudah dituangkan dalam suatu bentuk dan melalui lambang komunikasi diteruskan kepada orang lain atau komunikan.Ada tiga faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pesan, yaitu kode pesan, isi pesan dan wujud pesan. Kode pesan adalah sekumpulan simbol yang dapat disusun sedemikian rupa, sehingga bermakna bagi seseorang. Isi pesan ialah bahan atau material yang dipilih sumber untuk menyatakan maksudnya. Wujud pesan adalah keputusan-keputusan yang dibuat sumber mengenai bagaimana cara sebaiknya menyampaikan maksud dalam bentuk pesan[2] .

[1]Alex Sobur, *Analisis Teks Media*, (Bandung : Rosdakarya, 2003), hlm.147
[2]Pratikto, Riyono, *Berbagai Aspek Ilmu Komunikasi*, (Bandung: Remadja Karya, 1987), hlm. 22

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari uraian diatas dapat dilihat bahwa faktor isi pesan lebih memiliki keterkaitan dengan isi cerita. Isi suatu cerita dalam film berkaitan dengan materi atau bahan yang dipilih sumber untuk dapat mengungkapkan maksudnya, sehingga dalam cerita tersebut akan tampak pesan apa yang ingin disampaikan oleh sumber. Pesan dapat disampaikan seseorang melalui suatu bentuk lambang komunikasi. Lambang sebagai media primer dalam proses komunikasi adalah bahasa, kial (gestur), isyarat, gambar warna dan lain sebagainya. Secara langsung mampu menerjemahkan pikiran dan perasaan komunikator kepada komunikan[3].

Dengan pemilihan lambang yang tepat dalam sebuah film, seorang sutradara berharap jika film yang ia buat mampu bersaing di dunia pertelevisian. Salah satunya pentingnya pemilihan sebuah lambang yang ditujukan untuk film anak–anak.Anak–anak tidak bisa dipisahkan dengan film animasi atau kartun. Jenis film ini sangat populer di lingkungan mereka, bahkan tidak sedikit orang dewasa yang menyukai film ini. Pada awalnya, film animasi memang dibuat sebagai sarana hiburan untuk anak-anak. Namun perkembangan teknologi animasi dan industri film turut memperluas ruang gerak film kartun, baik dari segi tema cerita maupun gambarnya, sehingga segmen penontonnya pun meluas.

Banyaknya perkembangan pada film animasi juga mempengaruhi meluasnya penonton pada film animasi. Perkambangan yang terjadi pada film animasi juga tidak dipungkiri mengacu pada jenis animasi pada zaman dahulu. Salah satu jenis animasi yang terus bertahan hingga saat ini

[3]Effendy, Onong Uchjana, *Dinamika Komunikasi*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2001), hlm. 11

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

adalah jenis animasi bisu.Animasi bisu adalah film yang dibuat tanpa menggunakan perekaman suara terutama dalam diaolog. Penonton "dipaksa" untuk memahami alur cerita itu melalui gerakan tubuh dari pemain film dan tulisan yang muncul disela-sela gambar seperti layaknya baca komik yang isinya beberapa dialog dari film tersebut.[4]Film bisu sangat membangun imajinasi penonton[5]dan tak jarang banyak yang menyukai jenis film animasi ini.

Film animasi bisu banyak mendapat perhatian dari banyak khalayak terutama anak anak. Namun dalam realitasnya, banyak tayangan pada film animasi bisu yang menampilkan adegan kekerasan dan masyarakat sangat terbiasa dengan adegan kekerasan tersebut dan menganggap adegan tersebut lucu. Adegan komedi yang berbau kekerasan dapat disebut dengan *Slapstick* .

Seperti ciri khas pada film amiasi bisu, *Slapstick* selalu menjadi daya tarik seorang animator dalam membuat film animasi. Dengan pengemasan adegan kekerasan yang berbau komedi inibanyak membuat masyarakat tertarik dan suka,baik dari jalan cerita maupun tokoh pada animasi yang ditayangkan. Jika dahulu film yang diproduksi oleh Disney merupakan animasi bisu pertama yang disusupi dengan adegan komedi berbau kekerasan, saat ini juga terdapat beberapa animasi bisu yang dikemas dengan cara tersebut diantaranya Bernard Bear, Larva dan Shaun the Sheep.Tidak dipungkiri seiring berkembangnya film animasi yang ada di dunia ini, juga membawa dampak pada film animasi bisu yang berbau

[4] Nisrina Lubis,*Kamus Istilah Film Populer*, (Yogyakarta: Medpress, 2009) , hlm.40
[5]JacobOetama,*Sejarah Sosial Media,* (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2006), hlm. 230

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Slapstick . Masing-masing dari film animasi tersebut juga mempunyai ciri khas dalam menyisipkan adegan *Slapstick* pada film yang diproduksi.Sehingga adegan komedi dengan jenis ini tidak begitu tampak saat film tersebut ditayangkan. Bahkan tidak jarang seorang animator, menyisipkan pesan melalui adegan tersebut.

Berdasarkan konteks penelitian diatas, peneliti akan meneliti tentang karakteristik *Slapstick* yang ada pada serial film animasi Bernard Bear, Larva dan Shaun the Sheep dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes.

B. Fokus Penelitian

Dari konterks penelitian diatasdapat ditarik sebuah fokus penelitian yaitu

1. Apa saja penanda *(signifier)* dan petanda*(signified)*karakteristik *Slapstick* dalam film animasi Bernad Bear, Larva, dan Shaun the Sheep?
2. Apa pesan yang terkandung dalam serial film animasi Bernad Bear, Larva, dan Shaun the Sheepdibalik adegan *Slapstick* ?

C. Tujuan Penelitian

Dari memahami fokus penelitian ini, maka tujuan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut

1. Untuk mengetahui penanda *(signifier)* dan petanda *(signified)* karakteristik *Slapstick* dalam film animasi Bernard Bear, Larva, dan Shaun the Sheep.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan pesanyang terkandung dalam film dengan adanya adegan*Slapstick* dalam film animasi Bernard Bear, Larva dan Shaun the Sheep.

D. ManfaatPenelitian

Berdasarkan fokus dan tujuan penelitian, terdapat beberapa manfaat penelitian yang ditinjau dari dua objek yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis, diantaranya

1. Manfaat Teoritis

a. Diharapkan dapat dapat memahami kaidah penelitian ilmu komunikasi terutama pada kajian analisi teks pada sebuah media.

b. Diharapkan sebagai bahan evaluasi dimasa mendatang tentang penelitian sejenisnya.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan solusi kepada orangtua agar lebih mawas diri mengawasi anak dalam menonton tayangan televisi termasuk ilkan.

E. Kajian Penelitian Terdahulu

Dalam melakukan penelitian, terdapat beberapa referensi penelitian terdahulu yang relevan untuk dijadikan pedoman dalam penyelesaian penelitian ini. Dibawah ini terdapat beberapa hasil penelitian yang relevan yaitu:

Artikel ilmiah dengan judul “Komedi Berbalut Kekerasan Dalam Acara Yuk Keep Smile (YKS) di Trans TV” karya Gita Permatasari dan Yenni Yuniati tahun 2014. Artikel ini sama-sama membahas tentang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kekerasan dalam komedi pada sebuah film. Dalam artikel ini film yang diteliti bukan jenis film animasi namun serial pada acara televisi yakni "YKS". Dalam artikel ini metode yang digunakan analisis isi kuantitatif.

Jurnal dari Endah Agustiani dengan judul *"Humor Kekerasan Film Anak-Anak Televisi Indonesia dan Pengaruhnya Terhadap Pembentuka Pola Pikir Anak"* pada bulan Agustus tahun 2013. Pada jurnal ini sama-sama membahas tentang humor kekerasan atau *Slapstick* pada film anak yang ada di Indonesia. objek yang diteliti juga sama yakni dengan menggunakan film animasi bisu. Perbedaan pada penelitian ini yakni terletak pada subjek penelitian. Jurnal ini membahas tentang pengaruh terhadap pembentukan pola pikir dan secara sistematis pasti mengalami perbedaan pada analisis yang digunakan. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan fokus penelitian terletak pada karakteristik *Slapstick* pada film animasi bisu.

Skripsi karya Rosmiki Yulita pada tahun 2013 dengan judul "Analisis Semiotik Unsur Kekerasan Dalam Film Animasi *UP*" Persamaan dari penelitian ini adalah objek yang diteliti yakni animasi *UP* yang termasuk dalam kategori animasi bisu. Selain itu, model analisis yang digunakan juga sama, yakni analisis semiotik model Roland Barthes.Skripsi ini membahas tentang unsur kekerasan pada film animasi*UP*, *UP* merupakan jenis animasi verbal.Berbeda dengan penelititan yang akan dilakukan oleh peneliti yang lebih mengarah pada karakteristik *Slapstick* yang ada pada film animasi bisu yang lebih mengarah pada komunikasi non verbal.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Skripsi kedua pada tahun 2015. Skripsi berjudul "*Tampilan Kekerasan Dalam Serial Animasi* Larva*"* karya Molecha Surya. Persamaan dari penelitian ini adalah salah satu objek yang diteliti yakni animasi Larva yang termasuk dalam kategori animasi bisu. Selain itu, model analisis yang digunakan juga sama, yakni analisis semiotik model Roland Barthes. Jika skripsi ini hanya membahas tentang tampilan kekerasan pada film animasi Larva, berbeda halnya dengan penelititan yang akan dilakukan oleh peneliti yang lebih mengarah pada karakteristik *Slapstick* yang ada pada film animasi bisu.

F. Definisi Konsep

1. *Slapstick*

Slapstick adalah komedi primitif dan universal dengan tindakan luas, agresif, fisik, dan visual, termasuk kekezaman berbahaya atau menyakitkan dan kekerasan, permainan kasar, dan lelucon dengan penglihatan vulgar (misalnya, melempar kue di wajah, rumah runtuh, jatuh di laut, hilangnya celana atau rok, mobil tabrak lari, orang mengejar, dll). Dalam mengemas *Slapstick* memerlukan waktu yang lama untuk mendapatkan hasil yang baik. *Slapstick* berkembang dan terlahir kembali dalam komedi mulai tahun 1930-an dan 1940-an.[6]

Dalam buku yang berjudul "*Slapstick* and Comedy Performance" menjelaskan bahwa komedi *Slapstick* dibangun oleh beberapa struktur elemen. Struktur elemen komedi *Slapstick*

[6]Rizki Briandana dan Nindyta Aisyah Dwityas, *Dinamika Film Komedi Indonesia Berdasarkan Unsur Naratif (Periode 1951-2013)*, Vol.1 No.2, September 2015, Universitas Mercu Buana, September 2015, hlm.106

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yaiturepetition, inversion, anticipation, escalation and timing. Berikut penjelasan mengenai tiap struktur elemen *Slapstick* :[7]

a. *Repetition*

Repetisi (pengulangan) yang dimaksud dalam komedi *Slapstick* yaitu pengulangan rasa sakit. Salah satu contohnya yaitu saat korban dipukul secara berulang-ulang dibagian wajah.

b. *Inversion*

Inversion (Inversi) merupakan kejadian ketika korban berbalik menjadi penyerang.Inversi juga dapat diartikan sebuah kejadian dimana karakter terjebak dalam perangkap buatan sendiri.

c. *Anticipation*

Antisipasi merupakan kejadian dimana korban mengantisipasi agar tidak celaka namun pada akhirnya korban tetap saja celaka.

d. *Escalation*

Escalation merupakan kejadian ketika repetition dan anticipation dikombinasikan.

e. *Timing*

Timing yang dimaksud dalam komedi *Slapstick* yaitu saat adegan rasa sakit sengaja di pause atau sengaja di slow motion. Ataupun beberapa adegan lainnya yang memanfaatkan waktu.

2. Film Animasi Bisu

Film ditemukan dari hasil perkembangan prinsip-prinsip fotografi dan proyektor.[8] Dilihat dari jenisnya, film dibedakan menjadi

[7]Louise Peacock, *Slapstick and Comic performance,* (UK:PALGRAVE MACMILLANI, 2014), hlm.41-44

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

empat jenis yaitu film cerita, film berita, film dokumenter dan film kartun.[9]

Film dibangun dengan banyak tanda. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik dalam upaya mencapai efek yang diharapkan. Yang terpenting dalam film adalah gambar dan suara, kata yang diucapkan (ditambah dengan suara-suara lain yang serentak mengiringi gambar-gambar) dan musik film.Sistem semiotika yang penting dalam film adalah digunakannya tanda-tanda ikonis, yaitu tandatanda yang menggambarkan sesuatu.[10]

Animasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu "anima" yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D.shingga karakter animasi secara dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan.Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek.

Kata animasi diambil dari kata Animation, To Animate, dan apabila dalam kamus bahasa InggrisIndonesia artinya adalah hidup atau menghidupkan, apa yang hidup atau dihidupkan itu hampir segala macam benda atau obyek mati yang ada di bumi. Animasi merupakan suatu teknik yang banyak dipakai dalam dunia film, baik sebagai suatu

---

[8]Elvinaro Ardianto dan Lukiata Komala Erdinaya, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*, (Bandung: Simbiosa Rekatama Media, 2004), hlm. 134.
[9]*Ibid*, hlm. 138
[10]Sayed Iqbal, 2015, *Pengertian Animasi*, *http://www.animasi.tk/2015/11/pengertian-animasi_19.html*(diakses pada tanggal 18 Februari 2018 pukul 15:40)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kesatuan yang utuh, bagian dari suatu film, maupun digabungkan dengan film.Pada dasarnya film berakar dari fotografi, sedangkan animasi berakar dari gambar atau ilustrasi desain grafis.Baik fotografi maupun ilustrasi mempunyai dimensi dan wujud baru di dalam film nyata dan animasi.Dengan demikian, film animasi didefinisikan sebagai hasil karya menggunakan suatu teknik yang dapat menghidupkan berbagai macam benda atau obyek mati yang berasal dari ilustrasi desain grafis, yang kemudian mempunyai dimensi dan wujud baru dalam film.[11]

Pengertian Animasi Menurut Ibiz Fernandes dalam bukunya Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide, animasi definisikan sebagai berikut :

"Animation is 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)[12]

Yang artinya kurang lebih adalah :

"Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan." Berdasarkan arti harfiah, Animasi adalah menghidupkan.Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri.

---

[11] Salyla Karima dan Maylanny Christin, *Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce Atas Presentasi Kekerasan Dalam Serial Film Kartun Little Krhisna Episode 5 September 2014*, (Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Telkom, 2014), hlm.4

[12]Sayed Iqbal, 2015, *Pengertian Animasi*, *http://www.animasi.tk/2015/11/pengertian-animasi_19.html*(diakses pada tanggal 18 Februari 2018 pukul 15:51)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Secara garis besar, animasi computer dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

a. *Computer Assisted Animation*, animasi pada kategori ini biasanya menunjuk pada system animasi 2 dimensi, yaitu mengkomputerisasi proses animasi tradisional yang menggunakan gambaran tangan. Computer digunakan untuk pewarnaan, penerapan virtual kamera dan penataan data yang digunakan dalam sebuah animasi.
b. *Computer Generated Animation*, pada kategori ini biasanya digunakan untuk animasi 3 dimensi dengan program 3D seperti 3D Studio Max, Maya, Autocad dan lain-lain[13].

Terdapat berbagai jenis film animasi, diantaranya yang terus bertahan sampai saat ini yaitu jenis film animasi bisu. Animasi bisu adalah film yang dibuat tanpa menggunakan perekaman suara terutama dalam diaolog. Penonton "dipaksa" untuk memahami alur cerita itu melalui gerakan tubuh dari pemain film dan tulisan yang muncul disela-sela gambar seperti layaknya baca komik yang isinya beberapa dialog dari film tersebut.[14]

Film tersebut juga gambar hidup, yaitu serangkaian gambar diam yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak.Film dalam konteks ini disebut sebagai produk. Kata film akan merujuk kepada istilah

[13]*Ibid*,
[14]Nisrina Lubis,*Kamus Istilah Film Populer*, (Yogyakarta: Medpress, 2009) , hlm.40

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perkembangan media yang dianggap murni sebagai seni visual (tanpa audio). Film bisu sangat membangun imajinasi penonton.[15]

Pada awalnya film animasi bisu diproduksi oleh Disney dengan menampilkan gambar dan musik.Namun saat ini, film animasi bisu banyak di produksi oleh animator di dunia dan banyak mengalami perkembangan. Dengan adanya perkembangan pada jenis animasi ini, animasi bisu mampu bertahan di industri perfilman. Pengemasan cerita yang menarik hingga pemilihan tokoh pada cerita yang disampaikan juga menjadi faktor utama animasi bisu banyak disukai oleh semua kalangan. Beberapa contoh film animasi bisu yang saat ini rutin ditayangkan di layar kaca dan banyak digemari oleh khalayak diantaranya Bernard Bear, Larva dan Shaun the Sheep.

Bernard Bear adalah sebuah animasi pendek dengan durasi 7 hingga 8 menit ber-genre serial televisi anak-anak. Animasi ini menceritakan tentang Bernard, seekor beruang kutub, yang selalu sial di setiap episodenya akibat ulahnya atau tokoh lain. Di Indonesia, animasi ini tayang di stasiun televisi MNCTV setiap hari pukul 18.00 WIB, tetapi sekarang Bernard Bear ditayangkan di ANTV.Animasi ini diproduksi oleh RG Animated Studios, perusahaan asal Korea Selatan, bersama dengan EBS Productions (Korea Selatan), BRB Internacional S.A.(Spanyol) &M6 Métropole Télévision (Perancis).[1] Ceritanya ditulis oleh studio kreatif Spanyol Screen21. Pengarahnya adalah José

[15]Jacob Oetama,*Sejarah Sosial Media,* (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2006), hlm. 230

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Luis Ucha dan Claudio Biern Lliviria.Musik digubah oleh Oscar Maceda Rodriguez.[16]

Larva adalah sebuah serial televisi komedi animasi komputer yang dibuat oleh Tuba Entertainment di Seoul, Korea Selatan.Kartun ini menampilkan dua Larva sebagai karakter utamanya.Di Indonesia, serial ini ditayangkan di RCTI.[17]Shaun the Sheepadalah serial televisianimasi untuk anak-anak yang berasal dari Inggris. Di Inggris, Shaun si Domba tayang di BBC One, sedangkan di Indonesia animasi ini tayang di MNCTV.

3. Analisis Semiotika

Semiotika merupakan suatu studi ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda dalam suatu konteks skenario, gambar, teks, dan adegan di film menjadi sesuatu yang dapat dimaknai. Sedangkan, kata "semiotika" itu sendiri berasal dari bahasa Yunani, semeion yang berarti "tanda" atau seme ,yang berarti "penafsir tanda". Semiotika berakar dari studi klasik dan skolastik atas seni logika, retorika, dan etika[18].

Semiotik sebagai suatu model dari ilmu pengetahuan sosial memahami dunia sebagai sistem hubungan yang memiliki unit dasar yang disebut dengan "tanda"[19]. Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang suatu tanda (sign). Dalam ilmu komunikasi

---

[16]Wikipedia, Bernard *(Animasi)*, https://id.wikipedia.org/wiki/Bernard_(animasi)(diakses pada tanggal 20Februari 2018 pukul 05.00 WIB)
[17]Wikipedia, Larva *(Serial Tv)*, *https://id.wikipedia.org/wiki/*Larva_*(serial_TV)*(diakses pada tanggal 20Februari 2018 pukul 05.13 WIB)
[18] Kurniawan, *Semiologi Roland Barthes*, (Magelang: Yayasan Indonesiatera, 2001), hlm. 49
[19] Alex Sobur, *Analisis Teks Media: suatu pengantar untuk analsisi wacana, analisissemiotik, dan analisis framing*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), hlm.87

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

”tanda” merupakan sebuah interaksi makna yang disampaikan kepada orang lain melalui tanda-tanda. Dalam berkomunikasi tidak hanya dengan bahasa lisan saja namun dengan tanda tersebut juga dapat berkomunikasi. Ada atau tidaknya peristiwa, struktur yang ditemukan dalam sesuatu, suatu kebiasaan semua itu dapat disebut tanda[20].

Penelitian pada film animasi Bernard Bear, Larva dan Shaun the Sheep ini, peneliti menggunakan analisis semiotika Roland Barthes.Roland Barthes adalah penerus pemikiran Saussure. Saussure tertarik pada cara kompleks pembentukan kalimat dan cara bentuk-bentuk kalimat menentukan makna, tetapi kurang tertarik pada kenyataan bahwa kalimat yang sama bisa saja menyampaikan makna yang berbeda pada orang yang berbeda situasinya.

Roland Barthes meneruskan pemikiran tersebut dengan menekankan interaksi antara teks dengan pengalaman personal dan kultural penggunanya, interaksi antara konvensi dalam teks dengan konvensi yang dialami dan diharapkan oleh penggunanya.[21]

Barthes mengembangkan semiotika menjadi 2 tingkatan petandaan, yaitu tingkat denotasi dan konotasi. Denotasi adalah tingkat petandaan yang menjelaskan hubungan penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) pada eralitas, menghasilkan makna eksplisit, langsung, dan pasti. Konotasi adalah tingkat petandaan yang

[20] Van Zoest, Aart, *Serba-serbi Semiotika*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1996), hlm.18
[21]Rachmad Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, (Yogyakarta:Prenada, 2006) , hlm. 268

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menjelaskan hubungan penanda dan petanda yang didalamnya beroperasi makna yang tidak eksplisit, tidak langsung dan tidak pasti.

Pada dasarnya, ada perbedaan antara denotasi dan konotasi dalam pemikiran secara umum serta denotasi dan konotasi yang dimengerti oleh Barthes. Dalam pengertian umum biasanya dimaknai sebagai harfian, makna yang "sesungguhnya," bahkan kadnag kala juga dirancukan dengan referensi atau acuan. Proses signifikasi yang secara tradisional tersebut sebagai denotasi ini biasanya mengacu pada penggunaan bahasa dengan arti yang sesuai dengan apa yang terucap.[22]

Akan tetapi, di dalam semiologi Roland Barthes dan para pengikutnya, denotasi merupakan sisten signifikasi tingkat pertama, sementara konotasi merupakan tingkat kedua. Dalam hal ini denotasi justru lebih diasosiasikan dengan ketertutupan makna dan dengan demikian sensor atau peretisi politis. Sebagai reaksi yang paling ekstrem melawan kehanfiahan denotasi yang bersifat operatif ini, Barthes mencoba menyingkirkan dan menolaknya. Baginya, yang ada hanyalah konotasi semata-mata. Penolakan ini mungkin terasa berlebihan, namun ia tetap berguna sebagai sebuah koreksi atas kepercayaan bahwa makna "harfiah" merupakan suatu yang bersifat alamiah.

Dalam kerangka Barthes, konotasi identik dengan operasi ideologi, yang disebutnya sebagai "mitos", dan berfungsi untuk

[22]Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006) , hlm.71

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu.[23] Mitos yang berurusan dengan semiologi telah berkaitan dengan dua istilah, yakni penanda *signifier (significant)* dan petanda*signified (signife)*, dan kemudian bertautan lagi dengan istilah *sign* (tanda).

Barthes juga melihat aspek lain dari penandaan yaitu "mitos" yang menandai suatu masyarakat."Mitos" menurut Barthes terletak pada tingkat kedua penandaan, jadi setelah terbentuk sistem *sign-signifier-signified*, tanda tersebut akan menjadi penanda baru yang kemudian memiliki petanda kedua dan membentuk tanda baru. Jadi, ketika suatu tanda yang memiliki makna konotasi kemudian berkembang menjadi makna denotasi tersebut akan menajdi mitos.

Secara terperinci, Barthes menjelaskan bahwa sistem signifikasi tanda terdiri atas relasi (R = *relation*) antara tanda (E = *expression*) dan maknanya (C = *content*). Sistem signifikasi tanda tersebut dibagi menjadi sistem pertama (primer) yang disebut sistem denotatif dan sistem kedua (sekunder) yang dibagi lagi menjadi dua yaitu sistem konotatif dan sistem metabahasa. Di dalam sistem denotatif terdapat antara tanda dan maknanya, sedangkan dalam sistem konotatif terdapat perluasan atas signifikasi tanda (E) pada sistem denotatif. Sementara itu didalam sistem metabahasa terhadap perluasan atas signifikasi makna (C) pada sistem denotatif. Dengan demikian dapat

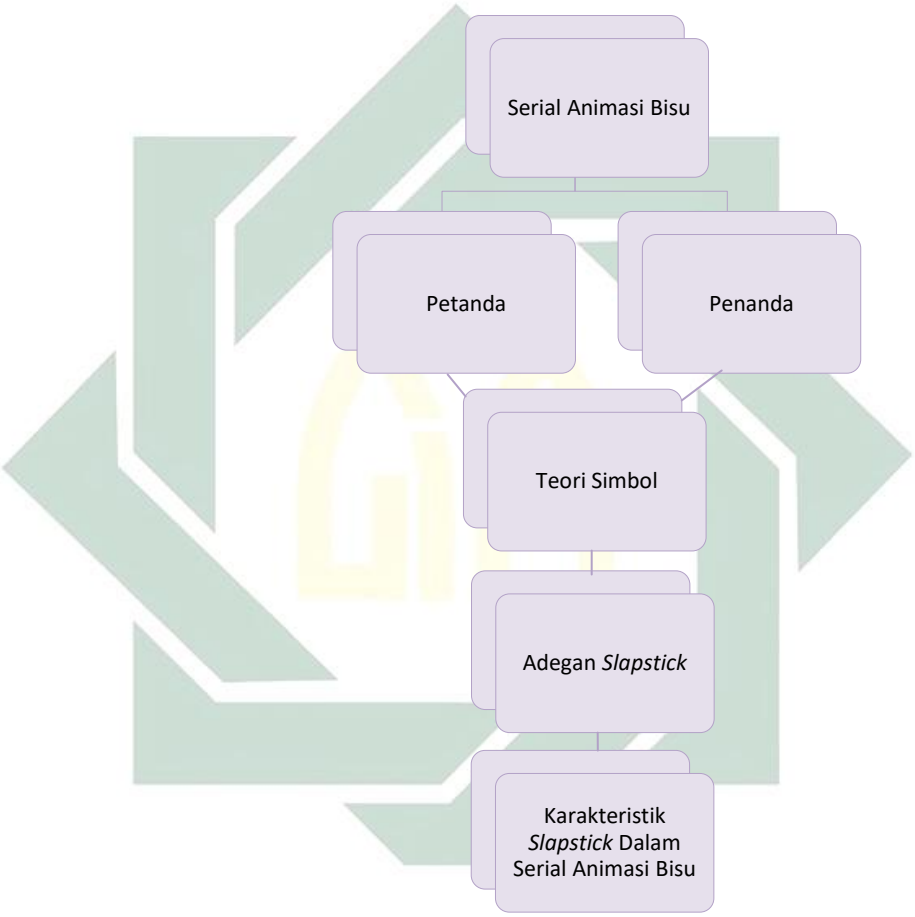
[23]*Ibid.*, hlm. 71

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

disimpulkan bahwa sistem konotatif dan sistem metabahasa merupakan perluasan dari sistem denotatif.[24]

G. Kerangka Pikir Penelitian

Bagan 1.2 Kerangka Pikir Penelitian



Kerangka penelitian diatas menggambarkan tentang alur berpikir yang akan dilakukan oleh peneliti. Dalam kerangka berpikir diatas terlihat

[24]Roland Barthes. *Mitologi*, (Jogjakarta:Kreasi wacana, 2009) , hlm.158

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bagaimana proses analisis serial animasi bisu yang mengandung unsur penanda dan petanda. Setelah menemukan unsur penanda dan petanda yang ada dalam serial animasi bisu, kemudian peneliti akan mengaitkan penanda dan petanda dengan teori simbol.

Teori simbol yang digunakan adalah teori simbol dari Susanne Langer. Menurut Langer, simbol adalah konseptualisasi manusia tentang suatu hal, sebuah simbol ada untuk sesuatu. Sebuah simbol atau sekumpulan simbol-simbol bekerja dengan menghubungkan sebuah konsep, ide umum, pola atau bentuk.Teori ini dinilai bermanfaat karena mengemukakan sejumlah konsep dan istilah yang digunakan dalam ilmu komunikasi dan teori ini memberikan semacam standar atau tolak ukur bagi tradisi semiotika di dalam studi ilmu komunikasi.Menurut Langer, kehidupan binatang diatur oleh perasaan (feeling), tetapi perasaan manusia diperantarai oleh sejumlah konsep, simbol, dan bahasa. Binatang memberikan respons terhadap tanda, tetapi manusia membutuhkan lebih dari sekedar tanda, tetapi manusia membutuhkan simbol.[25]

Sebuah simbol atau kumpulan simbol-simbol bekerja dengan menghubungkan sebuah *konsep*,ide umum, pola, atau bentuk. Menurut Langer, konsep adalah makna yang disepakati bersama-sama di antara pelaku komunikasi. Bersama, makna yang disetujui adalah makna denotatif, sebaliknya, gambaran atau makna pribadi adalah makna konotatif.Langer memandang makna sebagai hubungan kompleks di antara

[25]Susanne Langer, *Philosphy in New Key*, Harvard University Press, 1942 dalam Littlejohn dan Foss, hlm 101-102

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

simbol, objek, dan manusia yang melibatkan denotasi (makna bersama) dan konotasi (makna pribadi).

Pemilahan adegan yang berbau *Slapstick* dilakukan setelah analisis teori simbol pada penanda dan petanda dalam serial animasi bisu. Sehingga muncul beberapa karakteristik *Slapstick* yang ada dalam serial animasi bisu.

H. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kritis, paradigma kritis menekankan pada konstelasi kekuatan yang terjadi pada proses produksi dan reproduksi makna, individu tidak dianggap sebagai subjek yang netral yang bisa menafsirkan secara bebas sesuai dengan pikirannya. Karena sangat berhubungan dan dipengaruhi oleh kekuatan sosial yang ada dalam masyarakat.[26]

Dalam hal ini pendekatan paradigma kritis sangat membantu dalam pencarian karakteristik *Slapstick* yang ada pada serial film animasi Bernard Bear, Larva dan Shaun the Sheep melalui adegan *Slapstick* yang ada dalam film animasi tersebut.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian karakteristik *Slapstick* dalm film animasi Bernard Bear, Larva dan Shaun the Sheep yakni analisis kualitatif semiotika Roland Barthes. Film Bernard Bear, Larva dan Shaun the Sheep banyak terdapat adegan

[26]Eriyanto, *Analisis Wacana Pengantar Analisis Teks Media*. (Yogyakarta: LKIS 2001), hlm.6

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Slapstick yang dianggap wajar oleh masyarakat, padahal penggemar dari film tersebut terdapat pada rentan usia anak-anak. Dengan menggunakan analisis kualitatif semiotika Roland Barthes ini.

2. Unit Analisis

Unit analisis dalam penelitian adalah satuan tertentu yang diperhitungkan sebagai subjek penelitian. Dalam pengertian yang lain, Unit analisis diartikan sebagai sesuatu yang berkaitan dengan fokus atau komponen yang diteliti. Unit analisis ini dilakukan oleh peneliti agar validitas dan reabilitas penelitian dapat terjaga. Karena terkadang peneliti masih bingung membedakan antara objek penelitian, subjek penelitian dan sumber data. Unit analisis suatu penelitian dapat berupa individu, kawanan, organisasi, benda, wilayah dan waktu tertentu sesuai dengan fokus permasalahannya.[27]

Pada penelitian karakteristik *Slapstick* dalam film Bernard Bear, Larva dan Shaun the Sheep ini, tidak semua serial yang pernah ditayangkan akan diteliti. Pemilihan judul pada animasi Bernard Bear, Larva dan Shaun the Sheepdiambil dari episode yang diunggah pada setiap season atau series. Judul yang diambil yakni *pelota court* untuk Bernard Bear, *Walnuts* dan *glove* untuk Larva, *the kite* untuk Shaun the Sheep. Karena judul yang dipilih tidak setiap hari ditayangkan di televisi, maka peneliti akan menggunakan media youtube untuk mencari karakteristik *slapstick.*

[27]Referensi makalah, 2012, *Metode dan Metodologi Penelitian,* http://www.referensimakalah.com/2012/09/pengertian-unit-analisis-dalam-penelitian.html (diakses pada tanggal 18 Februari 2018 pukul 05.07 WIB)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam serial yang telah dipilih, peneliti akanmengambil beberapa scene atau adegan yang sesuai dengan karakteristik *Slapstick* dengan kriteria yang telah ditentukan. Penanda (*signifier)* dan petanda *(signified)* meliputi karakteristik *Slapstick* pada serial film animasi Bernard Bear, Larva dan Shaun the Sheep. karakteristik *Slapstick* ini meliputi bentuk *Slapstick* dan tahapan terjadinya *Slapstick* , elemen *Slapstick* , pelaku *Slapstick* (meliputi gestur), penyebab *Slapstick.* .Untuk pesan yang terdapat dalam film animasi yang banyak terdapat adegan *Slapstick* di dalamnya, peneliti akan mengamati dan mengambil beberapa scene yang berkaitan dengan pesan yang terdapat pada film, kemudian menarik kesimpulan.

3. Jenis dan Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah data primer dan data skunder. Data primer diperoleh dari objek penelitian/sumber lain yang dapat mendukung penelitian ini. Seperti studi kepustakaan terhadap teori film dan pendidikan yang relevan dengan penelitian ini.

a. Data Primer adalah dokumentasi berupa gambar, teks atau film pada media massa. Dalam penelitian ini sumber data primer berasal dari film Bernard Bear, Larva dan Shaun the Sheep yang ada disiarkan di televisi pada jam tertentu, video dari youtube.com yang menunjukkan adanya adegan *Slapstick* .
b. Data Sekunder adalah data yang bisa melengkapi data utama berupa info tentang film animasi Bernard Bear, Larva dan Shaun

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

the Sheep. Data ini berupa dokumen-dokumen yang berkaitan dengan film Bernard Bear, Larva dan Shaun the Sheep.

4. Tahapan Penelitian

Ada beberapa tahapan yang dilakukan dalam penelitian semiotik ini, yakni:

a. Mencari Topik yang Menarik

Mencari topik adalah langkah awal yang dilakukan dalam penelitian.Dengan topik yang menarik akan membuat peneliti juga merasa nyaman dalam melakukan penelitian. Selain itu mencari atau melihat referensi penelitian sebelumnya juga dapat membantu dalam menyelesaikan suatu penelitian. Dalam penelitian ini peneliti memutuskan untuk meneliti karakteristik *Slapstick* yang terdapat pada film animasi Bernard Bear, Larva dan Shaun the Sheep.

b. Merumuskan Manfaat

Manfaat dalam penelitian ini dirumuskan berdasarkan dua pandangan, yakni pandangan teoritis dan praktis. Manfaat tidak hanya untuk diri sendiri akan tetapi membawa manfaat bagi orang lain yang ada di sekitar kita.

c. Merumuskan Metode Penelitian

Tahap ini peneliti menggunakan metode penelitian semiotika Roland Barthes, karena peneliti fokus terhadap karakteristik *Slapstick* yang terdapat dalam film animasi Bernard Bear, Larva dan Shaun the Sheep.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Melakukan Analisis Data

Analisis ini menggunakan analisis penelitian kualitatif. Analisis ini ditekankan pada bagaimana peneliti melihat isi komunikasi secara kualitatif,pada memaknakan isi komunikasi, membaca simbol-simbol danmemaknakan isi interaksi simbolis yang terdapat di dalam film.Dalam penelitian kualitatif lebih banyak ditekankan pada bagaimana simbol-simbol yang ada pada komunikasi itu terbaca dalam interaksi sosial dan bagaimana symbol-simbol itu terbaca dan dianalisis oleh peneliti.

e. Menarik Kesimpulan

Menarik kesimpulan dengan membuat laporan yang sudah di analisa dan tersusun secara sistematis. Tahap ini merupakan tahap akhir dari sebuah penelitian.

5. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik yang relevan dalam mengumpulkan data penelitian ini adalah Dokumentasi adalah cara pengumpulan data tertulis terutama arsip-arsip atau dokumen tentang pendapat dan teori yang berhubungan dengan masalah-masalah dalam penelitian ini. Seperti contoh data tentang film Bernard Bear, Larva dan Shaun the Sheep, alasan didirikan, latar belakang dan lain-lain yang sifatnya dapat membantu dalam penyelesaian penelitian.

6. Teknik Analisis Data

Peneliti menggunakan metode analisis semiotika Roland Barthesdalam meneliti subyek penelitian yang berupa serial film

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kartun dan objek penelitian berupa karakteristik *Slapstick* pada film animasi Bernard Bear, Larva dan Shaun the Sheep yang peneliti ajukan dalam penelitian ini.Secara umum, analisis semiotika mengkaji tentang tanda (sign), berfungsinya tanda, dan produksi makna.

Teknik dalam menganalisis data, penulis menggunakan Analisis semiotik, yaitu melihat teks sebagai sebuah struktur keseluruhan. Yaitu mencari makna yang laten atau konotatif. Semiotik melihat teks media sebagai sebuah struktur sekeluruhan. mencari makna yang laten atau konotatif. Semiotik jarang bersifat kuantitatif dan bahkan kerap menolak pendekatan kuantitatif[28]. Dalam hal ini konteks dapat didefinisikan sebagai alur narasai (plot), lingkungan sematik (maknawi) yang paling dekat, gaya bahasa yang berlaku, dan kaitan antara teks dan pengalaman atau pengetahuan[29].

Dalam analisis data ini, Peneliti menggunakan sistem signifikasi tiga tahap milik Roland Barthes yaitu, denotasi, konotasi, dan mitos.Dalam semiologi Roland Barthes, denotasi merupakan sistem signifikasi (pemaknaan) tahap pertama, sementara konotasi merupakan tingkat kedua, dan mitos yang terakhir.Denotasi menggunakan makna dari tanda sebagai definisi secara literal yang nyata.Konotasi mengarah pada kondisi sosial budaya dan asosiasi personal.[30]

---

[28] Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung : Rosdakarya, 2003), hlm.145
[29]Eco dalam Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung : Rosdakarya, 2002), hlm.146
[30]Roland Barthes, *Mitologi*, (Jogjakarta:Kreasi wacana, 2009) , hlm.162

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam penelitian karakteristik *Slapstick* dalam serial animasi bisu, analisis akan dilakukan dalam dua tahap, tahap pertama adalah melakukan kajian dengan melihat tanda yang terdapat dalam Tayangan televisi. Tanda-tanda ini akan dibedakan menjadi tiga kawanan yaitu pesan linguistik (teks yang ada dalam film tersebut), pesan ikonik yang terkodekan (gambar dan adegan yang ada di film tersebut), pesan ikonik yang tak terkodekan (makna tersirat dari dialog dan adegan dalam film tersebut). Tahap kedua yaitu menarik makna berdasarkan atas analissis semiotika yang dilakukan pada tahap pertama, pada tahap ini peneliti akan mengungkapkan bagaimana penggunaan simbol-simbol dan kecenderungan pesan dalam tayangan televisi melalui lima kode. Kode itu adalah hermeneutik, proaretik , simbolik, semik dan gnomik. Setelah itu ditarik kesimpulan tentang karakteristik *Slapstick* pada film animasi bisu yang telah ditentukan.Tahap ketiga adalah mitos.Mitos adalah sistem semiologi tingkat kedua.Karena dia terbentuk dari serangkaian rantai semiologis yang telah ada sebelumnya.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan laporan penelitian ini secara keseluruhan terdiri dari lima bab. Pembagian tersebut bertujuan untuk mempermudah dalam pemikiran dan pemahaman isi dari laporan penelitian ini dengan perincian sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I : PENDAHULUAN

Meliputi tentang masalah pokok secara umum, maksud dan tujuan, metode penelitian, ruang lingkup dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Membahas tentang tokoh-tokoh dalam film animasi Bernard Bear, Larva dan Shaun the Sheep dan alur cerita.

BAB III : HASIL PENELITIAN

Bab ini menyajikan data berkenan dengan karakteristik *Slapstick* yang terdapat pada film animasi Bernard Bear, Larva dan Shaun the Sheep

BAB IV : ANALISIS

Dalam bab ini, hasil yang diperoleh kemudian akan dianalisa secara mendetail agar dapat menyelesaikan masalah melalui hasil penelitian yang diperoleh.

BAB V : PENUTUP

Meliputi simpulan semua solusi dan jawaban atas rumusan masalah dan batasan masalah, serta juga didalamanya sara-saran, yang merupakan aspek-aspek yang belum tercapai oleh penulis serta kekurangan-kekurangan yang dapat diperbaiki dari penelitian kali ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Media Massa

a. Pengertian Media Massa

Media massa merupakan alat Bantu utama dalam proses komunikasi massa. Sebab komunikasi massa sendiri secara sederhana adalah suatu alat transmisi informasi seperti koran, majalah, buku, film, radio dan televisi atau suatu kombinasi bentuk dari bentuk-bentuk media.[1]

Merujuk pada penjelasan mengenai media komunikasi massa adalah media komunikasi massa yang merupakan produk dari pers yang menyajikan berbagai informasi kepada masyarakat mengenai fenomena-fenomena atau gejala-gejala sosial yang terjadi ditengah-tengah kehidupan masyarakat.[2]

Proses penyampaian pesan antara manusia yang didasarkan pers Islam maupun media pers umum. Karena peran tersebut terkait dengan visi dan misi serta kewajiban agama Islam serta profesi yang merekat pada dirinya. Berhadapan dengan kondisi

[1]Asep Saepul Muhtadi, *Jurnalistik Pendekatan Teori dan Praktek*, (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1999) hlm.173

[2]Totok djuroto, *Menejemen Penerbitan Pers*,(Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002) hlm. 4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

faktual keterbelakangan umat Islam dalam penguasaan informasi dan ilmu pengetahuan secara teknologi.[3]

Secara umum fungsi media massa yaitu mensyiarkan informasi, mendidik, menghibur. Untuk memainkan fungsinya media massa cetak memiliki strategi komunikasi pendekatan yang berbeda dengan media massa elektronik. Karena penyususnan pesan-pesan yang akan disampaikan kepada khalayak.[4]

Merujuk pada penjelasan mengenai media massa, pers dan komunikasi diatas, dapat disimpulkan bahwa media massa adalah media komunikasi massa yang merupakan produk dari pers yang menyajikan berbagai informasi kepada masyrakat mengenai fenomena-fenomena atau gejala-gejala sosial yang terjadi di tengah-tengah kehidupan masyarakat sendiri, baik yang menyangkut masalah sosial, ekonomi, budaya, politik maupun berbagai sektor kehidupan masyarakat lainnya. Sedangkan pers merupakan sebutan atau nama dari lembaga yang memproduksi media massa. Selanjutnya media massa dan pers merupakan media (perantara) terjadinya proses komunikasi massa. Jadi meskipun secara arti termitologi (istilah)tersebut mempunyai perbedaan yang cukup mendasar, tetapi pada hakikatnya ketiga istilah itu merupakan suatu kesatuan yang saling terkait. Sehingga tidak heran apabila terdapat literature yang mengkaji salah satu

[3]Andi Abdul Muis, *Komunikasi Islam,* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2001), hlm. 65 – 66

[4]Asep Saiful Muhtadi, 1999, *Jurnalistik (Pendekatan Teori dan Praktik),* (Jakata: PT.Logos Wacana Ilmu), hlm.82

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

istilah tersebut, baik media massa, pers, maupun komunikasi massa. Karena sering dalam pembahasannya senantiasa mengikut sertakan kedua istilah yang lainnya.

b. Jenis-Jenis Media Massa

Jenis media massa terbagi menjadi dua, yaitu :

1) Media massa tradisional

Media massa tradisional adalah media massa dengan otoritas danmemiliki organisasi yang jelas sebagai media massa. Secara tradisionalmedia massa digolongkan sebagaiberikut: suratkabar, majalah, radio, televisi, film (laya r lebar). Dalam jenis media ini terdapat ciri-ciri seperti:

a) Informasi dari lingkungan diseleksi, diterjemahkan dan didistribusikan
b) Media massa menjadi perantara dan mengirim informasinya melalui saluran tertentu.
c) Penerima pesan tidak pasif dan merupakan bagian dari masyarakat dan menyeleksi informasi yang mereka terima.
d) Interaksi antara sumber berita dan penerima sedikit.

2) Media massa modern

Seiring dengan berjalannya waktu dan perkembangan teknologi dan sosial budaya, telah berkembang media-media lain yang kemudian dikawanankan ke dalam media massa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

seperti internet dan telepon seluler. Dalam jenis media ini terdapat ciri-ciri seperti:

a) Sumber dapat mentransmisikan pesannya kepada banyak penerima (melalui SMS atau internet misalnya)
b) Isi pesan tidak hanya disediakan oleh lembaga atau organisasi namun juga oleh individual
c) Tidak ada perantara, interaksi terjadi pada individu
d) Komunikasi mengalir (berlangsung) ke dalam
e) Penerima yang menentukan waktu interaksi.[5]

c. Karakteristik Media Massa

Dibawah ini terdapat beberapa karakteristik suatu media, diantaranya :

1) **Surat Kabar**

a) Publisitas, Penyebaran pada publik atau khalayak. Semua aktivitas manusia yang menyangkut kepentingan umum dan atau menarik untuk umum adalah layak untuk disebarluaskan. Pesan melalui surat kabar harus memenuhi kriteria tersebut.
b) Periodesitas. Menunjukan pada keteraturan terbitnya, bisa harian, mingguan, atau dwi mingguan. Setiap hari manusia selalu membutuhkan informasi. Selama ada kehidupan, selama itu pula surat kabar terbit.

[5]Wikipedia, *Media Massa dan Jenis – Jenisnya*,https://id.wikipedia.org/wiki/Media_massa#Jenis-jenis_media_massa (Diakses pada tanggal 17Mei 2018 pukul 10.04)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c) Universalitas. Menunjuk pada kesemestian isinya, yang beraneka ragam dan dari seluruh dunia. Isi surat kabar meliputi seluruh aspek kehidupan manusia. Jika tidak, tidak dikategorikan media massa.

d) Aktualitas. Kini keadaan sebenarnya. Laporan tercepat menunjuk pada kekinian, atau terbaru dan masih hangat. Khalayak memerlukan informasi yang paling baru.

e) Terdokumentasikan. Dari berbagai berita ada yang dianggap penting oleh pihak pikah tertentuuntuk diarsipkan atau dikliping. Misalnya berkaitan dengan instansinya, atau artikel bermanfaat untuk menambah pengetahuan. Pengklipingan biasanya dilakukan oleh public relations.

2) **Majalah**

b) Penyajian lebih dalam frekuensi majalah pada umum nya mingguan. Berita dalam majalah disajikan lebih lengkap, karena latar belakang peristiwa. Unsur Why dikemukakan secara lengkap. Proses terjadinya peristiwa (unsur how) dikemukakan secara kronologis.

c) Nilai aktualitas lebih dalam. Nilai aktualitas majalah bisa satu minggu. Karena biasanya majalah mingguan baru tuntas kita baca dalam tempo tiga atau empat hari.

d) Gambar/ foto lebih banyak. Jumlah halaman banyak, menampilkan gambar/foto yang lengkap, dengan ukuran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

besar kadang kadang berwarna, kualitas kertas yang digunakan lebih baik.

e) Kover sebagai daya tarik. Disamping foto, kover juga merupakan daya tarik tersendiri yang menunjukan ciri suatu majalah, sehingga secara sepintas pembaca dapat mengidentifikasi majalah tersebut. Kover ibarat pakaian dan aksesorisnya pada manusia. Kover biasanya menggunakan kertas bagus dengan warna yang menarik.

3) **Radio Siaran**

a) Auditori. Sifat auditori sebagai konsekuensi dari radio siaran untuk didengar. Pesan radio siaran harus disusun secara singkat dan jelas, atau concise dan clear, atau harus be cristal clear.

b) Radio is the now. Mestinya siaran radio dibandingkan media massa lainnya lebih aktual.Selain hitungannya dalam detik, proses penyampaiannya lebih aktual. Sering kali melakukan liputan langsung sari tempat kejadian (rewriting to update).

c) Imajinatif. Pendengar radio siaran bersifat imajinatif. Imajinasi berbeda dari setiap pendengarnya sesuai dengan frame of reference nya.

d) Akrab. Sifat yang lain adalah akrab dan intim. Seorang penyiar radio seolah-olah berada di kamar pendengar,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menemani pendengar yang sedang melakukan aktivitasnya.

e) Gaya Percakapan. “ keep it simple, keep it short, keep it conversational” adalah rumusan penulisan berita radio. Penyampaian pesan harus bergaya percakapan(conversational style). Menulis naskah radio siaran haruslah sebagaimana kita berbicara kepada khalayak sasaran (write the way you talk)

f) Menjaga Mobilitas. Mobilitas pendengar terjaga, karena pendengar tidak meninggalkan pekerjaan ketika mendengarkan radio.

4) **Televisi**

a) Audiovisual. Dapat didengar sekaligus dapat dilihat. Gambar dan kata-kata keduanya harus ada kesesuaian secara harmonis. Karena sifatnya ini, maka acara siaran berita harus selalu dilengkapi dengan gambar.

b) Berpikir dalam Gambar. Bila Pengarah acara membuat naskah acara / membaca naskah acara dia harus berpikir dalam gambar (think in picture). Ada dua tahap yang dilakukan dalam proses berpikir dalam gambar. Pertama, visualisasi, menerjemahkan kata-kata yang mengandung gagasan yang menjadi gambar secara individual. Kedua, Penggambaran, kegiatan merangkai gambar-gambar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

individual sedemikian rupa, sehingga kontinuitasnya mengandung makna tertentu.

c) Pengoprasian lebih Kompleks. Lebih banyak melibatkan orang. Peralatan yang digunakan pun lebih banyak dan untuk mengoperasikannya lebih rumit dan harus dilakukan orang-orang yang terampil dan terlatih.

5) **Film**

a) Layar yang Luas/Lebar. Layarnya berukuran luas. Layar film yang luas telah memberikan keleluasaan penontonnya melihat adegan-adegan yang disajikan dalam film.

b) Pengambilan Gambar. Shot yang artistik menjadikan film lebih menarik. Yang bisa menggunakan extreme long shot. Ibandingkan pengambilan gambar TV lebih sering dari jarak dekat.

c) Konsentrasi Penuh. Kita semua terbebas dari gangguan hiruk pikuknya suara diluar karena biasanya ruangan kedap suara. Dengan demikian emosi kita juga akan terbawa suasana.

d) Identifikasi Psikologis. Suasana di gedung bioskop telah membuat pikiran dan perasaan kita larut dalam cerita yang disajikan. Secar tidak sadar kita mengidentifikasi diri dengan salah seorang pemeran dalam film itu. Dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

meniru cara berpakain dan model rambutnya yang disebut imitasi.[6]

d. Fungsi Media Massa

Fungsi dari media massa adalah

1) Informasi

Menyediakan informasi tentang peristiwa dan kondisi dalam masyarakat dan dunia Menunjukkan, hubungan kekuasaan, Memudahkan inovasi adaptasi dan kemajuan.

2) Korelasi

Menjelaskan, menafsirkan, mengomentari makna peristiwa dan informasi, menunjang otoritas dan norma-norma yang mapan, melakukan sosialisasi, mengkoordinasikan ngbeberapa kegiatan, membentuk kesepakatan, menentukan urutan prioritas dan memberikan status relaif.

3) Kesinambungan

Mengekspresikan budaya dominant dan mengakui keberadaan kebudayaan khusus (subculture) serta perkembangan budaya baru, meningkatkan dan melestarikan nilai-nilai.

4) Hiburan

Menyediakan hiburan, pengalihan perhatian dan sarana relaksasi, meRedakan ketegangan sosial.

---

[6]Wolfstore, 2012, *Karakteristik Media Massa*,http://kulkomunikasi.blogspot.co.id/2012/04/karakteristik-media-massa.html (Diakses pada tanggal 16 Mei 2018 pukul. 11.09)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5) Mobilisasi

Mengkampenyakan tujuan masyarakat dalam bidang politik, pembangunan, ekonomi, pekerjaan dan agama.[7]

2. Film

a. Pengertian Film

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film dapatdiartikan dalam dua pengertian. Pertama, film merupakan selaputtipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yangakan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akandimainkan dibioskop). Yang kedua, film diartikan sebagai lakon(cerita) gambar hidup.[8]

film (sinema) adalah *Cinemathographie* yang berasal dari *Cinema* dan *tho* sama dengan *phytos* (cahaya) ditambah *graphie* yang sama dengan grhap (tulisan atau gambar atau citra), jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Agar kita dapat melukis gerak dengan cahaya, kita harus menggunakan alat khusus, yang biasa kita sebut dengan kamera.

Film adalah gambar-hidup, juga sering disebut *movie*. Film, secara kolektif, sering disebut sinema. Sinema itu sendiri bersumber dari kata kinematik atau gerak. Film juga sebenarnya

[7]Mc.Quail, Dennis, 2005, *Teori Komunikasi Massa*, (Jakarta : Erlangga, 2005) hlm. 70

[8]Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*,(Jakarta: Balai Pustaka, 1990), hlm. 242

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

merupakan lapisan-lapisan cairan selulosa, biasa di kenal di dunia para sineas sebagai seluloid.[9]

Film dihasilkan dengan rekaman dari orang dan benda (termasuk fantasi dan figur palsu) dengan kamera, dan/atau oleh animasi. Kamera film menggunakan pita seluloid (atau sejenisnya, sesuai perkembangan teknologi). Butiran silver halida yang menempel pada pita ini sangat sensitif terhadap cahaya. Saat proses cuci film, silver halida yang telah terekspos cahaya dengan ukuran yang tepat akan menghitam, sedangkan yang kurang atau sama sekali tidak terekspos akan tanggal dan larut bersama cairan pengembang (*developer*).

Sebagai industri (*an industry*), film adalah sesuatu yangmerupakan bagian dari produksi ekonomi suatu masyarakat dan iamesti dipandang dalam hubungannya dengan produk-produklainnya. Sebagai komunikasi (*communication*), film merupakanbagian penting dari sistem yang digunakan oleh para individu dankawanan untuk mengirim dan menerima pesan (*send and receivemessages*).[10]

Film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakatberdasarkan muatan pesan (*message*) di baliknya, tanpa pernah berlaku sebaliknya.Film selalu merekam realitas

[9] Undang-undang No 8 tahun 1992 dikutip Ayonana (2010) dalam ayonana.tumblr.com

[10]Idy Subandy Ibrahim, *Budaya Populer sebagai Komunikasi; Dinamika Popscape dan Mediascape di Indonesia Kontemporer*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2011), hlm. 190

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memproyeksikannya ke atas layar.[11]

Film telah menjadi media komunikasi audio visual yangakrab dinikmati oleh segenap masyarakat dari berbagai rentangusia dan latar belakang sosial. Kekuatan dan kemampuan filmdalam menjangkau banyak segmen sosial, lantas membuat para ahlibahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya.[12]

Pada hakikatnya, semua film adalah dokumen sosial danbudaya yang membantu mengkomunikasikan zaman ketika film itudibuat bahkan sekalipun ia tak pernah dimaksudkan untuk itu.[13]

b. Sejarah Film

Pada mulanya, film Edison dan Lumière adalah film yang berdurasi hanya beberapa menit dan menunjukkan hanya sekedar realitas yang direproduksi kembali melalui film–selebriti, atlet angkat besi, pemain sulap, dan bayi yang sedang makan.

[11]Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006), hlm. 127

[12]Alex Sobur, *Analisis Teks Media; Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), hlm. 127

[13]Idy Subandy Ibrahim, *Budaya Populer sebagai Komunikasi; Dinamika Popscape dan Mediascape di Indonesia Kontemporer*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2011), hlm. 191

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambarnya diambil dalam *frame* (bingkai) yang statis (kamera tidak bergerak sama sekali) dan tidak ada penyuntingan.[14]

Pembuat film dari Prancis, George Méliès, mulai membuat cerita gambar bergerak, yaitu suatu film yang bercerita.Sampai dengan akhir taun 1890-an, dia mulai membuat dan menampilkan film satu adegan, film pendek, namun segera setelah itu dia mulai membuat cerita berdasarkan gambar yang diambil secara berurutan di tempat-tempat yang berbeda. Méliès sering kali disebut "artis pertama dalam dunia sinema" karena dia telah membawa cerita narassi pada medium dalam bentuk kisah imajinatif seperti *A Tripto the Moon* (1902).[15]

Edwin S. Porter, seorang juru kamera Edison Company, melihat bahwa film dapat menjadi alat penyampai cerita yang jauh lebih baik dengan penggunaan dan penempatan kamera secara artistik yang disertai dengan penyuntingan. Film berdurasi 12 menit karyanya yang berjudul *The Great Train Robbery* (1903), adalah film pertama yang menggunakan penyuntingan, gabungan potongan-potongan antaradegan, dan sebuah kamera bergerak untuk menceritakan sebuah kisah yang relatif kompleks.Dari tahun 1907 sampai 1908, tahun pertama di mana terdapat lebih banyak film bernarasi daripada film dokumenter,

---

[14]Stanley J. Baran, *Pengantar Komunikasi Massa; Melek Media dan Budaya*, (Jakarta: Erlangga , 2012), hlm. 214

[15]*Ibid*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

jumlah nickelodeon di Amerika meningkat 10 kali lipat. Dengan begitu banyak gedung pertunjukan di banyak kota yang melayani publik yang sangat antusias sehingga semakin banyak film yang dibutuhkan. Secara harfiah, beratus-ratus *factory studio* yang baru, atau perusahaan produksi film mulai bermunculan.[16]

Pembuat film awal menggunakan bahan film dari novel, *vaudeville*, sirkus dan pelbagai sumber sebagai skenario film mereka. Tetapi mereka juga menciptakan genre mereka sendiri yang tetap mempengaruhi pembuatan film.[17]

c. Unsur-Unsur Film

Film merupakan hasil karya bersama atau hasil kerja kolektif. Dengan kata lain, proses pembuatan film pasti melibatkan kerja sejumlah unsur atau profesi. Unsur-unsur yang dominan di dalam proses pembuatan film antaralain: produser, sutradara, penulis skenario, penata kamera (kameramen), penata artistik, penata musik, editor, pengisi dan penata suara, aktor-aktris (bintang film).

1) Produser. Unsur paling utama (tertinggi) dalam suatu tim kerja produksi atau pembuatan film adalah produser. Karena produserlah yang menyandang atau mempersiapkan dana yang dipergunakan untuk pembiayaan produksi film. Produser merupakan pihak yang bertanggungjawab terhadap

[16]*Ibid*, hlm.216

[17]Marcel Danesi, *Pengantar Memahami Semiotika Media*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2010), hlm. 158

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berbagai hal yang diperlukan dalam proses pembuatan film. Selain dana, ide atau gagasan, produser juga harus menyediakan naskah yang akan difilmkan, serta sejumlah hal lainnya yang diperlukan dalam kaitan proses produksi film.

2) Sutradara. Sutradara merupakan pihak atau orang yang paling bertanggungjawab terhadap proses pembuatan film di luar hal-hal yang berkaitan dengan dana dan properti lainnya. Karena itu biasanya sutradara menempati posisi sebagai "orang penting kedua" di dalam suatu tim kerja produksi film. Di dalam proses pembuatan film, sutradara bertugas mengarahkan seluruh alur dan proses pemindahan suatu cerita atau informasi dari naskah skenario ke dalam aktivitas produksi.

3) Penulis Skenario. Skenario film adalah naskah cerita film yang ditulis dengan berpegang pada standar atau aturan-aturan tertentu. Skenario atau naskah cerita film itu ditulis dengan tekanan yang lebih mengutamakan visualisasi dari sebuah situasi atau peristiwa melalui adegan demi adegan yang jelas pengungkapannya. Jadi, penulis skenario film adalah seseorang yang menulis naskah cerita yang akan difilmkan. Naskah skenario yang ditulis penulis skenario itulah yang kemudian digarap atau diwujudkan sutradara menjadi sebuah karya film.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Penata Kamera (Kameramen).Penata kamera atau popular juga dengan sebutan kameramen adalah seseorang yang bertanggungjawab dalam proses perekaman (pengambilan) gambar di dalam kerja pembuatan film. Karena itu, seorang penata kamera atau kameramen dituntut untuk mampu menghadirkan cerita yang menarik, mempesona dan menyentuh emosi penonton melalui gambar demi gambar yang direkamnya di dalam kamera. Di dalam tim kerja produksi film, penata kemera memimpin departemen kamera.

5) Penata Artistik. Penata artistik (art director) adalah seseorang yang bertugas untuk menampilkan cita rasa artistik pada sebuah film yang diproduksi. Sebelum suatu cerita divisualisasikan ke dalam film, penata artistik setelah terlebih dulu mendapat penjelasan dari sutradara untuk membuat gambaran kasar adegan demi adegan di dalam sketsa, baik secara hitam putih maupun berwarna. Tugas seorang penata artistik di antaranya menyediakan sejumlah sarana seperti lingkungan kejadian, tata rias, tata pakaian, perlengkapan-perlengkapan yang akan digunakan para pelaku (pemeran) film dan lainnya.

6) Penata Musik. Penata musik adalah seseorang yang bertugas atau bertanggungjawab sepenuhnya terhadap pengisian suara musik tersebut. Seorang penata musik dituntut tidak hanya sekadar menguasai musik, tetapi juga harus memiliki

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemampuan atau kepekaan dalam mencerna cerita atau pesan yang disampaikan oleh film.

7) Editor. Baik atau tidaknya sebuah film yang diproduksi akhirnya akan ditentukan pula oleh seorang editor yang bertugas mengedit gambar demi gambar dalam film tersebut. Jadi, editor adalah seseorang yang bertugas atau bertanggungjawab dalam proses pengeditan gambar.

8) Pengisi dan Penata Suara. Pengisi suara adalah seseorang yang bertugas mengisi suara pemeran atau pemain film. Jadi, tidak semua pemeran film menggunakan suaranya sendiri dalam berdialog di film. Penata suara adalah seseorang atau pihak yang bertanggungjawab dalam menentukan baik atau tidaknya hasil suara yang terekam dalam sebuah film. Di dalam tim kerja produksi film, penata suara bertanggungjawab memimpin departemen suara.

9) Bintang Film (Pemeran). Bintang film atau pemeran film dan biasa juga disebut aktor dan aktris adalah mereka yang memerankan atau membintangi sebuah film yang diproduksi dengan memerankan tokoh-tokoh yang ada di dalam cerita film tersebut sesuai skenario yang ada. Keberhasilan sebuah film tidak bisa lepas dari keberhasilan para aktor dan aktris dalam memerankan tokoh-tokoh yang diperankan sesuai dengan tuntutan skenario (cerita film), terutama dalam menampilkan watak dan karakter tokoh-tokohnya. Pemeran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam sebuah film terbagi atas dua, yaitu pemeran utama (tokoh utama) dan pemeran pembantu (piguran).

d. Jenis-Jenis Film

Menurut Ensiklopedi Nasional Indonesia (1990) yang dikutip oleh Amin Jaenuri (2011) menguraikan secara detail bebagai jenis film, diantaranya :

1) Film Instruktif filmdibuat dengan isi berupa pengarahan yang berkaitan dengan sebuah pekerjaan atau tugas. Bentuk film bisa berupa animasi, boneka atau film yang diperankan oleh aktor atau aktris.

2) Film Penerangan film, Penerangan merupakan film yang memberi kejelasan suatu hal, misalnya film yang mengisahkan pentingnya program keluarga berencana atau film pembangunan lainnya. Biasanya film ini diperankan oleh para pemain dengan imbuhan dialog yang berisi penjelasan. Atau dapat juga filmnya ditampilkan dalam bentuk gambar-gambar dengan tambahan keterangan berupa narasi (cerita) yang dibacakan.

3) Film Gambar (Animasi), film gambar atau animasi dibuat dari gambar-gambar tangan (ilustrasi). Gambar ini dibuat satu-persatu dengan memperhatikan kesinambungan gerak sehingga ketika diputar rangkaian gerak dalam gambar itu muncul sebagai satu gerakan dalam film.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Film Boneka, film boneka biasanya ditampilkan dengan pemain berupa boneka. Kadang-kadang beberapa boneka dimainkan oleh seorang “dalang” sekaligus di atas panggung. Panggung dapat bercita realistis (suatu kenyataan) bisa pula fantasi (khayalan).

5) Film Iklan (TV Commersial), iklan merupakan film yang mempropagandakan produk-produk tertentu yang ditawarkan produk benda atau jasa. Film iklan semua dimainkan oleh bintang-bintang ternama untuk menarik minat penontonnya sehingga diharapkan dapat menaikkan omset produk itu.

6) Program Televisi (TV Programme), program ini diproduksi untuk komsumsi masyarakat televisi. Secara umum, program televisi dibagi menjadi dua jenis yakni cerita dan non cerita. Jenis cerita terbagi menjadi dua kawanan yakni kawanan fiksi dan kawanan non fiksi. Kawanan fiksi memproduksi film serial (TV series), film televisi dan film cerita pendek. Kawanan non fiksi menggarap aneka program pendidikan, film dokumenter atau profil tokoh dari daerah tertentu.

7) Video Klip (Music Video) sejatinya video klip adalah sarana bagi produser musik untuk memasarkan produknya lewat medium Televisi.

8) Film Cerita Panjang (Feature-Length Films), film cerita panjang adalah film yang berisi kisah manusia (roman) yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dari awal sampai akhir merupakan suatu keutuhan cerita dan dapat memberikan kepuasan emosi kepada penontonnya. Film cerita dapat diputar di gedung bioskop atau dibuat untuk acara televisi. Sebuah film cerita biasanya dimainkan oleh sejumlah pemeran (aktor atau aktris) dengan dukungan pemain lain. Film cerita dapat berupa satu film dengan satu masa putar.

9) Film Cerita Pendek (Short Films) durasi film cerita pendek biasanya dibawah 60 menit. Jenis film ini banyak dihasilkan oleh para mahasiswa jurusan film atau orang/kawanan yang menyukai dunia film dan juga yang memang mengkhususkan diriuntuk memproduksi film pendek, umumnya hasil produksi ini dipasok ke rumah-rumah produksi atau saluran Televisi.

10) Film Dokumenter (Film Jurnal), film jurnal biasanya dibuat untuk mendukung sebuah cerita. Film ini juga bisa diartikan sebagai film dokumenter.[18]

e. Genre Film

Terdapat 13 (tiga belas) genre film dunia yang paling populer di masing-masing era, yaitu :

[18] Muchlisin riadi, 2012, *pengertian sejarah dan unsur-unsur film*, http://www.kajianpustaka.com/2012/10/pengertian-sejarah-dan-unsur-unsur-film.html?m=1(Diakses pada tanggal 16 Mei 2018 pukul 11.08)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Comedy; genre terbaik penghilang rasa penat ini disesaki oleh berbagai film terbaik sepanjang masa. Film-film yang mewakili genre komedi ini terbagi ke dalam beberapa sub genre, seperti komedi romantis, parody, *Slapstick* , serta Black *comedy*. *City Lights* (1931), *The Hangover* (2009).

2) Romance; banyak film romantis yang dibuat sepanjang sejarah film hingga akhir abad ke-20. Hal tersebut dikarenakan film romantis mengangkat tema cerita cinta yang memang digemari oleh banyak orang dan ceritanya yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. *Gone with the Wind* (1939), *(500) Days ofSummer* (2009).

3) Fantasy; genre yang melibatkan unsur magis atau hal di luar jangkauan logika manusia ini mulai terangkat pasca kesuksesan *The Wizard of Oz* (1939) dan kemudian muncul film-film seperti, *The Lord of the Rings* (2003), hingga *Avatar* (2009). Thriller; genre thriller selalu mendapat tempat di hati para penggemarnya. Sensasi ketegangan yang dirasakan ketika menonton film-film sejenis dapat memberikan sensasi tersendiri bagi para penikmatnya. *Psycho* (1960), *Memento* (2001).

4) Musical; film bergenre musikal sempat merajai dunia perfilman pada pertengahan abad 20. *The Sound of Music* (1965), *Les Misérables* (2012).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5) Horror; genre ini menjadi salah satu favorit para penonton karena menawarkan sensasi kengerian yang tidak dimiliki oleh genre lainnya. Sejak kemunculan sinema, banyak filmmaker yang memotret peristiwa menakutkan dan beberapa di antaranya menjadi film yang wajib ditonton. *The Exorcist* (1973), *The Conjuring* (2013).

6) Drama; genre yang menjadi favorit sebagian besar para penonton maupun *filmmaker* dunia. *The Godfather* (1972), *City of God* (2002).

7) Adult; film-film ini hanya diperuntukkan bagi para penonton yang berusia diatas 18 tahun. Banyaknya adegan seks yang tersaji dalam film-film ini membuat masing-masing film diberi rating R hingga NC-17 oleh lembaga rating Amerika. *Basic Instinct* (1992), *Caligula* (1979).

8) Sci-Fi; perkembangan film dunia tidak lepas dari bantuan film-film genre fiksi ilmiah yang selalu membuat perkembangan dari segi teknik audio dan visual. *Star Wars Episode V: The Empire Strikes Back* (1980), *Inception* (2010).

9) Action; film aksi yang selalu mengasyikkan ketika ditinton apalagi jika terdapat tokoh pahlawan fenomenal. *Terminator 2: Judgment Day* (1998), *TheDark Knight* (2008).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

10) Cult; definisi genre ini memang tidak pasti dan kerap berbeda dari pendapat satu ke pendapat lainnya. Ada yang mengatakan sebuah film layak dikatakan cult apabila ketika dirilis tidak sukses, namun seiring waktu mendapat supporter yang masiv. Ada juga yang mengatakan jika beberapa unsur dalam filmnya unik dan berbeda dari kebanyakan film lainnya, maka dapat dikatakan cult. *Pulp Fiction* (1994), *Dogville* (2003).

11) Animation; film yang pengolahan gambarnya menggunakan bantuan grafika komputer hingga menghasilkan efek 2 dimensi dan 3 dimensi. *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937), *How to Train Your Dragon* (2010).

12) Documentary; film berdasarkan kisah nyata dan bukti otentik dari kejadian yang pernah terjadi di kehidupan nyata. *Fahrenheit 9/11* (2004), *Justin Bieber: Never Say Never* (2011).[19]

f. Tujuan Pembuatan Film

Azhar Arsyad (2009) Fungsi film dalam terkait dengan tiga hal, yaitu untuk tujuan kognitif, untuk tujuan psikomotor, dan untuk tujuan afektif. Dalam hubungannya dengan tujuan kognitif, film dapat digunakan untuk :

[19]Cinemags, Edisi 171, Oktober 2013

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Mengajarkan pengenalan kembali atau pembedaan stimulasi gerak yang relevan, seperti kecepatan obyek yang bergerak, dan sebagainya.

2) Mengajarkan aturan dan prinsip. Film dapat juga menunjukkan deretan ungkapan verbal, seperti pada gambar diam dan media cetak. Misalnya untuk mengajarkan arti ikhlas, ketabahan, dan sebagainya.

3) Memperlihatkan contoh model penampilan, terutama pada situasi yang menunjukkan interaksi manusia.

Dalam hubungannya dengan tujuan psikomotor, film digunakan untuk memperlihatkan contoh keterampilan gerak. Media ini juga dapat memperlambat atau mempercepat gerak, mengajarkan cara menggunakan suatu alat, cara mengerjakan suatu perbuatan, dan sebagainya. Selain itu, film juga dapat memberikan umpan balik tertunda kepada siswa secara visual untuk menunjukkan tingkat kemampuan mereka dalam mengerjakan keterampilan gerak, setelah beberapa waktu kemudian. Dengan hubungannya dengan tujuan afektif, film dapat mempengaruhi emosi dan sikap seseorang, yakni dengan menggunakanberbagai cara dan efek. Ia merupakan alat yang cocok untuk memperagakan informasi afektif, baik melalui efek optis maupun melalui gambaran visual yang berkaitan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Para khalayak atau penonton film menggunakan film menggunakan lebih dari satu indera karena karakter film yang audio-visual. Para penonton jadi lebih terbawa dalam dimensi parasosial yang dihadirkan lewat film. Pola penggunaan yang seperti ini menjadikan penonton dapat menyamarkan bahkan menghapus batas-batas kultural dan sosial (misalnya bahasa) sehingga pesan yang disampaikan lewat film tetap akan dapat dimengerti oleh penonton. Lewat film, informasi dapat dikonsumsi dengan lebih mendalam karena film adalah media audio visual. Media ini banyak digemari banyak orang karena dapat dijadikan sebagai hiburan dan penyalur hobi bagi orang-orang tertentu.[20]

Pertunjukan film disamping sebagai komoditas ekonomi juga berfungsi sebagai sarana penerangan (entertainment), pendidikan (edukasi), dan hiburan (rekreasi). Oleh karena itu film dapat dimanfaatkan sebagai media publikasi atau penyuluhan untuk menyampaikan pesan-pesan tentang program pembangunan disegala bidang.[21]

[20] Husnun. 2011. Film Sebagai Bagian dari Media Masa. http://husnun.wordpress .com/2011/04/27/film-sebagai-bagian-dari-media-massa/ (Diakses pada tanggal 16 Mei 2018 pukul 16.06)

[21] Permadi Suparno, Film Keliling Sebagai Sarana Penyuluhan Dan Publikasi edisi no 5 (Jakarta: IPTEK-Kom, 1999), hlm. 55

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Film Animasi

a. Pengertian Film Animasi

Film Animasi diartikan sebagai mengkreasikan 'kehidupan' atau bisa juga memberi kehidupan pada suatu benda mati.[22]Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan[23].

b. Jenis Film Animasi

Ada 4 jenis animasi, yaitu :[24]

1) *Frame Animation*

Suatu animasi yang dibuat dengan mengubah objek pada setiap frame.

2) *Vector animation*

Suatu animasi yang dibuat dengan mengubah bentuk suatu objek.

3) *Computational Animation*

Suatu animasi yang dibuat dengan memindahkan objek berdasarkan koordinat x (horizontal) dan y (vertikal).

4) *Morphing*

Peralihan satu bentuk objek ke bentuk objek lainnya dengan memanipulasi lebih dari satu frame sehingga nantinya akan dihasilkan keseluruhan gerakan yang sangat lembut.

---

[22]Gatot Prakosa, *Animasi: pengertahuan dasar film animasi Indonesia,* (Jakarta:Fakultas Film dan Televisi, Institut Kesenian Jakarta, 2010), hlm.2

[23] Agus Suheri, *Animasi Multimedia Pembelajaran*, (Jakarta : Elec media Komputindo, 2006), hlm.2

[24]FRed Hofstetter, *Multimedia Literacy (Third Edition)*, (New York:McGrawhill International Edition, 2001), hlm. 41

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Komputer Animasi

1) Animasi 2D

Film animasi berbasis dua dimensi yakni objek yang dianimasikan hanya mempunyai ukuran panjang (x-axis) dan lebar (y-axis).

2) Animasi 3D

Film animasi berbasis tiga dimensi yakni:objek yang dianimasikan mempunyai ukuran panjang (x-axis), lebar (y-axis) dan tinggi (z- 14 axis) maka objek dan pergerakannya hamper mendekati kenyataan aslinya. Objek tersebut dibuat di dunia maya (virtual reality).[25]

d. Timming Film Animasi

Serial Animasi Serial animasi meracu pada tayangan animasi yang ditayangkan secara kontinyu pada hari dan jam-jam tertentu. Karena alasan ekonomis, film animasi untuk konsumsi industri televisi cenderung dibuat secara sederhana dalam hal teknik pembuatan film. [26]

1) Limited Animation Perkembangan industri berkembang begitu cepat, maka lahirlah teknik limited animation yang awalnya dikembangkan oleh Hanna Barbera yang melakukan ekperimentasi dengan keterbatasan gambar sebanyak pengulangan gambar yang hanya digambar sejumlah 6

[25]Gatot Prakosa, *Animasi: pengertahuan dasar film animasi Indonesia,* (Jakarta:Fakultas Film dan Televisi, Institut Kesenian Jakarta, 2010), hlm.143
[26]*Ibid,*hlm.268

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

gambar, tetapi direkam dengan perkalian yang tetap berjumlah 24 frame setiap detiknya[27].

2) Full Length Animation Menurut film-film cerita panjang biasanya menyiratkan sejumlah besar pekerjaan menggambar atau mendesain yang lebih serius dimulai dari perlakuan menciptakan film per detiknya.[28]

3) Mise en Scene istilah Mise en Scene mendeskripsikan fitur utama dari representasi sinematik. Istilah ini diambil dari Bahasa Perancis yang dalam Bahasa inggris berarti "which has been put into the scene or put onstage".[29]Ada 6 komponen dari Mise en scene yaitu setting (set & props), lighting, costume, hair, make-up dan figure behavior.[30] Berikut penjelasan mengenai tiap komponen dari Mise en scene:

   a) Setting (set & props) Latar (setting)

      Merupakan tempat atau lokasi dimana suatu adegan dimainkan. Dalam dunia film,setting tidak terbatas interior, seperti tempat tinggal atau tempat kerja, tetapi dapat lebih luas secara harfiah ke dunia baru dari galaksi dan luar alam semesta kita sendiri. Untuk memperkuat suasana setting dalam film diperlukan bantuan property. Properti memberikan definisi lebih lanjut pada setting

[27]*Ibid,* hlm.269
[28]*Ibid,* hlm.271
[29]Ed Sikov, *Film Studies: An Introduction,* (New York: Columbia University Press, 2010), hlm.44
[30]Amy Villarejo, *Film Studies the Basic,* (Oxon:Ruletge, 2007), hlm.56

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

atau menarik perhatian pada detail dalam adegan yang lebih besar.[31]

b) Lighting

Tata cahaya (lighting) adalah seni pengaturan cahaya dengan mempergunakan peralatan pencahayaan agar kamera mampu melihat obyek dengan jelas, dan menciptakan ilusi sehingga penonton mendapatkan kesan adanya jarak, ruang, waktu dan suasana dari suatu kejadian yang dipertunjukkan dalam program televise.[32]

c) Costume & Hair Kostum

Merupakan penggunaan pakaian yang digunakan pada tiap karakter dalam sebuah film. Penggunaan kostum yang tepat berkontribusi dalam dunia film.

d) Make-up Make-up

Merupakan sesuatu yang mengacu pada penggunaan tata rias wajah pada tiap karakter. Dalam film, tata rias wajah berkaitan erat dengan kostum. Peran tata rias wajah yaitu menciptakan imajinatif dimensi dalam dunia film (Villarejo:2007).

e) Figure Behavior

Figure Behavior yang dimaksud dalam mise en scene yaitu mendeskripsikan gerakan, ekspresi atau aksi dari

[31] *Ibid,*

[32] Sri Sartono, *Teknik Penyiaran dan Produksi Program Radio, Televisi, dan Film Jilid 2,* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, 2008), hlm.316

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

aktor atau figur lainnya (hewan, monster, animasi, droid) dalam sebuah shot yang diberikan.[33]

e. Ukuran Size Komposisi

Ukuran (frame size) atau Komposisi Dalam mengatur komposisi, seorang kameramen harus mempertimbangkan di mana dia harus menempatkan obyek yang diharapkan akan menjadi POI (Point of Interest atau obyek utama yang menjadi pusat perhatian) dan seberapa besar ukurannya dalam frame (Baskin:2009). Kesimpulannya komposisi shot atau biasa disebut dengan shot size adalah pengukuran sebuah gambar yang ditentukan berdasarkan objek, pengaturan besar dan posisi objek dalam frame (bingkai), dan posisi kamera yang diinginkan.

Beberapa macam shot size yakni:[34]

1) Extreme Close-Up, Menurut

Pengambilan gambar Extreme Close-Up merupakan pengambilan gambar yang diambil sangat dekat dan detail. Shot ini merupakan shot yang menampilkan bagian tertentu dari tubuh manusia.

2) Close-Up Gambar

Pengambilan gambar Close-Up merupakan pengambilan gambar yang diambil shot dekat, obyek menjadi titik perhatian utama di dalam shot ini, latar belakang sedikit

[33]Amy Villarejo, *Film Studies the Basic,* (Oxon:Ruletge, 2007), hlm.59
[34]Sri Sartono, *Teknik Penyiaran dan Produksi Program Radio, Televisi, dan Film Jilid 2,* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, 2008), hlm.312

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sekali. Untuk manusia biasanya ditampilkan wajah dari bahu sampai atas kepala.

3) Medium Shot

Pengambilan gambar Medium Shot merupakan pengambilan gambar obyek disini menjadi lebih besar dan lebih dominan, obyek manusia dinampakkan dari atas pinggang sampai di atas kepala. Latar belakang masih nampak sebanding dengan obyek utama

4) Long Shot

Pengambilan gambar Long Shot merupakan pengambilan gambar shot jauh, menyajikan bidang pandangan yang lebih dekat dibandingkan dengan ELS, obyek masih didominasi oleh latar belakang yang lebih luas.

5) Extreme Long Shot

Pengambilan gambar Extreme Long Shot merupakan pengambilan gambar shot yang sangat jauh, menyajikan bidang pandangan yang luas, kamera mengambil keseluruhan pemandangan. Obyek utama dan obyek

lainnya nampak sangat kecil dalam hubungannya dengan latar belakang.

f. Camera Angle

Camera Angle adalah sudut penempatan dimana kamera mengambil gambar suatu subyek, pemandangan atau adegan. Dengan sudut tertentu kita bisa menghasilkan suatu shot yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menarik, dengan perspektif yang unik dan menciptakan kesan tertentu pada adegan yang kita sajikan.[35]

1) Normal Angle

   Normal angle merupakan sudut pengambilan gambar pada posisi sejajar dengan objek. Pada posisi normal angle, kamera ditempatkan kira-kira setinggi mata subyek. [36]

2) Low Camera Angle Posisi kamera dibawah ketinggian mata subyek, sehingga kamera harus mendongak untuk merekam subyek. Dengan low camera angle cenderung menambah ukuran tinggi obyek, dan memberikan kesan kuat, dominan dan dinamis. [37]

3) High Camera Angle Posisi kamera lebih tinggi di atas mata, sehingga kamera harus menunduk untuk mengambil subyeknya. High Camera Angle sangat berguna untuk mempertunjukkan keseluruhan set beserta obyek-obyeknya. Dengan high camera angle bisa diciptakan kesan obyek nampak kecil, rendah, hina, perasaan kesepian, kurang gairah, kehilangan dominasi.[38]

4) Bird's-Eye Shot Bird's-Eye Shot merupan pengambilan gambar dengan kamera mengambil subyek dari atas e. Subjective Camera Angle Kamera diletakkan di tempat seorang karakter (tokoh) yang tidak nampak dalam layar dan

---

[35]Sri Sartono, *Teknik Penyiaran dan Produksi Program Radio, Televisi, dan Film Jilid 2,* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, 2008), hlm.313
[36]*Ibid,*
[37]*Ibid,*
[38]*Ibid,*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mempertunjukkan pada penonton suatu pemandangan dari sudut pandang karakter tersebut[39].

5) Objective Camera Angle Objective Camera Angle merupakan cara pengambilan gambar, dimana audiens hanya menjadi pengamat. Kamera merekam peristiwa atau adegan seperti apa adanya.

g. Camera Movement

Camera Movement Dalam buku Askurifal Baskin (2009), Untuk menciptakan gambar yang dinamis dan dramatis, kita perlu mengenal macam-macam gerakan kamera. Antara lain:

1) Zooming Adalah suatu pergerakan lensa kamera menuju (in) objek atau menjauh (out) dengan posisi kamera diam ditempat. Sehingga menimbulkan efek membesar bila mendekat (in) dan mengecil bila menjauh (out).
2) Tilting Adalah suatu gerakan kamera keatas (up) dan kebawah (down) tanpa memindahkan posisi kamera. Gerakan ini penonton memiliki kesan penasaran yang ditimbulkan dengan cara perlahan.
3) Paning Adalah gerakan kamera ke kanan (pan right) dan ke kiri (pan left) tanpa memindahkan posisi kamera. Efek yang ditimbulkan sama dengan gerakan tilting.
4) Follow Adalah gerakan kamera mengikuti objeknya, sehingga gambar yang dihasilkan lebih bervariasi.

[39] *Ibid,*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Animasi Bisu

Film bisu (silent film) adalah film yang dibuat tanpa menggunakan perekaman suara terutama dalam dialog. Penonton "dipaksa" untuk memahami alur cerita itu melalui gerakan tubuh dari pemain film dan tulisan yang muncul disela-sela gambar seperti layaknya baca komik yang isinya beberapa dialog dari film tersebut.[40] Film disebut juga gambar hidup, yaitu serangkaian gambar diam yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Film, dalam konteks ini disebut sebagai produk. Kata film akan merujuk kepada istilah yang dikenal dengan sinema. Film bisu adalah perkembangan media yang dianggap murni sebagai seni visual (tanpa audio). Film bisu sangat membangun imajinasi penonton.[41] Film animasi berasal dari dua disiplin, yaitu film yang berakar pada dunia fotografi dan animasi yang berakar pada dunia gambar yaitu ilustrasi disaind grafis (desaind komunikasi visual).Secara mendasar film mengandung pengertian sebagai gambar hidup atau rangkaian gambar – gambar yang bergerak menjadi suatu alur cerita yang ditonton orang, bentuk film yang mengandung unsur dasar cahaya, suara dan waktu. Secara umum film animasi merupakan film yang diciptakan dengan menganalisis gambar per gambar atau kerangka demi kerangka oleh aminator, lalu direkam gambar demi gambar atau gerak demi gerak dengan menggunakan kamera stop-frame, kamera yang memakai alat mesin penggerak frame by frame,

[40]Nisrina Lubis,*Kamus Istilah Film Populer*, (Yogyakarta: Medpress, 2009), hlm 40
[41] Jacob Oetama,*Sejarah Sosial Media*, (Jakarta : Yayasan Obor Indonesia, 2006), hlm 230

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yaitu alat penggerak seluloit bingkai per bingkai, dengan perhitungan waktu untuk tiap satu detik dibutuhkan 24 bukan bingkai kamera untuk merekam gambar, gerak ke pita seluloid.[42] Dari kedua pengertian diatas, bahwa film animasi bisu adalah film yang berawal dari dunia gambar yang dihidupkan menjadi sebuah cerita dengan seni Visual (Tanpa Audio atau dialog) sehingga penonton harus dituntut untuk memahami melalaui gerakan tubuh para pemain aktor dalam Cerita di Dunia gambar.

5. Komunikasi Non Verbal

a. Pengertian Komunikasi Non Verbal

Komunikasi non verbal adalah komunikasi yang menggunakan isyarat bukan kata-kata.[43]Istilah nonverbal biasanya digunakan untuk melukiskan semua peristiwa komunikasi di luar kata-kata terucap dan tertulis walau tidak terdapat kesepakatan tentang proses nonverbal ini, kebanyakan ahli setuju bahwa hal-hal berikut mesti dimasukkan seperti isyarat, ekspresi wajah, pandangan mata, postur, gerakan tubuh, sentuhan, pakaian, artefak, diam, ruang, waktu dan suara.[44]

Komunikasi nonverbal juga dapat diartikan sebagai penciptaan dan pertukaran pesan dengan tidak menggunakan kata-kata, komunikasi ini menggunakan gerakan tubuh, sikap tubuh,

[42] Nisful Laila, *Pengaruh film animasi upin dan ipin terhadap gaya berbicara anak-anak di dusun menyanggong RT 21 Rw 09 desa kletek kecamatan taman kabupaten sidoarjo*, (Surabaya: Skripsi ilmu komunikasi IAIN Sunan ampel, 2011), hlm 21-22

[43]Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar,* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010) hlm. 343

[44]Deddy Mulyana, *Komunikasi Antar Budaya,* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003) hlm.12

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

intonasi nada (tinggi-rendahnya nada), kontak mata, ekspresi muka, kedekatan jarak, dan sentuhan-sentuhan. Dapat juga dikatakan bahwa komunikasi nonverbal adalah semua kejadian di sekeliling situasi komunikasi yang tidak berhubungan dengan kata-kata yang diucapkan atau dituliskan dan meliputi semua *stimulus* nonverbal yang dalam *setting komunikatif* digeneralisasikan oleh individu dan lingkungan individu yang memakainya.[45]

b. Karakteristik Komunikasi Non Verbal

Meskipun seringkali komunikasi verbal dan komunikasi nonverbal dilakukan secara bersamaan, namun komunikasi nonverbal nampak berbeda dari komunikasi nonverbal. Komunikasi nonverbal memiliki karakteristik yaitu:[46]

1) Komunikasi nonverbal memiliki saluran lebih dari satu dan dapat dilakukan secara bersamaan pada waktu yang sama.
2) Komunikasi nonverbal bersifat analog dan berkelanjutan. Analog yang dimaksudkan adalah dapat diukur dan lebih banyak menggunakan jasmani. Kebanyakan orang tidak menggunakan ekspresi wajah, tetapi lebih cenderung kepada menggabungkan gerakan wajah.
3) Komunikasi nonverbal sangat ideal untuk mengekspresikan emosi. Komunikasi nonverbal mungkin akan lebih sulit untuk dipahami dan dimengerti daripada komunikasi verbal. Ada

[45]Alo Lili Weri, Makna Budaya dalam Komunikasi Antar Budaya, (Yogyakarta: Lkis, 2007) hlm.177
[46]Judy Pearson, *Human Communication,* (New York: Mc Gra Hill Companies, 2003) hlm. 105-106

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tiga sebab mengapa komunikasi nonverbal sulit untuk dipahami; pertama, seseorang menggunakan kode nonverbal yang sama untuk mengkomunikasikan berbagai makna. Kedua, seseorang menggunakan berbagai macam kode nonverbal untuk untuk menjelaskan satu makna. Ketiga, tiaporang memiliki penafsiran berbeda untuk memaknai komunikasi nonverbal.

c. Bentuk Komunikasi Non Verbal

Bentuk komunikasi nonverbal adalah isyarat komunikasi yang terdiri dari simbol yang bukan kata-kata. Berikut adalah bentuk- bentuk komunikasi nonverbal:[47]

1) Gerakan tubuh dan ekspresi wajah

Ilmu yang mempelajari tentang postur tubuh, gerakan, gesture, dan ekspresi wajah disebut dengan kinesik. Kinsesik berasal dari bahasa Yunani yaitu *kinesis* yang berarti gerakan. Ekman dan Friesen mengkategorikannya berdasarkan fungsi, asal, dan makna yaitu sebagai berikut :[48]

a) *Emblems*, adalah gerakan yang menggantikan kata dan kalimat. Contohnya seperti meletakkan jari telunjuk di depan mulut yang berarti “harap diam”. Penggunaan emblem harus diperhatikan karena biasanya akan memiliki arti berbeda di suatu kebudayaan.

[47]*Ibid,* hlm. 108-121
[48]*Ibid*, hlm 109

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b) *Ilustrator*s, gerakan yang mendampingi untuk memperkuat pesan verbal. Contohnya seperti menganggukan kepala saat mengucapkan kata “Ya” dan menggelengkan kepala saatberkata “Tidak”. Isyarat nonverbal ini lebih bersifat universal daripada keempat kategori yang ada.

c) *Affect displays*, gerakan dari wajah dan tubuh yang digunakan untuk menunjukkan emosi. Seperti misalnya ekspresi dan gerakan seseorang yang sedang menyaksikan tim favoritnya memenangkan suatu pertandingan atau seseorang yang menutup pintu dengan keras ketika sedang marah.

d) *Regulators*, adalah gerakan nonverbal yang mengontrol kecepatan gerakan ketika berkomunikasi. Contoh dari regulator misalnya melihat jam tangan ketika bosan dan pergi meninggalkan seseorang saat mengobrol ketika ingin menghentikan pembicaraan.

e) *Adaptors*, adalah gerakan yang mungkin dilakukan pada waktu yang privasi tapi hanya sebagian dilakukan pada saat berada di depan publik. Seperti misalnya mengupil pada saat sendirian dan ketika berada di ruang publik, yang dilakukan hanya mengusap hidung.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Penampilan Tubuh

Yang termasuk kedalam kategori ini adalah tipe tubuh (tinggi badan, berat badan, dan kekuatan tubuh) dan juga daya tarik fisik.

a) Tipe Tubuh

Tipe tubuh atau *somatotype* dikategorikan menjadi tiga yaitu :

(a) *Ectomorph* yaitu memiliki bentuk badan tinggi, kurus, dan biasanya adalah orang yang lemah. Umumnya seseorang yang termasuk kategori ini mempunyai sedikit lemak dalam tubuhnya, ukuran tulang yang kecil, dan kekuatan otot yang rendah.

(b) *Mesomorph* yaitu memiliki bentuk badan proposional, berat badan rata-rata, atletis, dan memiliki kekuatan otot yang cukup.

(c) *Endomorph* yaitu memiliki bentuk badan pendek, kalam, dan bulat.

b) Daya Tarik Fisik

Kecantikan atau ketampanan seseorang dapat mempengaruhi kesehariannya. Pada pekerjaan tertentu, suatu perusahaan membutuhkan seseorang yang memiliki kecantikan atau ketampanan untuk menunjang pekerjaannya tersebut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Jarak

Ilmu yang menggunakan jarak dan ruang disebut dengan proksemik. Hall mengkategorikan jarak menjadi empat, yakni:

a) Jarak Intim

Jarak ini berkisar antara 18 inchi dan biasanya digunakan kepada orang-orang terdekat saja.

b) Jarak Personal

Berkisar antara 18 inchi sampai 4 kaki. Umumnya digunakan seseorang pada saat bercakap-cakap.

c) Jarak Sosial

Berkisar antara 4 hingga 12 kaki. Pada umumnya digunakan di tempat kerja pada waktu yang formal. Seseorang yang memiliki status tinggi memiliki jarak yang lebih besar.

d) Jarak Publik

Jaraknya lebih dari 12 kaki dan biasanya digunakan pada saat berbicara di depan publik. Contohnya ceramah atau seminar.

4) Kronemik

Kronemik adalah bidang yang mempelajari penggunaan waktu dalam komunikasi nonverbal. Penggunaan waktu dalam komunikasi nonverbal meliputi durasi yang cocok bagi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

suatu aktivitas, banyaknya aktivitas yang patut dilakukan dalam jangka waktu tertentu, serta ketepatan waktu.

5) Sentuhan

Bidang yang mempelajari sentuhan sebagai komunikasi nonverbal disebut haptik. Sentuhan dapat termasuk: bersalaman, menggenggam tangan, berciuman, sentuhan di punggung, pukulan, dan lain-lain.

Masing-masing dari bentuk komunikasi ini menyampaikan pesan tentang tujuan atau perasaan masing-masing dari seseorang yang menyentuh. Sentuhan juga dapat menyebabkan suatu perasaan pada sang penerima sentuhan, baik positif maupun negatif.

6) Vokalik

Vokalik atau *paralanguage* adalah unsur nonverbal dalam suatu ucapan, yaitu cara berbicara. Ilmu yang mempelajari hal ini disebut *paralinguistik*. Isyarat vokalik adalah semua aspek oral dari suara kecuali kata-kata. Isyarat vokalik termasuk :

a) *Pitch*, yakni nada. Adalah tinggi atau rendahnya suatu suara.

b) *Rate*, yakni laju. Merupakan seberapa cepat atau lambat ketika berbicara.

c) *Inflection*, yakni modulasi suara. Keberagaman atau perubahan dalam nada bicara.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d) *Volume*, yakni keras atau lembut dari suara yang dihasilkan.

e) *Quality*, adalah keunikan dari resonansi suara seseorang. Seperti serak, sengau, dan juga mengeluh.

f) Suara yang bukan kata-kata. Seperti “um”, “hmm”, “e”, “o”, dan lain sebagainya.

g) Pelafalan kata. Pelafalan kata dan kalimat secara benar atau salah.

h) Artikulasi. Yakni pengucapan dan ucapan bunyi bahasa.

i) Diam. Yakni ketiadaan kata-kata.

7) Pakaian

Pakaian dandandanan yang digunakan seseorang dapat mengkomunikasikan umur, gender, status, kelas sosial, kepribadian, dan hubungan dengan lawan jenis.

d. Fungsi Komunikasi Non Verbal

komunikasi nonverbal memiliki fungsi sebagai berikut:[49]

1) Repetisi

Repetisi atau pengulangan terjadi pada ketika verbal memiliki arti yang sama dengan nonverbal. Yaitu untuk mengulangi kembali maksud yang disampaikan dari komunikasi verbal. Menganggukkan kepala ketika mengatakan "Ya," atau menggelengkan kepala ketika mengatakan "Tidak,"

[49] *Ibid,* hlm. 104-105

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Aksentuasi

Aksentuasi atau tekanan adalah penggunaan isyarat nonverbal untuk memperkuat makna verbal. Misalnya, menggunakan gerakan tangan, nada suara yang melambat ketika berpidato.

3) Komplemen

Di sini komunikasi nonverbal memiliki fungsi untuk melengkapi pesan verbal. Tetapi komplemen berbeda dengan subtitusi.Verbal dan kode nonverbal saling menambahkan makna satu sama lain. Nada suara, gestur dan gerakan tubuh dapat mengindikasikan perasaan seseorang yang melengkapi pesan verbal.

4) Kontradiksi

Kontradiksi dapat terjadi ketika pesan verbal dan nonverbal bertentangan. Seringkali fungsi ini terjadi secara tidak sengaja. Fungsi kontradiksi ini biasanya digunakan pada saat menyindir atau humor. Pesan verbalnya menyatakan satu makna, tetapi bahasa nonverbalnya menyatakan perasaan yang dirasakan sebenarnya. Seperti misalnya seseorang memuji prestasi temannya tetapi sambil mencibirkan bibir.

5) Subtitusi

Komunikasi nonverbal disini memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan pada saat seseorang tidak menggunakan bahasa verbal. Pada beberapa kejadian, pesan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

nonverbal yang dimaksudkan dalam fungsi sangat jelas. Misalnya, seseorang memuji sesuatu hanya dengan mengacungkan jempol tanpa menggunakan sepatah kata.

6) Regulasi

Pada fungsi ini komunikasi nonverbal bertugas untuk memonitor dan mengontrol ketika berinteraksi dengan seseorang. Contohnya seperti pada saat memberikan kontak mata ketika berbicara dengan seseorang.

e. Tujuan Komunikasi Non Verbal

Dalam kehidupan sehari-hari ketika berkomunikasi dengan orang lain, pasti terdapat tujuan dari komunikasi yang dilakukan. Hal tersebut agar apa yang disampaikan dapat dimengerti oleh komunikan sehingga komunikasi dapat berjalan dengan baik. Pada umumnya komunikasi memiliki beberapa tujuan, antara lain:[50]

1) Perubahan sikap (*Attitude change*)
2) Perubahan pendapat (*Opinion change*)
3) Perubahan perilaku (*Behavior change*)
4) Perubahan sosial (*Social change*).

6. Slapstick

Slapstick dominan di awal film bisu, karena mereka tidak membutuhkan suara, dan mereka populer dengan penonton di daerah metropolitan yang non-berbahasa Inggris. '*The Slapstick* ' adalah

[50]Onong Uchayana Effendi, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek, (*Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009) hlm.8

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

istilah yang diambil dari batang kayu yang badut menampar bersama-sama untuk memancing penonton bertepuk tangan dan tertawa.

Slapstick adalah jenis komuedi yang mengambil tema kekerasan fisik sebagai unsur utamanya. Dan lebih mengutamakan gerak adngan ketimbang dialog melalui humornya.

Seringkali *Slapstick* diasosiasikan dengan humor kelas rendahan yang tidak menarik, namun buktinya *Slapstick* mampu bertahan dari abad ke abad.Tidak hanya bertahan, *Slapstick* terbukti mampu mengumpulkan banyak penonton.*Slapstick* dalam *encyclopedia britaninica* diterjemahkan sebagai suatu jenis komedi fisik bercirikan humor yang kasar, situasi *absurd* dan bersemangat, tak jarang menampilkan aksi kekerasan. Komedi *Slapstick* sendiri sebenarnya membutuhkan keahlian kusus, lebih dari sekedar pelawak dan badut biasa, acap kali *Slapstick* pun membutuhkan adegan-adegan akrobatik, pemeran pengganti (*stuntman*) bahkan pesulap, untuk membuatnya berhasil menghadapi berbagai rintangan dalam waktu yang tepat. Aneh mengingat kekerasan bisa jadi kunci atraksi sebuah komedi.

Dalam buku yang berjudul ”*Slapstick* and Comedy Performance” menjelaskan bahwa komedi *Slapstick* dibangun oleh beberapa struktur elemen. Struktur elemen komedi *Slapstick* yaitu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

repetition, inversion, anticipation, escalation and timing. Berikut penjelasan mengenai tiap struktur elemen *Slapstick* :[51]

a. *Repetition*

Repetisi (pengulangan) yang dimaksud dalam komedi *Slapstick* yaitu pengulangan rasa sakit. Salah satu contohnya yaitu saat korban dipukul secara berulang-ulang dibagian wajah.

b. *Inversion*

Inversion (Inversi) merupakan kejadian ketika korban berbalik menjadi penyerang. Inversi juga dapat diartikan sebuah kejadian dimana karakter terjebak dalam perangkap buatan sendiri.

c. *Anticipation*

Antisipasi merupakan kejadian dimana korban mengantisipasi agar tidak celaka namun pada akhirnya korban tetap saja celaka.

d. *Escalation*

Escalation merupakan kejadian ketika repetition dan anticipation dikombinasikan.

e. *Timing*

Timing yang dimaksud dalam komedi *Slapstick* yaitu saat adegan rasa sakit sengaja di pause atau sengaja di slow motion. Ataupun beberapa adegan lainnya yang memanfaatkan waktu.

[51]Louise Peacock, *Slapstick and Comic performance,* (UK:PALGRAVE MACMILLANI, 2014), hlm.41-44

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Kajian Teori

1. Analisis Semiotika

a. Pengertian Analisis Semiotika

Secara etimologi menurut Cobley dan Jenz istilah semiotic berasal dari kata Yunani "Semeion" yang berarti tanda atau "Seme" yang artinya penafsiran tanda.

Secara terminology, menurut Eco, semiotic dapat didefisinikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebgai tanda.[52]

Tanda-tanda adalah sesuatu yang berdiri pada sesuatu yang lain atau menambahkan dimensi yang berbeda pada sesuatu, dengan memakai segala apapun yang dipakai untuk mengartikan sesuatu yang lainnya.

Semiotik adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Suatu tanda menandakan sesuatu selain dirinya sendiri, dan makna adalah hubungan antara sesuatu objek atau ide dari sesuatu tanda.

Berpijak dari definisi secara etimologi dan terminology dalam hal ini akan dikemukakan beberapa definisi semiotik dari beberapa ahli:

---

[52] Alex Sobur, Analisis Teks Media "*Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotikdan Analisis Framing* ", (Bandug: PT. Rosdakarya, 2006), hlm. 95

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Charles Sanders Pierce, mendefisinikan semiotik sebagai "a relationship among a sign, an objec, and a meaning (sesuatu hubungan diantara tanda, objek, dan makna)"[53]

2) Van zoest mengartikan semiotik sebagai "Ilmu tanda (sign) dan segala yang berhubungan dengan cara berfungsinya, hubungannya dengan kata lain, pengirimnya, dan penerimaannya oleh mereka yang mempergunakannya."[54]

3) Dalam definisi Saussure, semiologi merupakan sebuah ilmu yang mengkaji kehidupan tanda-tanda di tengah masyarakat dan dengan demikian menjadi bagian dari disiplin psikologi sosial.[55]

Selain istilah semiotik dalam sejarah linguistic ada pula digunakan istilah lain, seperti : semiologi, semasoilogi, sememik, dan semik untuk merujuk pada bidang studi yang mempelajari makna atau arti dari suatu tanda atau lambang.[56]

b. Macam-Macam Semiotika

Terdapat sembilan jenis semiotika, diantaranya :

1) Semiotik analitik merupakan semiotik yang menganalisis sistem tanda. Peirce mengatakan bahwa semiotik berobjekkan tanda dan menganalisisnya menjadi ide, obyek dan makna.

---

[53] Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006),hlm. 16

[54] Alex Sobur, *Analisis Teks Media*"*Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotikdan Analisis Framing* ". (Bandug: PT. Rosdakarya, 2006), hlm 96

[55]*Ibid*, hlm.12

[56]Alex Sobur,*Semiotika Komunikasi*,(Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006), hlm 11

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ide dapat dikatakan sebagai lambang, sedangkan makna adalah beban yang terdapat dalam lambang yang mengacu pada obyek tertentu.

2) Semiotik deskriptif adalah semiotik yang memperhatikan sistem tanda yang dapat alami sekarang meskipun ada tanda yang sejak dahulu tetap seperti yang disaksikan sekarang.

3) Semiotik faunal zoosemiotic merupakan semiotik yang khusus memper hatikan sistem tanda yang dihasilkan oleh hewan. Semiotik kultural merupakan semiotik yang khusus menelaah system tanda yang ada dalam kebudayaan masyarakat.

4) Semiotik naratif adalah semiotik yang membahas sistem tanda dalam narasi yang berwujud mitos dan cerita lisan (folklore).

5) Semiotik natural atau semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh alam. Semiotik normatif merupakan semiotik yang khusus membahas sistem tanda yang dibuat oleh manusia yang berwujud norma-norma.

6) Semiotik sosial merupakan semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh manusia yang berwujud lambang, baik lambang kata maupun lambing rangkaian kata berupa kalimat. Semiotik struktural adalah semiotik yang khusus menelaah system tanda yang dimanifestasikan melalui struktur bahasa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

7) Semiotik struktural adalah semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dimanifestasikan melalui struktur bahasa.

8) Semiotik cultural merupakan semiotik yang khusus menelaah system tanda yang berlaku dalam kebudayaan masyarakat tertentu. Budaya yang terdapat dalam masyarakat yang memiliki tanda-tanda tertentu dan berbeda dengan masyarakat yang lain.

Semiotik normatif merupakan semiotik yang kusus menelaah sistem tanda yang dibuat oleh manusia yang berwujud norma-norma seperti rambu lalu lintas.

c. Semiotik Pendekatan Roland Barthes

Barthes mengembangkan semiotika menjadi 2 tingkatan petandaan, yaitu tingkat denotasi dan konotasi. Denotasi adalah tingkat petandaan yang menjelaskan hubungan penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) pada eralitas, menghasilkan makna eksplisit, langsung, dan pasti. Konotasi adalah tingkat petandaan yang menjelaskan hubungan penanda dan petanda yang didalamnya beroperasi makna yang tidak eksplisit, tidak langsung dan tidak pasti.

Pada dasarnya, ada perbedaan antara denotasi dan konotasi dalam pemikiran secara umum serta denotasi dan konotasi yang dimengerti oleh Barthes. Dalam pengertian umum biasanya dimaknai sebagai harfian, makna yang “sesungguhnya,” bahkan kadnag kala juga dirancukan dengan referensi atau acuan. Proses

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

signifikasi yang secara tradisional tersebut sebagai denotasi ini biasanya mengacu pada penggunaan bahasa dengan arti yang sesuai dengan apa yang terucap.[57]

Dalam kerangka Barthes, konotasi identik dengan operasi ideologi, yang disebutnya sebagai "mitos", dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu.[58] Mitos yang berurusan dengan semiologi telah berkaitan dengan dua istilah, yakni penanda *signifier (significant)* dan petanda *signified (signife),* dan kemudian bertautan lagi dengan istilah *sign* (tanda).

Barthes juga melihat aspek lain dari penandaan yaitu "mitos" yang menandai suatu masyarakat."Mitos" menurut Barthes terletak pada tingkat kedua penandaan, jadi setelah terbentuk sistem *sign-signifier-signified,* tanda tersebut akan menjadi penanda baru yang kemudian memiliki petanda kedua dan membentuk tanda baru. Jadi, ketika suatu tanda yang memiliki makna konotasi kemudian berkembang menjadi makna denotasi tersebut akan menajdi mitos.

2. Kajian Teori Simbol

Teori simbol yang diciptakan Susanne Langer adalah teori terkenal dan dinilai bermanfaat karena mengemukakan sejumlah konsep dan istilah yang biasa digunakan dalam ilmu komunikasi.

[57]Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi,* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006) , hlm.71
[58]*Ibid.*, hlm. 71

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sedemikian rupa, teori ini memberikan semacam standar atau tolak ukur bagi tradisi semiotika di dalam studi ilmu komunikasi. Langer yang seorang ahli filsafat menilai simbol sebagai hal yang sangat penting dalam ilmu filsafat, karena simbol menjadi penyebab dari semua pengetahuan dan pengertian yang dimiliki manusia. Menurut Langer, kehidupan binatang diatur oleh perasaan (*feeling*), tetapi perasaan manusia diperantarai oleh sejumlah konsep, simbol, dan bahasa. Binatang memberikan respons terhadap tanda, tetapi manusia membutuhkan lebih dari sekadar tanda, manusia membutuhkan simbol. Suatu tanda (*sign*) adalah suatu stimulus.[59]

Menurut Langer, kehidupan binatang diatur oleh perasaan (*feeling*), tetapi perasaan manusia diperantarai oleh sejumlah konseps, simbol, dan bahasa. Binatang memberikan respon terhadap tanda, tetapi manusia membutuhkan lebih dari sekedar tanda, tetapi manusia membutuhkan simbol.[60]Tanda *(sign)* adalah sebuah stimulus yang menandakan kehadiran dari suatu hal. Sebuah tanda berkaitan erat dengan makna dari kejadian sebenarnya. Awan dapat menjadi tanda untuk hujan, tertawa tanda untuk kebahagiaan, dan sebuah tanda jingga tua atau orange "kawasan pekerja" merupakan petunjuk untuk konstruksi selanjutnya. Hubungan sederhana ini disebut pemaknaan

[59] Widya Ningsih, 2015, *Teori Simbol: Susanne Langer*, *http://mynewblogaddress91.blogspot.co.id/*(Diakses pada tanggal 5 Mei 2018 pukul 06.10)

[60]Susanne Langer, *Phylosphy in New Key,* Havard University Press, 1942 dalam Little John dan Foss, hlm 101-102

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(signification). Anda akan berjalan pelan ketika melihat sebuah tanda konstruksi oranye karena adanya pemaknaan.[61]

Sebaliknya, simbol digunakan dengan cara yang lebih kompleks dengan membuat seseorang untuk berfikir mengenai sesuatu yang terpisah dari kehadiran suatu tanda.dengan kata lain, simbol adalah "Suatu instrumen pikiran"(*Instrumen of thought).*[62]Sebuah simbol adalah konseptualisasi manusia tentang suatu hal; sebuah simbol ada untuk sesuatu. Sementara tertawa adalah sebuah tanda kebahagiaan, kita dapat mengubah gelak tawa menjadi sebuah simbol dan membuat maknanya berubah dalam banyak hal terpisah dari acuannya secara langsung. Dapat berarti kesenangan, kelucuan, ejekan, cemoohan, melepaskan tekanan, di antara banyak hal. Kita arahkan ke dunia fisim dan sosial kita melalui simbol-simbol dan maknanya serta makna membuat suatu hal sering menjadi jauh lebih penting daripada objek sesungguhnya atau keterangan mereka. [63]

Sebuah simbol atau kumpulan simbol-simbol bekerja dengan menghubungkan sebuah konsep, ide umum, pola, atau bentuk. Menurut Langer, konsep adalah makna yang disepakati bersama-sama di antara pelaku komunikasi. Bersama, makna yang disetujui adalah makna denotatif, sebaliknya, gambaran atau makna pribadi adalah

---

[61] Meijikubirubiru. 2012. *Teori Simbol : Susana Langer (Tradisi Semiotik: Pesan)*https://mejikubirubiru.wordpress.com/2012/06/10/teori-simbol-susanne-langer-tradisi-semiotik-pesan/(Diakses pada tanggal 5 Mei 2018 pukul 19.10)

[62]*Ibid,*

[63]*Ibid,*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

makna konotatif. Langer memandang makna sebagai hubungan kompleks di antara simbol, objek, dan manusia yang melibatkan denotasi (makna bersama) dan konotasi (makna pribadi). [64]

Abstraksi, sebuah proses pembentukan ide umum dari sebentuk keterangan konkret, berdasarkan pada denotasi dan konotasi dari simbol. Langer mencatat bahwa proses manusia secara utuh cenderung abstrak. Ini adalah sebuag proses yang mengesampingkan detail dalam memahami objek, peristiwa, atau situasi umum. Semakin abstrak simbol, gambaran semakin kurang lengkap.[65]

Walupun denotasi biasanya lebih mendetail, konotasi dapat memasukkan banyak detail menyangkut makna simbol bagi individu. Baik debotatif maupun konotatif, tidak dapat menangkap gambaran secara lengkap. Penggunaan simbol pada manusia dirumaitkan oleh fakta bahwa tidak ada hubungan langsung antara simbol dengan objek sebenarnya dan manusia menggunakan simbol dalam kombinasi. Signifikasi sebenarnya dari bahasa adalah *wacana*, yang di dalamnya menghubungkan kata-kata menjadi kalimat dan paragraf. Wacana mengekspresikan *proposisi*, di mana simbol-simbol kompleks yang menghadirkan sebuah gambaran sesuatu. [66]

---

[64]*Ibid*,

[65]*Ibid*,

[66]*Ibid*,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

PENYAJIAN DATA

A. Deskripsi Subjek Penelitian

Karakteristik *Slapstick* dalam film animasi Bernard Bear, Larva serta Shaun the Sheep merupakan subjek dalam penelitian ini. Deskripsi data pada penelitian ini meliputi karakteristik *Slapstick* serta petanda dan penanda pada gestur yang ditunjukkan oleh tokoh dalam serial animasi bisu. Sedangkan objek penelitian adalahanalisis teks media yang meliputi gambar pada film animasi bisuBernard Bear, Larva serta Shaun the Sheep. Semua itu akan dimunculkan sesuai dengan analisis semiotika Roland Barthes.

1. Profil Serial Film Animasi Bisu

a. Animasi Bernard Bear

Gambar 3.1 Film Animasi Bisu Bernard Bear

Gambar 2.1 menerangkan film animasi pendek berdurasi kira 2-3 menit ini diproduksi oleh RG Animation Studios asal Korea dengan kerjasama BRB Internacional SA dari Spanyol dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

M6 Metropole Televicion dari Prancis. Style animasi ini adalah kombinasi antara computer-generated and cel animation. Bernard adalah karakter uatama dari kartun ini yang juga punya rasa ingin tahu yang besar dan karena rasa tersebut, ia sering terlibat dalama masalah yang dapat membahayakan dirinya. Terdapat beberapa tokoh dalam animsai ini, yakni Llyod dan Eva si penguin, Zack si kadal, Goliat si Cihuahua, Tyler si bayi manusia, Pilot si anjing, Pokey si landak dan Sinterklas.

Serial animasi bisu ini pernah dinominasikan untuk beberapa international awards, termasuk Best Animation Series di Sttugart Festival of Animated Film (2006), Mipcom Jr. Licensing Challenge Award (2004), Prize in Children andEducation di Dong A International Festival of Cartoon and Animation (2004) dan menjadi finalis dalam Annecy International Animation Festival (2003).[1]

b. Animasi Larva

Gambar 3.2 Film Animasi Bisu Larva

[1]Teman, 2011, *Asal – Usul* Bernard *Bear*, *http://faktateman.blogspot.co.id/2011/10/asal-usul-Bernard-bear.html#more*(Diakses pada tanggal 23 Mei 2018 pukul 10.46)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Larva adalah sebuah serial televisi komedi animasi komputer yang dibuat oleh Tuba Entertainment di Seoul, Korea Selatan. Kartun ini menampilkan dua Larva sebagai karakter utamanya. Di Indonesia, serial ini ditayangkan di RCTI.[2]

Tokoh animasi bisu Larva yaitu:

1) Red-Si Kecil berwarna kemerahan ini berwatak keras dan tidak sabaran. Dia berteriak layaknya Bruce Lee dan menendangkan kakinya ke udara padahal ia tidak mempunyai kaki layaknya seperti manusia. Si Merah ini adalah tokoh yang selalu mengalami penderitaan. Kebanyakan berawal dari keserakahannya akan sesuatu.
2) Yellow-Larva Kuning ini berjalan pelan dan rakus. Dia selalu mendengarkan si Merah namun sering kehilangan kontrol atas dirinya sendiri apabila melihat makanan.
3) Violet-Si cacing raksasa misterius menyembunyikan tubuhnya yang besar di bawah tanah dan mengamati apa yang Merah dan Kuning lakukan sampai mengeluarkan kepala kecil-nya. Ketika ia terancam, ia memperlihatkan tubuhnya yang besar serta gigi nya yang menakutkan.
4) Pink-Karakter Larva berwarna Pink ini terbilang suka tebar pesona. Pink disukai oleh Larva Merah namun Pink lebih menyukai si Kuning. Pink menyukai Kuning apa adanya, bahkan ketika Kuning buang gas pun, Pink bisa tertawa geli

[2]Riotio, 2017, Larva *(serial TV),*https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Larva_(serial_TV)&stable=1 (Diakses pada tanggal 23 Mei 2018 pukul 11.04)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melihatnya. Pink adalah satu-satunya karakter betina yang muncul pada serial Larva.

5) Black-Seperti perawakannya, si kumbang perkasa ini ditakuti oleh yang lain. Dalam sebuah episode berjudul Hot Spring, Larva Kuning dan Merah yang sedang berendam di air panas harus rela angkat karena isyarat dari si kumbang yang tak menginginkan mereka berdua ada di kolam yang sama (baca : kaleng). Black biasanya suka meninju kepompong sebagai samsak tinju.

6) Brown-Karakter yang satu ini yang paling jorok di antara yang lain. Brown suka menggelindingkan kotoran sehingga sering mengganggu teman-temannya yang lain. Dalam sebuah episode, bahkan si Brown membuat Kuning dan Merah tertawa terbahak-bahak karena tingkah bodohnya akan sebuah garpu dan sendok.

7) Fish Monster-Ikan yang satu ini sering kali merepotkan si Merah dan Kuning. Mereka bahkan harus mempertahankan diri dari serangan si ikan jika tidak mau menjadi mangsanya. Namun sering kali, keadaan genting ini justru memancing tawa penonton.

8) Rainbow-Seekor siput yang sering menjadi sasaran kejahilan si Merah dan Kuning. Apabila keluar dari cangkangnya maka memperlihatkan tubuhnya yang menyerupai tubuh manusia dan dapat bergerak dengan cepat, bila berada dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

cangkangnya maka akan bergerak dengan lambat. Dalam sebuah episode, si Merah dan Kuning menertawakan Rainbow karena berjalan sangat lambat, Rainbow memuntahkan cairan pada si Merah dan Kuning yang berakibat keduanya ikut menjadi lambat. Namun dibalik itu semua, Rainbow ternyata bisa cepat juga ketika ia bergulung di cangkangnya dan jauh meninggalkan duo Larva yang jahil.

c. Animasi Shaun the Sheep

Gambar 3.1 Film Animasi Bisu Shaun the Sheep

Shaun the Sheeadalah serial televisianimasi untuk anak-anak yang berasal dari Inggris. Di Inggris, Shaun si Domba tayang di BBC One, sedangkan di Indonesiaanimasi ini tayang di MNCTV.

Sejak ditayangkan pertama kali di Inggris pada Maret 2007 di CBBC Channel, Shaun the Sheep telah memiliki 80 episode dari 2 musim, dan musim ketiganya yang sedang ditayangkan mulai 25 Februari 2013 di Inggris (11 Maret di MNCTV). Shaun the Sheep telah disiarkan di 180 negara di

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

seluruh dunia. Sebuah film panjang yang berdasarkan pada serial Shaun the Sheep telah dirilis pada tanggal 6 Februari 2015 di Britania Raya (18 Februari di Indonesia).[3]

Tokoh dalam film animasi bisu Shaun the Sheep:

1) Tokoh Utama

a) Shaun, pemimpin dari kawanan domba yang tinggal di sebuah perternakan. Shaun adalah domba pintar dan berteman baik dengan Bitzer.

b) Bitzer, anjing yang setia dengan peternak dan merupakan sahabat dari Shaun. Bitzer suka menolong Shaun untuk memecahkan masalah.

c) Shirley, salah satu domba yang paling senang makan. Oleh karena itu, Shirley merupakan domba yang paling besar dari kawanan domba yang dipimpin oleh Shaun.

d) Timmy, seekor bayi domba dan merupakan sepupu dari Shaun. Ibunya selalu ada untuk membuatnya tetap aman. Timmy juga ada di serial animasi Timmy Time.

e) Ibu Timmy, selalu memakai rol di rambutnya dan agak ceroboh untuk menjalani tugas seorang ibu, bahkan sesekali menggunakan Timmy sebagai kuas cat. Namun ketika anaknya tersesat, dia dihibur sampai Timmy kembali dengan selamat dalam asuhannya. Dia juga adalah bibi dari Shaun.

[3]ShareMan, 2018, Shaun the Sheep, https://id.wikipedia.org/wiki/Shaun_the_Sheep (Diakses pada tanggal 23 Mei 2018 pada pukul 11.17)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f) Kawanan Domba, merupakan sekawanan besar domba yang bahagia dan seperti keluarga: suka bermain dan membuat kerusakan bersama-sama, meskipun biasanya Shaun dan Bitzer yang mengakhiri kekacauan tersebut. 3 di antaranya bernama Si Kembar (The Twins), Hazel, dan Nuts.

g) Peternak, salah satu tokoh kecil dalam serial ini. Dia menjalankan peternakan domba bersama Bitzer. Dia benar-benar tidak menyadari akan kecerdasan atau bahkan kebodohan domba-dombanya.

h) Kawanan Babi, tiga ekor babi yang selalu berusaha untuk memusuhi kawanan domba dan membuat mereka dalam kesulitan. Bagaimanapun, mereka takut dengan Bitzer serta pengganggu Shaun dan kawanan dombanya.

i) Pidsley, seekor kucing milik Peternak yang bermusuhan dengan Shaun, Bitzer dan kawanan domba pimpinan Shaun.

2) Minor

a) Hewan

(1) Rooster, adalah seekor ayam, yang muncul pada setiap pembukaan serial Shaun the Sheep.

(2) Ayam Betina, pernah muncul saat episode Who's the Mummy (Shaun Jadi Ibu), ketika dia meninggalkan sarangnya untuk menemukan sarang baru. Saat dia

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kembali ke kandangnya, dia menemukan anak-anaknya hilang, lalu pergi mencari mereka. Berbagai cara dia lakukan, sampai akhirnya dia menemukan anaknya di dekapan Shaun

(3) Anak-anak ayam, adalah anak-anak ayam yang pernah muncul di episode "Who's the Mummy" (Shaun Jadi Ibu), ketika anak-anak ayam menetas dan melihat yang ada di dekapan mereka hanyalah Shaun, jadi mereka mengira Shaun menjadi ibu dan terus mengikuti Shaun, yang sebenarnya perbuatan mereka mengganggu Shaun.

(4) Bebek, pernah muncul di episode Off The Baa!! saat dia menderita kerusakan oleh Shaun, di episode Tidy Up (Kerja Bakti) saat dia tersedot oleh penghisap debu ketika kawanan domba ingin membersihkan sampah, dan di episode Bath Time (Waktunya Mandi) saat dia langsung masuk ke kolam renang yang airnya dingin dan membeku dan akhirnya ditolong Shaun.

(5) Kambing si Mulut Pemotong Rumput, adalah kambing yang terus makan apa yang ada di hadapannya sekalipun itu batu. Dia muncul di episode Mower Mouth (Kambing Pemotong Rumput) saat dia jadi pusat perhatian kawanan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

domba karena sifat makannya itu, dan di episode Saturday Night Shaun(Demam Malam Minggu) saat dia diundang berpesta di kandang kawanan domba.

(6) Si Banteng, adalah seekor banteng yang agresif, mudah marah, dan benci terhadap warna merah. Dia pernah muncul di dalam episode The Bull (Awas Banteng Galak!), saat dia mengganggu kawanan domba, juga pernah muncul di episode Saturday Night Shaun (Demam Malam Minggu), saat dia menjadi "tamu tak terduga" ke pesta malam minggu Shaun, di dalam episode Who's The Mummy? (Shaun Jadi Ibu), dan di dalam episode Heavy Metal Shaun(Membuat Patung) saat Shaun menggunakan pendeteksi logam milik peternak yang akhirnya mengundang si banteng.

(7) Burung-burung, kadang-kadang muncul, salah satunya di episode Fetching(Bermain Freesbies) saat salah satu burung terbawa freesbies yang dimainkan Bitzer.

(8) Lola, adalah seekor domba betina yang pernah muncul di episode Two's Company (Shaun Jatuh Cinta) saat dia menjadi bagian dari kawanan domba

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

karena dia salah kirim tujuan. Dia pun sempat pacaran dengan Shaun.

(9) She-Bitzer, adalah seekor anjing gembala betina yang pernah muncul di dalam episode Fetching (Bermain Freesbies) saat dia bermain-main dengan Bitzer.

(10) Fox, adalah seekor rubah yang pura-pura menyamar menjadi domba dalam episode Foxy Laddie (Rubah Karnivora) dan Cock-A-Doodle-Shaun (Rubah Pencuri), agar dia bisa masuk ke kawanan domba dan dapat memakan Timmy.

b) Manusia

(1) Pizza Delivery Boy, adalah seorang pria muda yang mengendarai sepeda motor yang bekerja di restoran pizza lokal. Juga pernah muncul di episode Saturday Night Shaun (Demam Malam Minggu) saat dia bekerja menjadi tukang pos.

(2) Keponakan Peternak, adalah seorang gadis kecil yang mengacaukan peternakan di dalam episode The Farmer's Niece (Si Pengacau Kecil) dan Bitzer New Hat (Topi Baru Bitzer)

(3) Sopir bis, adalah seorang supir bis yang pernah mengantarkan kawanan domba. Pernah muncul di

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam episode Takeaway (Membeli Pizza) dan Sheep on The Loose (Ayo Bertamasya!).

(4) Si Nenek, adalah seorang nenek-nenek yang pemarah. Dia pernah muncul di dalam hampir semua episode. Salah satu pelampiasan kemarahannya adalah memukulkan tasnya ke arah kepala atau perut.

(5) Pacar Peternak, adalah pacar peternak yang pernah muncul di episode Hair Today, Gone Tommorow (Rambut Baru Si Petani), Frantic Romantic (Panik Romantis), dan What's, Up Dog? (Balon Udara).

(6) AlienKeluarga Alien, pernah muncul pada episode Shaun Encounters (Anak Hijau Kembali).

1) Alien Lone, adalah alien yang pernah muncul di episode The Visitor (Manusia Planet) saat dia tersesat ke bumi dan ditolong oleh Shaun.

2) Para Ilmuwan Alien, adalah dua ilmuwan alien yang pernah muncul pada episode Cat Got Your Brain? (Transfer Otak), saat mereka membawa Shaun dan Pidsley untuk diteliti dan secara tak sengaja secangkir kopi tumpah dan menyebabkan malafungsi pada mesin, sehingga menukar antara otak Shaun dan Pidsley, dan akhirnya mereka

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dibuang kembali ke bumi dengan keadaan yang tertukar otaknya.

2. Sinopsis Serial Film Animasi Bisu

a. Animasi Bernard Bear

Namanya Bernard, seekor beruang kutub berwarna putih selalu digambarkan sebagai hewan yang tidak beruntung. Ia suka berbuat egois, tidak peka terhadap sekelilingnya dan ia menjadi biang kekacauan.

Dalam setiap serinya, Bernard menampilkan adegan konyol seperti jatuh terguling-guling, memukuli kepala, atawa intimidasi fisik kepada teman-temannya, sebut saja Lloyd dan Eva (sepasang penguin cowok dan cewek), Goliath si anjing, dan Zack si kadal hijau berkaca mata hitam atawa Pokey si landak. Bernard selalu tertarik pada hal-hal yang baru seperti olahraga atau musik, atawa pada jenis-jenis profesi seperti wartawan, koki, tukang bangunan, penjaga musium dan sebagainya.

Bernard memang beruang yang bodoh, ditambah mempunyai sifat temperamen yang buruk sehingga menyebabkan nasibnya berakhir sial.

b. Animasi Larva

Bercerita tentang kehidupan 2 Larva yang bersahabat di selokan bersama teman-temannya. Ada kumbang tanduk, lalat, cacing tanah yang gede, dan banyak lagi dah yang muncul di setiap episode. Kartun Larva ini terdiri dari dua tokoh yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kocak, iseng, usil dan banyak sekali tingkah lucu dan polos mereka.

Red adalah Larva merah yang pemarah dan menakutkan, terkadang dia suka bertindak kasar terhadap Yellow, namun pada ahkir nya Red sendiri yang mendapat sial. sementara Yellow adalah Larva yang sangat suka makan, sabar dan tidak pernah marah apabila disakiti Red.Di selokan yang tidak diperhatikan tersebut, mereka kemudian memanfaatkan berbagai barang yang jatuh ke lubang selokan seperti permen karet, lolipop, mie, minuman dan lain-lain. Tetapi seringkali karena keserakahan 2 Larva ini dan tidak mau saling berbagi, mereka akhirnya bernasib buruk.

c. Animasi Shaun the Sheep

Inti dari seri animasi ini tentang Shaun yang memiliki kecerdasan seperti manusia, kreativitas, dan tingkah laku dalam lingkungan peternakan. Di dalam episode Shaun the Sheep, selalu saja ada masalah baik dari kawanan domba sendiri ataupun dari peternak yang membuat Shaun "turun tangan" menyelesaikan masalah tersebut. Berbagai adegan lucu juga dihadirkan dalam seri animasi ini. Berulang kali kawanan domba menghindar dari Bitzer (meskipun kadang-kadang Bitzer sendiri ikut dalam petualangan), dan juga menghindari penemuan oleh peternak, karena kawanan domba tidak ingin peternak ikut campur dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

petualangan mereka (meskipun kadang-kadang akhirnya peternak ikut dalam petualangan).

Animasi Shaun the Sheep tak ubahnya seperti komedi diam klasik, karena tidak ada dialog atau percakapan dengan bahasa yang ditampilkan dalam animasi ini, sekalipun manusia. Tetapi, beberapa ekspresi ditambahkan seperti geraman sederhana, embikan, atau beberapa ekspresi lain yang seperti manusia yang melambangkan suasana hati masing-masing.

B. Deskripsi Data Penelitian

Film Bernard Bear, Larva, dan Shaun the Sheep merupakan film animasi bisu yang memuat unsur *Slapstick* . *Slapstick* merupakan humor kasar yang melibatkan fisik untuk membuat orang tertawa. Dalam deskripsi data penelitian, penelitian akan menjelaskan dan menjawab apa yang menjadi fokus penelitian. Disini analisis akan dibagi menjadi 2 tahapan yaitu analisis tataran pertama (denotatif) dan analisis tataran kedua (konotatif). Beberapa scene mereprentasikan bagaimana karakteristik *Slapstick* dan makna *Slapstick* dalm film animasi bisu yang telah ditentukan. Peneliti akan menjabarkan data visual berupa gambar dan adegan dan audio berupa suara tanpa adanya teks dialog karena film animasi ini merupakan animasi bisu yang tidak menggunakan komunikasi verbal dalam berkomunikasi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Karakteristik *Slapstick*

a. Bernard Bear (Pelota Court)

1) Bentuk dan Tahapan *Slapstick*

Tabel 3.1.1 Analisis Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran pertama "Pelota Court "Animasi Bernard Bear

Shot	Time Line	Audio	Visual
Full shot	0:43 – 0:47	Intrumen menyesuaikan kejadian yang dialami tokoh	Gambar 1 Gambar2 Gambar 3
Penanda			
Gambar 1 Bernard mencoba menggoda Lylod Gambar 2 Bernard mencoba melempar bola dari arah belakang. Gambar 3 Bernard terpeleset			
Petanda			
Kejadian terjadi di lapangan pada siang hari. Hal tersebut dapat terlihat dari banyangan Bernard. Bernard mencoba menggoda Lylod dengan cara dengan menjulurkan tangan lurus kesamping dengan membawa bola milik Lylod (dengan mengayunkan telapak tangganya keatas dan			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kebawah dan tertawa melihat Lylod).Setelah itu, Bernard mencoba melempar bola dari arah belakang dengan cara melompat. Namun saat akan melompat, ia terpeleset dan terjatuh terlentang diatas tanah.
Tanda
Bernard terpeleset saat ia akan menunjukkan pada Lylod jika ia mampu memainkan bola dengan melompat. Bernard termasuk hewan berkaki pendek.

Tabel 3.1.2Analisis Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran Kedua"*Pelota Court*" Animasi Bernard Bear

Visual	
Gambar 1 Gambar 2 	Gambar 3
Penanda	
Bernard terpeleset saat ia akan menunjukkan pada Lylod jika ia mampu memainkan bola dengan melompat. Bernard termasuk hewan berkaki pendek.	
Petanda	
Dalam gambar 1 nampak bernad mengayunkan tangganya yang membawa bola yang bukan miliknya. Ia sengaja mengayunkan bola melebihi ukuran Lylod yang kecil agar Lylod tidak dapat merebut bola tersebut. Dengan kata lain Bernard tidak ingin jika ada binatang lain selain dirinya	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang memainkan bola tersebut. Bernard terbilang mahir dalam memainkan bola, ia berhasil memainkan bola dengan banyak gaya. Bernard bersemangat saat ia ingin menunjukkan gaya memainkan bola dengan melempar dan melompat dari arah belakang. Namun saat ia ingin melakukan gaya tersebut, ia malah terjatuh karena kurang berhati-hati. Disisi lain, terkadang dengan berat badan yang berlebih baik hewan ataupun manusia, banyak yang mengalami kesulitan dalam hal melompat. Selain itu Bernard juga termasuk hewan berkaki pendek, jenis hewan ini memang mengalami kesulitan saat melompat, bahkan ada juga yang tidak bisa melompat.
Tanda
Bernard mempunyai kaki yang pemdek. Dalam hal melompat ia mengalami kesulitan. Hal itu juga yang mendasari ia terpeleset saat akan melempar bola dari arah belakang. Selain itu olahraga pelota court melempar bola tidak di lakukan dari arah belakang. Melainkan dari arah depan, agar terlihat tinggi dan jauhnya bola saat dipantulkan.

Tabel 3.1.3 Analisis Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran pertama "Pelota Court "Animasi Bernard Bear

Shot	Time Line	Audio	Visual
Full Shot	01:48-01:50	Suara benturan antara pinggang sapi dengan bagian	Gambar 1 Gambar 2

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		muka Bernard	 Gambar 3 Gambar 4

Penanda
Gambar 1 terlihat Bernard melempar bola kearah tembok. Gambar 2 saat bola memantul, Lylod mencoba untuk memukul bola tersebut. Gambar 3 Bernard berusaha memukul bola yang dipantulkan oleh Lylod. Gambar 4 Bernard terpental saat bagian dadanya terbentur bagian pinggang sapi.
Petanda
Bernard melempar bola ke arah dinding tanpa ia sadari Lylod berhasil melempar balik bola dari pantulan Bernard. Saat Bernard melompat dan akan memukul umpan bola yang di berikan oleh Lylod, tanpa disadari ia terbentur bagian pinggang belakang sapi dan akhirnya ia terjatuh.
Tanda
Bernard hanya fokus pada satu hal dan tidak memperhatikan apa yang ada di sekililingnya. Bernard tergolong hewan yang mempunyai badan besar, ia juga bisa jatuh disebabkan hewan lain yang juga mempunyai postur yang hampir sama dengannya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1.4 Analisis Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran Kedua“*Pelota Court*“ Animasi Bernard Bear

Visual	
Gambar 1 	Gambar 3
Gambar 2 	Gambar 4
Penanda	
Bernard hanya fokus pada satu hal dan tidak memperhatikan apa yang ada di sekililingnya. Bernard tergolong hewan yang mempunyai badan besar, ia juga bisa jatuh disebakan hewan lain yang juga mempunyai postur yang hampir sama dengannya.	
Petanda	
Lemparan bola Bernard berhasil di pantulkan kembali oleh Lylod. Hal ini menunjukkan bahwa Lylod juga ingin bermain dengan Bernard dan ia juga ingin menunjukkan bahwa ia mampu bermain bola seperti Bernard. karena bola yang dimainkan oleh Bernard itu miliknya. Meskipun dengan tubuh yang pendek dan kecil ia mampu mengoper bola yang diberikan Bernard. Lylod juga tau bahwa bola yang lempar oleh bernad pasti menuju kearahnya. Selain itu , Lylod juga ingin bermain bola bersama dengan Bernard. namun Bernard tidak pernah memberi kesempatan Lylod untuk memainkannya. Pada gambar 2 Bernard memperhatikan Lylod dan ia juga ingin memukul bola dari Lylod. Dalam hal ini Bernard juga tidak mau kalah dengan	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Lylod. Namun saat ia akan memukul bola dari Lylod, pada gambar 3 karena terburu-buru tanpa melihat kesamping Bernard menabrak pinggang bagian belakang sapi dan terpental ke tanah. Postur tubuh sapi dan Bernard hampir sama. Selain itu peraturan dalam olahraga pelota court ini untuk setiap garis yang terdapat pada samping lapangan hanya ada 1 orang penjaga, bukan 3 orang. Dan masing – masing posisi terdapat satu penjaga, jadi tidak saling bertabrakan.
Tanda
Bernard tidak mau kalah bermain bola dengan Lylod. Bernard terfokus pada hal it. Dan karena fokus pada satu hal itu,Bernard yang mempunyai postur tubuh yang besar dapat terpental jatuh karena sapi yang sedang makan rumput.

Tabel 3.1.5 Analisis Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran pertama “Pelota Court “Animasi Bernard Bear

Shot	Time Line	Audio	Visual
Full Shot	02:00-02:03	Instrumen diiringi Suara cipratan kotoran sapi	Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penanda
Gambar 1 Bernard mendorong sapi agar menjauh dari lapangan. Gambar 2 tangan Bernard terpepas dari pinggang sapi dan kehilangan keseimbangan. Gambar 3 Bernard terjatuh dan terkena kotoran sapi.
Petanda
Bernard ingin agar sapi menjauh dari lapangan. Bernard tidak mau jika sapi bermain bola dengan Lylod. Akhirnya Bernard mendorong sapi agar menjauh dari lapangan. Saat ia mendorong, tiba-tiba yang awalnya sapi berjalan dengan sangat lambat, ia berjalan dengan cepat. Bola yang dipantulkan Lylod mengenai bagian samping muka Bernard. Bernard akhirnya kehilangan keseimbangan dan akhirnya ia terjatuh. Tanpa ia sadari telapak tangan kanannya terkena kotoran sapi.
Tanda
Bernard tidak ingin jika Lylod bermain bola dengan sapi. Ia berusaha menyingkirkan sapi namun yang terjadi ia terjatuh dan terkena kotoran sapi.

Tabel 3.1.6Analisis Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran Kedua“*Pelota Court*“ Animasi Bernard Bear

Visual	
Gambar 1 Gambar 2 	Gambar 3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penanda
Bernard tidak ingin jika Lylod bermain bola dengan sapi. Ia berusaha menyingkirkan sapi namun yang terjadi ia terjatuh dan terkena kotoran sapi.
Petanda
Pada gambar 1 terlihat Bernard mendorong sapi dengan sangat kuat. Tubuh sapi pera yang lebih besar dari ukuran Bernard membuat Bernard mengalami sedikit kesulitan untuk memindahkan posisi sapi. disamping itu sapi juga terlihat sedang memakan rumput. Di sisi lain terlihat Lylod menghadap kearah tembok menunggu pantulan bola dari tembok. Lylod memanfaatkan kesempatan bermain bola karena Bernard tidak akan memberinya kesempatan lagi jika bola tersebut berada ditangannya. Saat Bernard berusaha mendorong sapi karena menghalangi posisinya saat bermain bola, tiba-tiba sapi tersebut berjalan dengan cepat dan Bernard kehilangan kesimbangannya. Dalam hal ini tenaga Bernard yang besar untuk mendorong sapi dan arah tubuhnya yang condong ke depan membuat ia kehilangan keseimbangan dan akhirnya terjatuh dengan posisi tengkurap. Selain itu bola yang dipantulkan Lylod jua mengenai muka bagian samping Bernard. Bola dipantulkan rendah oleh Lylod karena ukuran tubuh Lylod yang kecil dan sangat sulit untuk memantulkan bola dengan jarak yang tinggi. Selain itu Lylod juga termasuk hewan berkaki pendek yang mengalami kesulitan untuk melompat. Akhirnya, Tangan kanan Bernard terkena kotoran sapi saat terjatuh. Hal tersebut dapat terlihat menjijikkan karena di sekeliling kotoran tersebut terlihat lalat yang berada di sekitar kotoran tersebut.
Tanda
Bernard terlalu memaksakan apa yang ia inginkan tanpa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peduli dengan yang lain dan akhirnya ia dapat balasan yang sesuai dengan apa yang ia lakukan.

Tabel 3.1.7 Analisis Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran pertama “Pelota Court “Animasi Bernard Bear

Shot	Time Line	Audio	Visual
Full Shot	02:30-02:31	Suara benturan disertai suara sapi dan robohnya pohon	Gambar 1 Gambar2 Gambar 3
Penanda			
Gambar 1 Bernard berlari kencang dengan melihat kearah Lylod. Gambar 2Bernard kehilangan kendali, ia menuju ke arah sapi yang ada di depannya. Gambar 3Bernard menabrak bagian perut sapi.			
Petanda			
Bernard berlari kencang dengan memperhatikan Lylod yang ada di sampingnya. Ia kehilangan kendali dan tidak melihat jika didepannya ada sapi. Akhirnya ia menabrak bagian perut sapi dan terpental.			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tanda
Bernard hanya terfokus pada pinguin dan bersikap masa bodoh dengan keadaan sekitar. Ia berlari dengan kecepatan penuh dan kurang memperhatikan arah ia berlari. Hal teraebut dapat membahayakan apapun yang ada didepannya.

Tabel 3.1.8Analisis Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran Kedua"*Pelota Court*" Animasi Bernard Bear

Visual	
Gambar 1 Gambar 2 	Gambar 3
Penanda	
Bernard hanya terfokus pada pinguin dan bersikap masa bodoh dengan keadaan sekitar. Ia berlari dengan kecepatan penuh dan kurang memperhatikan arah ia berlari. Hal teraebut dapat membahayakan apapun yang ada didepannya.	
Petanda	
Pada gambar 1 terlihat Bernard berlari kencang. Bernard melakukan hal tersebut karen ia tidak ingin jika Lylod dapat menangkap bola yang ia pantulkan. Dan di gambar tersebut posisi Lylod yang ada d sampingnya juga terlihat menghindar dari Bernard. Bernard merupakan tokoh yang tempramen dalam setiap episodenya sering menyiksa lawan mainnya termasuk Lylod. Terlihat digambar Bernard menatap ke arah Lylod, serta raut muka yang menunjukkan bahwa ia marah, seolah memperhatikan dan akan memukul	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Lylod. Karena tujuan tersebut Bernard tidak memperhatikan apa yang ada di depannya. Tepat didepan arah ia berlari, ada sapi yang sedang memakan rumput di samping pohon. Pada gambar 2 terlihat sapi memakan rumput di bawah pohon. Sapi yang ada pada episode ini merupakan jenis sapi perah. sapi jenis ini banyak menghabiskan sebagian sisa waktunya di kandang. Dan jika ia di lepaskan di alam, terkadang hanya untuk memakan rumput. Sapi pada gambar 2 terlihat memakan rumput di bawah pohon, hal ini dikarenakan cuaca yang ditampilkan pada film ini sangat cerah dan sapi memilih memakan rumput di tempat yang rindang atau teduh.
Tanda
Bernard terlalu memaksakan apa yang ia inginkan tanpa peduli dengan yang lain dan akhirnya ia dapat balasan yang sesuai dengan apa yang ia lakukan.

2) Gestur Tokoh *Slapstick*

Tabel 3.1.9 Analisis Gestur Tokoh *Slapstick* Tataran pertama "Pelota Court "Animasi Bernard Bear

Shot	Time Line	Audio	Visual
Full shot	0:48	Hentakan tangan Bernard ke lantai	Gambar 1 Gambar 2

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penanda			
Gambar 1 Bernard mengankat tangan kearah atas Gambar 2 Bernard menghentakkan tangannya ke arah lantai.			
Petanda			
Bernard terjatuh dan tampak Bernard menghentakkan tangannya ke lantai dengan keras.			
Tanda			
Bernard menghentakkan tangannya ke lantai karena terjatuh.			

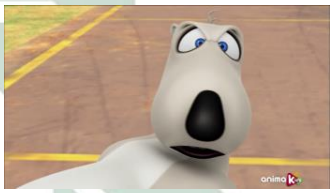
Tabel 3.1.10Analisis Gestur Tokoh *Slapstick* Tataran Kedua"*Pelota Court*" Animasi Bernard Bear

Visual	
Gambar 1	Gambar 2
Penanda	
Bernard menghentakkan tangannya ke lantai karena terjatuh.	
Petanda	
Bernard menghentakkan tangannya ke tanah karena ia kesal. Bernard kesal karena ia ingin menunjukkan kepada Lylod jika ia mampu memainkan bola dengan berbagai cara. Namun secara tiba – tiba ia terjatuh. Mungkin sebenarnya ia malu, karena saat akan menunjukkan ia terjatuh. Dan ia kesal pada dirinya sendiri karena ia terpeleset karena kecerobohannya sendiri ia kehilangan keseimbangan tubuhnya. Ia memukul tangannya ke lantai sebagai	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pelampiasan jika ia marah dan gagal.
Tanda
Bernard melampiaskan kekesalannya dengan memukulkan tangannya ke lantai.

Tabel 3.1.11 Analisis Gestur Tokoh *Slapstick* Tataran pertama "Pelota Court "Animasi Bernard Bear

Shot	Time Line	Audio	Visual
Close up	01:55	Suara Bernard yang menggeram karena marah.	Gambar 1 
Penanda			
Gambar 1 mata Bernard mengangkat kearah atas dengan pandangan sinis.			
Petanda			
Terlihat raut muka Bernard yang menampakkan kekesalan, terlihat dari mata yang mengangkat kearah atas dan pandangan sinis, karena melihat Lylod dan sapi bermain bola.			
Tanda			
Mata yang kesal ditampakkan Bernard saat ia melihat Lylod dan sapi bermain bola.			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1.12 Analisis Gestur Tokoh *Slapstick* Tataran Kedua"*Pelota Court*" Animasi Bernard Bear

Visual
Gambar 1
Penanda
Mata yang kesal ditampakkan Bernard saat ia melihat Lylod dan sapi bermain bola.
Petanda
Raut mata yang mengangkat keatas merupakan gambaran dari ekspresi kesal. Karena Bernard tidak mempunyai alis, terlihat dari tulang mata Bernard bagian atas turun. Hal ini merupakan kesimpulan dari Bernard yang kesal melihat Lylod dan sapi bermain bola.
Tanda
Raut mata dapat menggambarkan jika Bernard kesal kepada Lylod dan sapi.

Tabel 3.1.13 Analisis Gestur Tokoh *Slapstick* Tataran pertama "Pelota Court "Animasi Bernard Bear

Shot	Time Line	Audio	Visual
Ful shot	02:04 dan 02:08	Suara Bernard terjatuh dan suara lalat saat tangan	Gambar 1 Gambar 2

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		Bernard terkena kotoran sapi.	

Penanda
Gambar 1 Bernard terlihat mengangkat tangannya dan mulutnya seperti mengucap kata “ah” Gambar 2 terlihat muka Bernard yang kesal.
Petanda
Bernard ngangkat tangannya yang terkena kotoran sapi dan ia merasa risih dengan kotoran tersebut. Mulut Bernard terbuka seperti mengatakan huruf “a”. Bernrd juga memasnag muka kesal dengan mata yang mengangkat keatas dsn mulut seperti mengeram.
Tanda
Raut muka Bernard kesal karena terkena kotoran sapi.

Tabel 3.1.14 Analisis Tataran Kedua“*Pelota Court*“ Animasi Bernard Bear

Visual	
Gambar 1	Gambar 2
Penanda	
Raut muka Bernard kesal karena terkena kotoran sapi.	
Petanda	
Bernard merasa risih dengan kotoran sapi yang ada di tangganya. Selain itu bunyi dari lalat juga mengganggu Bernard. tampak Bernard membuka mulutnya seolah berkata “ah”. Kata itu muncul karena lagi – lagi ia terkena sial, atau	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ia terkena hal yang tidak ia sukai dan menjiikkan. Tampak juga Bernard mulai membersihkan tangannya dari kotoran sapi dengan mengusapkannya ke tanah. Bernard juga memasang raut muka kesal dengan pandangan ke arah orang yang ia kesali. Terlihat dari arah mata dan tulang mata bagian atas yang menurun serta mulut yang terbuka seperti menggeram karena kesal.
Tanda
Bernard merasa risih dengan kotoran sapi dan ia juga memasang raut muka kesal kepada objek yang ia benci.

Tabel 3.1.15 Analisis Gestur Tokoh *Slapstick* Tataran pertama "Pelota Court "Animasi Bernard Bear

Shot	Time Line	Audio	Visual
Full shot	02:31	Suara benturan Bernard dengan sapi dan suara sapi.	Gambar 1
Penanda			
Gambar 1 raut muka sapi saat Bernard menabrak sapi.			
Petanda			
Terlihat Bernard menabrak sapi dan raut muka sapi yang terkejut.			
Tanda			
Sapi terkejut karena Bernard menabraknya.			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1.16 Analisis Gestur Tokoh *Slapstick* Tataran Kedua"*Pelota Court*" Animasi Bernard Bear

Visual
Gambar 1
Penanda
Sapi terkejut karena Bernard menabraknya
Petanda
Raut muka sapi terlihat sangat terkejut saat Bernard menabrak bagian perutnya. Secara reflek ia memasak raut wajah terkejut. Hal itu ditunjukkan dengan bentuk mata yang melebar atau melotot. Kaki bagian depan sebelah kiri sapi juga terlihat mengangkat dibanding dengan kaki yang lainnya, hal ini juga dapat menunjukkan jika sapi terkejut atau kaget. Sama halnya seperti manusia jika merasa kaget, badan seseorang akan terangkat ke atas atau tangannya secara reflek akan bergerak kearah dada atau atas. Selain itu mulut sapi yang terbuka juga menandakan jika ia terkejut karena benturan benranrd yang sangat keras saat ia sedang asyik makan.
Tanda
Sapi juga dapat mengekspresikan rasa kaget sama seperti manusia.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Latar *Slapstick*

Tabel 3.1.17 Analisis Latar Tataran pertama “Pelota Court “Animasi Bernard Bear

Shot	Time Line	Audio	Visual
Full shot	0:03 – 02:48		Gambar 1 Gambar 2
Penanda			
Gambar 1 terlihat hamparan tanah peternakan dan lapangan pelota court. Gambar 2 lapangan pelota court.			
Petanda			
Terlihat hamparan peternakan dan cuaca yang cerah. Pada gambar terlihat pagar pembatas antara peternakan dengan lapangan pelota court. Terlihat juga lambang olimpiade pada dinding tempat Bernard bersandar.			
Tanda			
Lapangan pelota court dekat dengan lahan hijau di peternakan.			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1.18Analisis Latar Tataran Kedua“*Pelota Court*“ Animasi Bernard Bear

Visual	
Gambar 1	Gambar 2
Penanda	
Lapangan pelota court dekat dengan lahan hijau di peternakan.	
Petanda	
Cuaca pada film Bernard terlihat sangat cerah, terlihat hari mulai siang. Hal tersebut dapat dilihat kondisi Bernard di lapangan yang sedang duduk dan kepanasan.Terdapat juga sapi yang sedang memakan rumput. Waktu ini hewan ternak biasanya dilepas ke alam bebas untuk mencari makan. Waktu ini sangat tepat untuk melepas hewan ke alam bebas karena embun pada rumput mulai hilang dan menghindari adanya cacing dan Larva pada rumput. Terlihat hamparan rumput dengan warna hijau dan daun pada pohon yang mulai tumbuh. Hal ini menandakan jika musim pada film ini adalah musim semi. Terlihat juga pagar yang membatasi antara lapangan pelota court dengan peternakan. Pembatas ini di buat agar aktivitas yangada di lapangan tidak terganggu dengan adanya hewan ternak yang dibebaskan untuk mencari makan. Terlihat gambaran lapangan pelota court. lapangan tersebut merupakan lapangan olahraga, hal tersebut terbukti dari tanda olimpiade yang ada di tembok bagian atas Bernard bersandar.Dengan adanya simbol tersebut menandakan juga jika olahraga pelota court merupakan olahraga yang	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

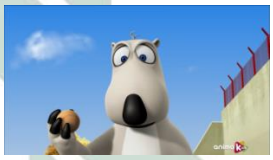
ditandingkan di tingkat internasional empat tahunan. Pelota court termasuk jenis olahraga musim panas, hal ini dapat disimpulkan dari keikutsertaannya pada olimpiade. Terdapat juga lampu di sisi tembok tempat bola dilemparkan. Karena adanya lampu, untuk ketinggian saat melempar bola juga menjadi terbatas. Dengan adanya lampu, menandakan jika lapangan ini bisa digunakan di malam hari karena di dukung penerangan. Lantai pada lapangan ini sedikit licin, karena setiap melakukan olahraga ini juga harus memakai sepatu. Hal tersebut yang membuat Bernard sering terpeleset.Lapangan ini hanya bisa digunakan di musim panas ataupun musim gugur, karena jenis lapangan ini outdoor. Hal tersebut menunjukkan jika awal adanya olahraga ini menggunakan area terbuka. Namun seiring dengan perkembangan zaman, lapangan ini dibuat indoor karena dengan adanya lapangan tertutup gangguan dari luar dapat diminimalisir dan waktu untuk berolahraga menjadi tidak terbatas. Penempatan lapangan di dekat peternakan ini mungkin juga ditujukan agar pemain olahraga ini tidak merasa bosan saat berolahraga dengan lapangan yang mengarah langsung ke peternakan.
Tanda
Kesalahan Bernard saat memainkan olahraga pelota court membuat dirinya sering celaka.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Elemen *Slapstick*

a) Inversion

Tabel 3.1.19 Analisis Elemen *Slapstick* Tataran pertama "Pelota Court "Animasi Bernard Bear

Shot	Time Line	Audio	Visual
Full shot	01:30 – 01:50		Gambar 1 Gambar 2  Gambar 3 Gambar 4 Gambar 5 Gambar 6 Gambar 7

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

			 Gambar 8 Gambar 9

Penanda
Gambar 1Bernard melihat ke arah bola. Gambar 2Bernard melihat ke arah Lylod. Gambar 3Lylod melihat ke arah Bernard. Gambar 4Bernard mulai melempar bola Gambar 5Bernard mengejar pantulan bola tepat d belakang Lylod. Gambar 6Bernard menangkap bola. Gambar 7Bernard melempar bola kembali. Gambar 8Lylod memukul bola yang dipantulkan Bernard. Gambar 9Bernard menabrak sapi.
Petanda
Bernard melihat ke arah bola, ia merencanakan sesuatu untuk menjahili Lylod. Bernard memasang muka seolah – olah ia ingin bermain bola bersama Lylod dan Lylod percaya dengan Bernard jika mereka akan bermain bola bersama. Bernard mulai melempar bola ke arah tembok dengan posisi tepat di belakang Lylod.Bernard menangkap bola tersebut dan Lylod tidak dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kesempatan untuk menangkap bola. Kemudian, Bernard mencoba menangkap bola itu kembali dan akhirnya Lylod dapat menangkap umpan dari Bernard. Bernard merasa kesal, ia tidak mau kalah dengan Lylod, hingga akhirnya ia mencoba menangkap pantulan dari Lylod. Namun yang terjadi Bernard menabrak bagian belakang sapi.
Tanda
Rencana Bernard tidak sesuai dengan hasil akhirnya.

Tabel 3.1.20Analisis Elemen *Slapstick* Tataran Kedua"*Pelota Court*" Animasi Bernard Bear

Visual	
Gambar 1 Gambar 2 Gambar 5 Gambar 6 Gambar 7	Gambar 3 Gambar 4 Gambar 8 Gambar 9

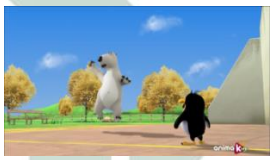
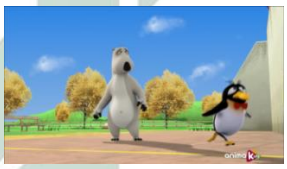
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penanda	
Rencana Bernard tidak sesuai dengan hasil akhirnya.	
Petanda	
Bernard melihat kearah bola. Ia merencanakan sesuatu untuk menjahili Lylod. Tampak dari raut muka saat menatap bola. Ia nampak mengerutkan dahinya seakan – akan sedang merencanakan sesuatu pada Lylod. Bernard juga melihat ke arah Lylod dengan mata yang sedikit melebar, menandakan ia memberi harapan Lylod untuk memainkan bola tersebut bersama – sama. Padahal rencana itu agar membuat Lylod kelelahan. Lylod dengan wajah senang menerima tawaran tersebut, ia sempat mengadahkan tangannya agar Bernard mengembalikan bola tersebut. Akhirnya Bernard dan Lylod mulai bermain. Lylod dengan tubuh yang kecil berdiri tepat didepan Bernard. Bernard mulai melempar bola tersebut, dengan sigap bernad juga mengambil bola tersebut. Bernard bahagia karena rencananya berhasil. Ia melakukan itu terus menerus,Bernard tau bahwa Lylod tidak akan bisa mengambil bola yang ia pantulkan karena ukuran Lylod yang sangar kecil dan Bernard melemparnya sesuai dengan ukuran tubuhnya. Lylod mulai menjauh ke arah samping Bernard, mungkin ia berfikir jika ia di depan Bernard, ia tidak akan mungkin dapat memantulkan bola tersebut. Dan akhirnya Lylod berhasil menangkap bola pantulan dari Bernard. Bernard terkejut dan ia dengan cepat berusaha mengambil umpan tersebut. Namunsialnya,Bernard	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

malah menabrak bagian pinggang sapi dan ia jatuh terpental.
Tanda
Bernard merencakan sesuatu yang tidak baik untuk Lylod. Bernard terkejut karena rencananya berhasil sementara dan setelahnya, Bernard tertimpa masalah karena rencananya sendiri.

Tabel 3.1.21 Analisis Elemen *Slapstick* Tataran pertama "Pelota Court "Animasi Bernard Bear

Shot	Time Line	Audio	Visual
Full shot	02:22 – 02:31		Gambar 1  Gambar 2  Gambar 3 Gambar 4 Gambar 5

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

			Gambar 6 Gambar 7 Gambar 8 Gambar 9 Gambar 10 Gambar 11 Gambar 12 Gambar 13

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

			 Gambar 14

Penanda
Gambar 1 Bernard akan melempar bola dari jarak yang cukup jauh Gambar 2 Lylod berlari mengejar bola Gambar 3 Bernard mengejar dan memukul kepala Lylod Gambar 4 Bernard memukul bola Gambar 5 Bernard memasang muka marah ke Lylod Gambar 6 Lylod berlari mengabaikan raut muka Bernard Gambar 7 Bernard dan Lylod mengejar bola Gambar 8 Bernard berhasil menangkap bola Gambar 9 Bernard memukul Lylod Gambar 10 Lylod tampak marah Gambar 11 Bernard menangkap bola dan melihat ke arah Lylod Gambar 12 Lylod mempunyai rencana untuk menjebak Bernard Gambar 13 Lylod menghindar saat Bernard akan memukul Gambar 14Bernard menabrak sapi
Petanda
Bernard melempar bola dari kejauhan. Lylod berlari mengejar bola itu, dengan cepat Bernard berusaha

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengejar Lylod. saat Lylod ingin menangkap bola tersebut, tiba-tiba Bernard memukul bagian kepala Lylod agar ia tidak bisa memukul bola yang datang. Saat Lylod terbangun dan akan berlari menangkap bola, dengan tiba-tiba Bernard menghadang dan memasang muka marah. Namun Lylod tidak peduli dengan Bernard dan ia terus berlari. Bernard menyusul Lylod, dan lagi-lagi ia berhasil menangkap bola dan ia memukul kepala Lylod lagi. Bernard terus berusaha agar Lylod tidak bisa memukul dan menangkap bola. Saat ia berlari ke arah yang lain, Lylod berhenti mengikutinya. Bernard menangkap bola lagi. Tampak dari jauh ia memperhatikan Lylod dan ingin menyerang Lylod lagi. Saat bola mulai dilempar lagi oleh Bernard, Bernard dengan cepat berlari ke arah Lylod. dan Lylod telah mengetahui niat buruk Bernard. ia mengatur sebuah rencan, secara tiba – tiba saat Bernard mulai dekat, Lylod melompat kedepan untuk menghindar dari pukulan Lylod. akhirnya Bernard terjatuh dan menabrak sapi.
Tanda
Bernard tidak pernah berfikir jika rencananya membuat dia celaka lagi.

Tabel 3.1.22Analisis Elemen *Slapstick* Tataran Kedua“*Pelota Court*“ Animasi Bernard Bear

Visual	
Gambar 1 Gambar 2	Gambar 3 Gambar 4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 5

Gambar 6

Gambar 7

Gambar 8

Gambar 9

Gambar 10

Gambar 11

Gambar 12

Gambar 13

Gambar 14

Penanda
Bernard tidak pernah berfikir jika rencananya membuat dia celaka lagi.
Petanda
Bernard melempar bola dari jauh. Tujuannya adalah bola akan terpantul dengan keras setinggi tubuhnya. Disisi lain, ia tidak mau berbagi bola dengan Lylod.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bernard mulai berlari ke arah dimana bola tersebut akan datang. Lylod melakukan hal yang sama, yakni berlari ke arah bola. Dnegan sigap Bernard memukul kepala Lylod agar Lylod tidak bisa memukul bola itu. Bernard berhasil memukul bola itu kembali dan Lylodberusaha untuk mengejar bola tersebut dari arah yang lain. Lylod dihadang oleh Bernard dengan muka marah. Ia tidak ingin jika Lylod bermain bola dengannya. Bernard memukul kepala Lylod berkali-kali. Hal itu sengaja dilakukan agar Lylod menyerah dan tidak mengejar bola tersebut. Sampai akhirnya Lylod mempunyai rencana untuk menghindar dari pukulan Bernard. saat Bernard berlari ke arahnya, Lylod dengan cepat melompat ke arah depan untuk menghindari Lylod. Bernard yang tergesa – gesa sempat mengendalikan laju kakinya agar bisa berhenti. Namun karena lantai lapangan ini sedikit licin, akhirnya Bernard terpeleset dan menabrak sapi.
Tanda
Meskipun menghindar, Bernard tetap celaka karena terpeleset.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5) Penyebab *Slapstick*

Tabel 3.1.23 Analisis Penyebababb *Slapstick* Tataran pertama "Pelota Court "Animasi Bernard Bear

Shot	Time Line	Audio	Visual
			Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3
Penanda			
Gambar 1 Bernard mencoba menggoda Lylod Gambar 2 Bernard mencoba melempar bola dari arah belakang. Gambar 3 Bernard terpeleset			
Petanda			
Kejadian terjadi di lapangan pada siang hari. Hal tersebut dapat terlihat dari banyangan Bernard. Bernard mencoba menggoda Lylod dengan cara dengan menjulurkan tangan lurus kesamping dengan membawa bola milik Lylod (dengan mengayunkan telapak tangganya keatas dan kebawah dan tertawa melihat Lylod).Setelah itu, Bernard mencoba melempar bola dari arah belakang dengan cara melompat. Namun saat akan melompat, ia terpeleset dan			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terjatuh terlentang diatas tanah.
Tanda
Bernard terpeleset saat ia akan menunjukkan pada Lylod jika ia mampu memainkan bola dengan melompat. Bernard termasuk hewan berkaki pendek.

Tabel 3.1.24Analisis Penyebab *Slapstick* Tataran Kedua“*Pelota Court*“

Animasi Bernard Bear

Visual	
Gambar 1 Gambar 2 	Gambar 3
Penanda	
Bernard terpeleset saat ia akan menunjukkan pada Lylod jika ia mampu memainkan bola dengan melompat. Bernard termasuk hewan berkaki pendek.	
Petanda	
Dalam gambar 1 nampak bernad mengayunkan tangganya yang membawa bola yang bukan miliknya. Ia sengaja mengayunkan bola melebihi ukuran Lylod yang kecil agar Lylod tidak dapat merebut bola tersebut. Dengan kata lain Bernard tidak ingin jika ada binatang lain selain dirinya yang memainkan bola tersebut. Bernard terbilang mahir dalam memainkan bola, ia berhasil memainkan bola dengan banyak gaya. Bernard bersemangat saat ia ingin menunjukkan gaya memainkan bola dengan melempar dan	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melompat dari arah belakang. Namun saat ia ingin melakukan gaya tersebut, ia malah terjatuh karena kurang berhati-hati. Disisi lain, terkadang dengan berat badan yang berlebih baik hewan ataupun manusia, banyak yang mengalami kesulitan dalam hal melompat. Selain itu Bernard juga termasuk hewan berkaki pendek, jenis hewan ini memang mengalami kesulitan saat melompat, bahkan ada juga yang tidak bisa melompat. Selain itu jika dilihat dari sisi lain, pelota court merupakan salah satu jenis olahraga yang masuk dalam olimpiade. Pelota court mempunya jenis lantai yang licin, itu artinya jika ingin memainkan oleharag ini harus menggunakan sepatu atau alas kaki. Hal ini yang menyebbakan Bernard terpeleset, karena a tidak menggunakan alas kaki saat berolahraga.
Tanda
Bernard mempunyai kaki yang pemdek. Dalam hal melompat ia mengalami kesulitan. Hal itu juga yang mendasari ia terpeleset saat akan melempar bola dari arah belakang. Selain itu olahraga pelota court melempar bola tidak di lakukan dari arah belakang. Melainkan dari arah depan, agar terlihat tinggi dan jauhnya bola saat dipantulkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1.25 Analisis Penyebabab *Slapstick* Tataran pertama "Pelota Court "Animasi Bernard Bear

Shot	Time Line	Audio	Visual
			Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3 Gambar 4 Gambar 5 Gambar 6 Gambar 7

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

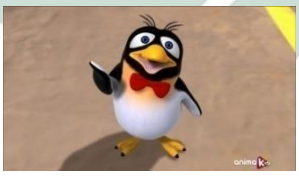
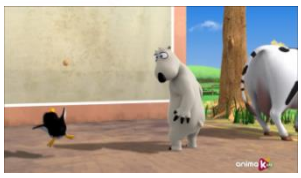
			 Gambar 8 Gambar 9

Penanda
Gambar 1 Bernard melihat ke arah bola. Gambar 2 Bernard melihat ke arah Lylod. Gambar 3 Lylod melihat ke arah Bernard. Gambar 4 Bernard mulai melempar bola Gambar 5 Bernard mengejar pantulan bola tepat d belakang Lylod. Gambar 6 Bernard menangkap bola. Gambar 7 Bernard melempar bola kembali. Gambar 8 Lylod memukul bola yang dipantulkan Bernard. Gambar 9 Bernard menabrak sapi.
Petanda
Bernard melihat ke arah bola, ia merencanakan sesuatu untuk menjahili Lylod. Bernard memasang muka seolah – olah ia ingin bermain bola bersama Lylod dan Lylod percaya dengan Bernard jika mereka akan bermain bola bersama. Bernard mulai melempar bola ke arah tembok dengan posisi tepat di belakang Lylod. Bernard menangkap bola tersebut dan Lylod tidak dapat kesempatan untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menangkap bola. Kemudian, Bernard mencoba menangkap bola itu kembali dan akhirnya Lylod dapat menangkap umpan dari Bernard. Bernard merasa kesal, ia tidak mau kalah dengan Lylod, hingga akhirnya ia mencoba menangkap pantulan dari Lylod. Namun yang terjadi Bernard menabrak bagian belakang sapi.
Tanda
Rencana Bernard tidak sesuai dengan hasil akhirnya.

Tabel 3.1.26 Analisis Penyebab *Slapstick* Tataran Kedua"*Pelota Court*" Animasi Bernard Bear

Visual	
Gambar 1 	Gambar 6
Gambar 2 	Gambar 7
Gambar 3 	Gambar 8 
Gambar 4 	Gambar 9
Gambar 5	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penanda	
Rencana Bernard tidak sesuai dengan hasil akhirnya.	
Petanda	
Bernard melihat kearah bola. Ia merencanakan sesuatu untuk menjahili Lylod. Tampak dari raut muka saat menatap bola. Ia nampak mengerutkan dahinya seakan – akan sedang merencanakan sesuatu pada Lylod. Bernard juga melihat ke arah Lylod dengan mata yang sedikit melebar, menandakan ia memberi harapan Lylod untuk memainkan bola tersebut bersama – sama. Padahal rencana itu agar membuat Lylod kelelahan. Lylod dengan wajah senang menerima tawaran tersebut, ia sempat mengadahkan tangannya agar Bernard mengembalikan bola tersebut. Akhirnya Bernard dan Lylod mulai bermain. Lylod dengan tubuh yang kecil berdiri tepat didepan Bernard. Bernard mulai melempar bola tersebut, dengan sigap bernad juga mengambil bola tersebut. Bernard bahagia karena rencananya berhasil. Ia melakukan itu terus menerus, Bernard tau bahwa Lylod tidak akan bisa mengambil bola yang ia pantulkan karena ukuran Lylod yang sangar kecil dan Bernard melemparnya sesuai dengan ukuran tubuhnya. Lylod mulai menjauh ke arah samping Bernard, mungkin ia berfikir jika ia di depan Bernard, ia tidak akan mungkin dapat memantulkan bola tersebut. Dan akhirnya Lylod berhasil menangkap bola pantulan dari Bernard. Bernard terkejut dan ia dengan cepat berusaha mengambil umpan tersebut. Namun sialnya, Bernard malah menabrak bagian pinggang sapi dan ia jatuh terpental.	
Tanda	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bernard merencakan sesuatu yang tidak baik untuk Lylod. Bernard terkejut karena rencananya berhasil sementara dan setelahnya, Bernard tertimpa masalah karena rencananya sendiri.

Tabel 3.1.27 Analisis Penyebabab *Slapstick* Tataran pertama "Pelota Court "Animasi Bernard Bear

Shot	Time Line	Audio	Visual
			Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3
Penanda			
Gambar 1 Bernard mendorong sapi agar menjauh dari lapangan. Gambar 2 tangan Bernard terpepas dari pinggang sapi dan kehilangan keseimbangan. Gambar 3 Bernard terjatuh dan terkena kotoran sapi.			
Petanda			
Bernard ingin agar sapi menjauh dari lapangan. Bernard tidak mau jika sapi bermain bola dengan Lylod. Akhirnya Bernard mendorong sapi agar menjauh dari lapangan. Saat			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ia mendorong, tiba-tiba yang awalnya sapi berjalan dengan sangat lambat, ia berjalan dengan cepat. Bola yang dipantulkan Lylod mengenai bagian samping muka Bernard. Bernard akhirnya kehilangan keseimbangan dan akhirnya ia terjatuh. Tanpa ia sadari telapak tangan kanannya terkena kotoran sapi.
Tanda
Bernard tidak ingin jika Lylod bermain bola dengan sapi. Ia berusaha menyingkirkan sapi namun yang terjadi ia terjatuh dan terkena kotoran sapi.

Tabel 3.1.28Analisis Penyebab *Slapstick* Tataran Kedua“*Pelota Court*“ Animasi Bernard Bear

Visual	
Gambar 1 Gambar 2 	Gambar 3
Penanda	
Bernard tidak ingin jika Lylod bermain bola dengan sapi. Ia berusaha menyingkirkan sapi namun yang terjadi ia terjatuh dan terkena kotoran sapi.	
Petanda	
Pada gambar 1 terlihat Bernard mendorong sapi dengan sangat kuat. Tubuh sapi pera yang lebih besar dari ukuran Bernard membuat Bernard mengalami sedikit kesulitan untuk memindahkan posisi sapi. disamping itu sapi juga	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

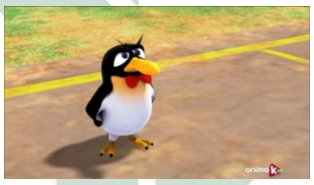
terlihat sedang memakan rumput. Di sisi lain terlihat Lylod menghadap kearah tembok menunggu pantulan bola dari tembok. Lylod memanfaatkan kesempatan bermain bola karena Bernard tidak akan memberinya kesempatan lagi jika bola tersebut berada ditangannya. Saat Bernard berusaha mendorong sapi karena menghalangi posisinya saat bermain bola, tiba-tiba sapi tersebut berjalan dengan cepat dan Bernard kehilangan kesimbangannya. Dalam hal ini tenaga Bernard yang besar untuk mendorong sapi dan arah tubuhnya yang condong ke depan membuat ia kehilangan keseimbangan dan akhirnya terjatuh dengan posisi tengkurap. Selain itu bola yang dipantulkan Lylod jua mengenai muka bagian samping Bernard. Bola dipantulkan rendah oleh Lylod karena ukuran tubuh Lylod yang kecil dan sangat sulit untuk memantulkan bola dengan jarak yang tinggi. Selain itu Lylod juga termasuk hewan berkaki pendek yang mengalami kesulitan untuk melompat. Akhirnya, Tangan kanan Bernard terkena kotoran sapi saat terjatuh. Hal tersebut dapat terlihat menjijikkan karena di sekeliling kotoran tersebut terlihat lalat yang berada di sekitar kotoran tersebut.
Tanda
Bernard terlalu memaksakan apa yang ia inginkan tanpa peduli dengan yang lain dan akhirnya ia dapat balasan yang sesuai dengan apa yang ia lakukan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1.29 Analisis Penyebabab *Slapstick* Tataran pertama "Pelota Court "Animasi Bernard Bear

Shot	Time Line	Audio	Visual
			Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3 Gambar 4 Gambar 5 Gambar 6 Gambar 7

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

			 Gambar 8 Gambar 9 Gambar 10  Gambar 11 Gambar 12 Gambar 13 Gambar 14

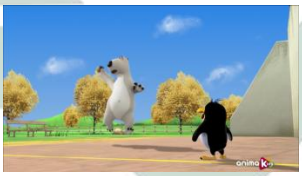
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penanda
Gambar 1 Bernard akan melempar bola dari jarak yang cukup jauh Gambar 2 Lylod berlari mengejar bola Gambar 3 Bernard mengejar dan memukul kepala Lylod Gambar 4 Bernard memukul bola Gambar 5 Bernard memasang muka marah ke Lylod Gambar 6 Lylod berlari mengabaikan raut muka Bernard Gambar 7 Bernard dan Lylod mengejar bola Gambar 8 Bernard berhasil menangkap bola Gambar 9 Bernard memukul Lylod Gambar 10 Lylod tampak marah Gambar 11 Bernard menangkap bola dan melihat ke arah Lylod Gambar 12 Lylod mempunyai rencana untuk menjebak Bernard Gambar 13 Lylod menghindar saat Bernard akan memukul Gambar 14 Bernard menabrak sapi
Petanda
Bernard melempar bola dari kejauhan. Lylod berlari mengejar bola itu, dengan cepat Bernard berusaha mengejar Lylod. saat Lylod ingin menangkap bola tersebut, tiba-tiba Bernard memukul bagian kepala Lylod agar ia tidak bisa memukul bola yang datang. Saat Lylod terbangun dan akan berlari menangkap bola, dengan tiba-tiba Bernard menghadang dan memasang muka marah. Namun Lylod tidak peduli dengan Bernard dan ia terus berlari. Bernard menyusul Lylod, dan lagi-lagi ia berhasil menangkap bola

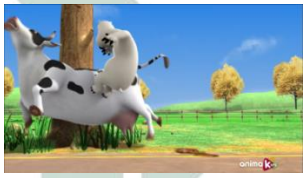
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan ia memukul kepala Lylod lagi. Bernard terus berusaha agar Lylod tidak bisa memukul dan menangkap bola. Saat ia berlari ke arah yang lain, Lylod berhenti mengikutinya. Bernard menangkap bola lagi. Tampak dari jauh ia memperhatikan Lylod dan ingin menyerang Lylod lagi. Saat bola mulai dilempar lagi oleh Bernard, Bernard dengan cepat berlari ke arah Lylod. dan Lylod telah mengetahui niat buruk Bernard. ia mengatur sebuah rencan, secara tiba – tiba saat Bernard mulai dekat, Lylod melompat kedepan untuk menghindar dari pukulan Lylod. akhirnya Bernard terjatuh dan menabrak sapi.
Tanda
Bernard tidak pernah berfikir jika rencananya membuat dia celaka lagi.

Tabel 3.1.30 Analisis Penyebab *Slapstick* Tataran Kedua"*Pelota Court*" Animasi Bernard Bear

Visual	
Gambar 1 	Gambar 4
Gambar 2 	Gambar 5
Gambar 3 	Gambar 6
Gambar 7	Gambar 11

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

 Gambar 8 Gambar 9 Gambar 10 	 Gambar 12 Gambar 13 Gambar 14 
Penanda	
Bernardcelaka karena rencana Lylod.	
Petanda	
Bernard melempar bola dari jauh. Tujuannya adalah bola akan terpantul dengan keras setinggi tubuhnya. Disisi lain, ia tidak mau berbagi bola dengan Lylod. Bernard mulai berlari ke arah dimana bola tersebut akan datang. Lylod melakukan hal yang sama, yakni berlari ke arah bola. Dnegan sigap Bernard memukul kepala Lylod agar Lylod tidak bisa memukul bola itu. Bernard berhasil memukul bola itu kembali dan Lylod berusaha untuk mengejar bola tersebut dari arah yang lain. Lylod dihadang oleh Bernard dengan muka marah. Ia tidak ingin jika Lylodbermain bola dengannya. Bernard memukul kepala Lylod berkali-kali.	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hal itu sengaja dilakukan agar Lylod menyerah dan tidak mengejar bola tersebut. Sampai akhirnya Lylod mempunyai rencana untuk menghindar dari pukulan Bernard. saat Bernard berlari ke arahnya, Lylod dengan cepat melompat ke arah depan untuk menghindari Lylod. Bernard yang tergesa – gesa sempat mengendalikan laju kakinya agar bisa berhenti. Namun karena lantai lapangan ini sedikit licin, akhirnya Bernard terpeleset dan menabrak sapi.
Tanda
Karena sakitnya pukulan Bernard, Bernard celaka.

b. Larva (*Walnut*)

1) Bentuk dan Tahapan *Slapstick*

Tabel 3.1.31 Analisis Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran pertama "Walnut "Animasi Larva

Shot	Time Line	Audio	Visual
Full shot	0:22-0:25	Suara menyesuaikan tingkah laku Red	Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3
Penanda			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 1 Red melihat dan memastikan kacang walnut yang belum dibuka. Yellow juga melihat kearah kacang walnut yang ada di depannya.Gambar 2 Red menggigit kacang walnut yang belum dibuka. Yellow melihat Red dengan heran. Gambar 3 Red merasa kesakitan dan gigi bagian tengahnya lepas karena menggigit kacang walnut yang belum dibuka. Yellow melihat dengan heran kearah Red yang sedang kesakitan
Petanda
Red melihat ke arah kacang walnut dan memastikan bahwa itu kacang yang sama dengan kacang yang dimakan sebelumnya. Dengan yakin Red mulai menggigit kacang walnut tersebut untuk membukanya. Saat menggigit kacang tersebut tiba-tiba gigi Red terlepas satu. Dan ia langsung menjauh dari kacang tersebut. Yellow nampak heran memperhatikan kejadian tersebut.
Tanda
Cara menikmati makanan terkadang membutuhkan kekuatan untuk mendapatkannya.

Tabel 3.1.32Analisis Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran Kedua "*Walnut*" Animasi Larva

Visual	
Gambar 1 Gambar 2 	Gambar 3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penanda
Cara menikmati makanan terkadang membutuhkan kekuatan untuk mendapatkannya.
Petanda
Pada gambar 1 Red tampak melihat sekeliling kacang walnut yang belum dikupas. Sebelumnya ia memakan kacang dengan jenis yang sama namun sudah dibuka. Kacang walnut memiliki kulit berwarna coklat yang keras. Red memastikan dengan cara mencium dan melihat sekeliling kacang ini untuk memastikan bagaimana agar kacang ini dapat terbuka dan ia bisa menikmatinya. Dengan mencium aromanya, kacang ini bisa dipastikan jenis kacang yang sam atau tidak dengan yang sebelumnya ia makan bersama Yellow. Pada gambar 2 Red mencoba membuka dengan cara menggigit kacang ini. Ia nampak kesulitan dalam membuka kulit kacang walnut. Disini tampak kebiasaan tidak hanya manusia hewanpun jika membuka jenis makanan kacang-kacangan ini dengan menggunakan jari-jari atau bisa juga dilakukan dengan cara menggigit. Dalam film ini Red adalah seekor ulat, ia tidak mempunyai tangan untuk membuka kacang jenis ini. Dan ia hanya bisa mengandalkan gigi yang ada di mulutnya untuk membuka sesuatu. Tampak pada gambar 3 Red merasa kesakitan dan menjauh dari kacang tersebut. Tak hanya itu, gigi bagian tengah Red juga terlepas saat berusaha membuka kulit kacang walnut. Hal ini menunjukkan bahwa kulit kacang walnut menurut hewan ini sangatlah keras. Hingga gigi bagian tengah Red terlepas. Disisi lain juga dapat dinilai bahwa Red adalah seekor ulat kecil yang tidak memiliki kekuatan yang besar. Selain itu ukuran kacang dan Red hampir sama, hal ini menggambarkan bahwa ukuran kacang walnut sebesar Red, namun memiliki kekuatan kulit yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sangat keras. Hingga Red tidak bisa membukanya
Tanda
Setiap makhluk hidup memiliki cara untuk mendapatkan dan menikmati suatu makanan.

Tabel 3.1.33 Analisis Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran pertama “Walnut “Animasi Larva

Shot	Time Line	Audio	Visual
Full shot	0:30-0:32	Suara menyesuaikan tingkah laku Yellow	Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3 Gambar 3 Gambar 4
Penanda			
Gambar 1 Yellow mendekati kacang yang digigit Red			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebelumnya. Gambar 2 Yellow melompat tepat diatas kacang walnut. Gambar 3 Yellow terpeleset jatuh tepat diatas kacang. Gambar 3 Yellow terpental karena terpeleset. Gambar ke 5 Yellow jatuh tengkurap diatas tanah.
Petanda
Yellow mendekati kacang yang sebelumnya telah di gigit oleh Red. Ia mencoba membuka kacang tesebut dengan cara menginjak kacang tersebut. Saat melompat ke tepat kearah kacang tersebut, tiba-tiba Yellow terpeleset dan tubuhnya terpental ke arah tanah. Dan Red melihat kejadian tersebut dengan heran
Tanda
Cara menikmati makanan terkadang membutuhkan kekuatan untuk mendapatkannya.

Tabel 3.1.34Analisis Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran Kedua "*Walnut*" Animasi Larva

Visual	
Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3 	Gambar 4 Gambar 5
Penanda	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Cara menikmati makanan terkadang membutuhkan kekuatan untuk mendapatkannya.
Petanda
Yellow mencoba membuka kacang ini dengan cara melompat dan berharap kulit kacang ini dapat terkelupas saat ia jatuh diatasnya. Karena ia tidak memiliki tangan, ia berpikir cara kedua ialah cara yang efektif. Disaat manusia bisa melemparkan ke tanah dengan keras dan cara tersebut dapat membuka kulit kacang ini, dengan kekuatan yang sama Yellow mencobanya dengan melompat karena ia tidak memiliki tangan. Ia melompat dengan tinggi dan berharap jika jatuh tubuhnya akan terbentur dengan kacang dengan sangat keras dan kacang akan terbuka. Namun yang dilakukan tidak membuahkan hasil. Ia justru terpeleset dan jatuh tengkurap diatas tanah. Terpelesetnya Yellowdikarenakan bentuk kacang ini bulat. Jika ia mendarat diatas kacang ini dengan bagian bawah tubuhnya, ia akan jatuh terlentang diatas kacang dan kacang akan bergerak memantulkan tubuhnya hingga ia jatuh. Yellow mempunyai ukuran tubuh lebih besar dari pada Red. Namun ia juga tidak bisa membuka kacang tersebut. Dalam hal ini kesamaan antara Yellow dan Red yakni mereka tidak mempunyai kekuatan lebih. Kedua hewan ini meskipun dengan ukuran yang berbeda namun kekuatan yang ada juga sama.
Tanda
Untuk menikmati makanan terkadang butuh pengorbanan diri.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1.35 Analisis Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran pertama “Walnut “Animasi Larva

Shot	Time Line	Audio	Visual
Medium shot	01:09-01:15	Suara pukulan	Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3 Gambar 4 Gambar 5
Penanda			
Gambar 1 tampak Black akan memukul Red dengan tangan kanannya dan Red tampak ketakutan. Gambar 2 Red melompat menghindari pukulan Black dan Yellow mengganti posisi Red dengan kacang walnut yang dibawanya.			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 3 Black memukul kacang walnut dengan sangat keras. Gambar 4 kacang walnut terbuka . Gambar 5 Black terlihat kesakitan. Red dan Yellow senang karena kacang walnut telah terbuka.
Petanda
Black akan memukul Red dengan tangan kanannya. Red yang terlihat ketakutan menyandarkan tubuhnya di bagian bawah botol bekas. Saat arah tangan Black mulai dekat, Red menghindar dan mengganti posisinya dengan kacang walnut yang belum dibuka dengan cepat. Akhirnya Black memukul kacang tersebut dengan keras hingga kulit kacang tersebut terbuka. Black merasa kesakitan dibagian tangganya. Sedangkan Red dan Yellow merasa senang karena kulit kacang walnut telah terbuka.
Tanda
Red dan Yellow tidak tahu batas kekuatan Black. Ia memanfaatkan Black untuk dapat menikmati makanan yang mereka miliki.

Tabel 3.1.36Analisis Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran Kedua "*Walnut*" Animasi Larva

Visual	
Gambar 1 	Gambar 4
Gambar 2 	Gambar 5

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 3	
Penanda	
Red dan Yellow tidak tahu batas kekuatan Black. Ia memnafaatkan Black untuk dapat menikmati makanan yang mereka miliki.	
Petanda	
Red terlihat memasang raut muka cemas dan takut saat Black akan memukulnya. Black adalah kumbang badak. Kumbang jenis ini terkenal dengan kekuatannya. Kekuatanya terletak pada bagian kepalanya. Kepala jenis serangga ini mampu mengangkat beban beberapa kali lipat dari berat tubuhnya. Karena kekuatan itulah Black ditakuti di kalangan serangga. Karena kekuatan itu juga Red dan Yellow memanfaatkan Black untuk membuka kulit kacang. Namun setelah terbuka, terlihat jika Black merasa kesakitan pada bagian tangannya. Terlihat jika kulit kacang walnut sangan keras, selain itu Black seekor kumbang badak hanya memiliki kekuatan untuk mengangkat benda bukan menghancurkan benda. Meskipun tangannya berbentuk cupit. Cupit digunakan untuk mengangkat benda bukan mengkancurkan benda.	
Tanda	
Kekuatan yang Black miliki juga ada batasan. Terbukti ia merasa kesakitan pada bagian tangganya setelah memukul kacang walnut yang belum terbuka.	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1.37 Analisis Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran pertama “Walnut “Animasi Larva

Shot	Time Line	Audio	Visual
Medium shot	01:33-01:35	Suara menyesuaikan kegiatan Red, Yellow dan Black	Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3 Gambar 4
Penanda			
Gambar 1 Yellow mengambil kacang walnut yang belum dibuka. Gambar 2 Yellow memasukkan kacang tersebut pada mulut Red. Gambar 3 Black memukul bagian atas kepala Red dengan keras hingga kulit kacang tersebut terkelupas. Gambar 4 Yellow mengambil isis kacang tersebut dan memasukkannya ke dalam mulut Black.			
Petanda			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Yellow mengambil kacang walnut yang belum dibuka kulitnya. Ia meletakkan kacang tersebut tepat di bagian mulut Red. Saat kacang sudah siap, Black memukul bagian atas kepala Red sampai kulit kacang tersebut terbuka. Dan disaat isi kacang tersebut terpisah dari kulitnya, Yellow mulai mengambilnya dan mengarahkan isi tersebut ke dalam mulut Black.
Tanda
Black menikmati kacang walnut yang telah dijupas dengan memanfaatkan Red dan Yellow.

Tabel 3.1.38Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran Kedua "*Walnut*" Animasi Larva

Visual	
Gambar 1	Gambar 3
Gambar 2	Gambar 4
Penanda	
Black menikmati kacang walnut yang telah dijupas dengan memanfaatkan Red dan Yellow.	
Petanda	
Terlihat Black duduk disamping Red dengan raut muka kesakitan. Tampak juga Yellow yang sedang mengambil kacang walnut yang belum dibuka kulitnya dan membawa kacang tersebut kearah Red dengan raut muka kelelahan. Black mempunyai tubuh yang besar dibanding Yellow dan	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Red. Ia tampak menyeramkan. Kacang yang diletakkan di mulut Red, dengan cepatmemukul kepala bagian atas Red secara vertikal. Hal tersebut membuat kulit kacang walnut terbuka dan Yellow mngambil kacang tersebut untuk diberikan kepada Black. Hal tersebut terjadi secara berulang-ulang.
Tanda
Black menikmati makanan tanpa peduli dengan keadaan Red dan Yellow. Dengan raut muka yang menyeramkan ia mampu membuat Red dan Yellow menuruti apa yang ia perintahkan.

2) Gestur Tokoh *Slapstick*

Tabel 3.1.39 Analisis Gestur Tokoh *Slapstick* Tataran pertama "Walnut "Animasi Larva

Shot	Time Line	Audio	Visual
			Gambar 1 Gambar 2
Penanda			
Gambar 1 Red sedang menggigit kacang walnut. Gambar 2 Red menjauh dari kacang walnut.			
Petanda			
Red sedang menggigit kacang walnut. Nampak mata Red			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bagian kiri yang mengarah tepat di depan kacang walnut dan mata bagian kanan yang mulai menutup setengah. Selain itu tampak gigi bawah Red. Yellow memperhatikan Red dengan mulut membentuk huruf “u” dan pupil mata yang mengarah pada Red. Tiba – tiba Red menjauh dari kacang walnut dengan bagian atas mata yang mengangkat serta kantung mata yang menutup setengah. Selain itu terlihat gigi Red bagian tengah terlepas.
Tanda
Ekspresi Red saat membuka kacang walnut.

Tabel 3.1.40Analisis Gestur Tokoh *Slapstick* Tataran Kedua “*Walnut*“ Animasi Larva

Visual	
Gambar 1	Gambar 2
Penanda	
Ekspresi Red saat membuka kacang walnut.	
Petanda	
Red menggigit kacang walnut. Namun ia merasa kesakitan saat menggigit. Terlihat raut muka Red yang menunjukkan jika ia kesakitan. Mata bagian kiri Red melihat kearah kacang dan mata bagian kanan Red sedikit menutup dan kepala yang sedikit miring ke bawah saat posisi menggigit. Ia terlihat kesulitan dan kesakitan saat menggigit kacang walnut. Ekspresi ini seperti ekspresi yang ditunjukkan manusia saat kesulitan membuka sesuatu menggunakan giginya. Red memakai gigi bagian atas karena mulut Red yang kecil dan hanya mampu menggigit bagian atas kacang	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

walnut. Tak lama kemudian Red menjauh dari kacang walnut dan Red kehilangan gigi bagian tengahnya. Raut muka kesakitan ditunjukkan Red. Alis yang mengarah keatas, mata yang sedikit tertutup, dan mulut yang terbuka namun menurun menandakan jika ia kesakitan. Tampak Yellow melihat kearah Red dengan mulut yang terbuka seperti mengatakan huruf “o”. Ia terkejut saat Red berusaha dengan keras untuk membuka kulit kacang walnut, sengakan kulit kacang walnut tetap tidak terbuka.
Tanda
Sampai Red kehilangan gigi bagian tengahnya, kacang walnut tidak dapat terbuka.

Tabel 3.1.41 Analisis Gestur Tokoh *Slapstick* Tataran pertama “Walnut “Animasi Larva

Shot	Time Line	Audio	Visual
			Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3 Gambar 4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penanda
Gambar 1 Yellow berdiri diatas kacang walnut. Gambar 2 Yellow terlentang diatas kacang walnut. Gambar 3 Yellow terjatuh dengan posisi miring ke kiri. Gambar 4 Yellow bangun dari jatuhnya.
Petanda
Yellow dengan penuh semangat berdiri di atas kacang walnut. Hal ini terlihat dari ekspresi Yellow dengan mata pupil mata mengarah ke bawah dan tulang diatas mata melengkung ke arah bawah. Selain itu terlihat dari lubang hidung yang membesar. Red terlihat merasa kesakitan hal tersebut dapat dilihat dari tulang atas mata Red yang mengarah keatas. Membentuk seperti segitiga. Drlsin tu mulut Red seperti mengeluarkan kata “a” dan sedikit menurun. Tiba – tiba Yellow terguling diatas kacang wanut dengan mulut terbuka dan ia jatuh ke tanah dengan raut muka yang datar. Red melihat Yellow dengan menurut sebagian matanya sambil seolah-olah mengucap kata “uh”. Yellow terbangun dengan ekspresi terkejut.
Tanda
Kulit kacang walnut sangat keras terbukti dari ekspresi Yellow dan Red saat berusaha memecahkannya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1.42Analisis Gestur Tokoh *Slapstick* Tataran Kedua "*Walnut*"

Animasi Larva

Visual	
Gambar 1	Gambar 3
Gambar 2	Gambar 4
Penanda	
Kulit kacang walnut sangat keras terbukti dari ekspresi Yellow dan Red saat berusaha memecahkannya.	
Petanda	
Red kesakitan setelah menggigit kacang walnut yang belum terbuka. Ia melihat ke arah Yellow yang akan bersiap – siap untuk membuka kulit kacang walnut. Terlihat dari ekspresi Yellow melihat kacang dengan pandangan tajam ke arah bawah dengan tulang diatas mata yang menurun. Terlihat juga lubang hidung Yellow yang membesar, seolah – olah ia bernafas dan mengumpulkan tenaga dalam untuk mulai membuka kulit kacang walnut. Yellow mulai melompat diatas kacang walnut. Namun yang terjadi ia malah jatuh terlentang diatas kulit kacang walnut. Ia kaget dengan posisi yang tidak sesuai dengan rencananya sebelumnya. Terlihat dari mulut yang terbuka dan mata yang melotot seolah-olah Yellow kaget karena usahanya akan sia – sia. Kulit kacang walnut yang berbentuk bulat menyebabkan Yellow terpental dan jatuh ke tanah. Red kaget melihat Yellow saat gagal membuka kulit kacang walnut dan terpental jatuh ke tanah.	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dengan ekspresi datar Yellow merasakan sakitnya ia terpental dan tidak percaya jika dia juga gagal seperti yang Red alami. Yellow terbangun dan ia melihat Red yang kagum dengan kekuatan kulit kacang walnut.
Tanda
Kulit kacang walnut sangat keras, terbukti dari ekspresiRed dan Yellow.

Tabel 3.1.43 Analisis Gestur Tokoh *Slapstick* Tataran pertama "Walnut "Animasi Larva

Shot	Time Line	Audio	Visual
			Gambar 1 Gambar 2
Penanda			
Gambar 1 Black mengakat tangannya sambil berteriak kesakitan. Red dan yellw terlihat bahagia. Gambar 2 Red dan Yellow terlihat takut saat Black merasa kesakitan pada tangannya			
Petanda			
Red dan Yellow sangat senang saat kulit kacang walnut terbuka. Namun saat Red dan Yellow melihat ekspresi Black yang kesakitan, mereka merasa takut dengan Black.			
Tanda			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

EkspresiRed dan Yellow dapat berubah seketika saat melihat ekspresiBlack.

Tabel 3.1.44 Analisis Gestur Tokoh *Slapstick* Tataran Kedua "*Walnut*" Animasi Larva

Visual	
Gambar 1	Gambar 2
Penanda	
EkspresiRed dan Yellow dapat berubah seketika saat melihat ekspresiBlack.	
Petanda	
Yellow dan Red sangat senang saat kulit kacang walnut terbuka. Terlihat dari lebar mulut dan tatapan mata Red dan Yellow. Mulut yang terbuka pada bagian bawah seiring dengan naiknya garis mulut atas. Mereka memang sangat menginginkan kulit kacang walnut ini terbuka. Terlihat Black merasa kesakitan pada tangannya. Ia membuka mulutnya seperti berteriak. Hal ini dapat diketahui karena mulut Black seperti mengeluarkan kata "a" selain itu mata Red yang sedikit menutup karena kesakitan. Dan ia mengangkat tanga yang digunakan untuk memukul. Black terus merasa kesakitan. Saat Red dan Yellow melihat ekspresi Black, Red dan Black sedikit ketakutan. Terlihat dari keringat yang terdapat pada kepala Red dan Yellow. Keringat dingin dan senyuman yang ragu. Antara takut dan merasa kasihan dengan Black karena mereka hanya memanfaatkan Black untuk membuka kulit kacang walnut.	
Tanda	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ketakutan Red dan Yellow pada Black meskipun mereka bahagia terlihat dari ekspresi yang di tampakkan.

Tabel 3.1.45 Analisis Gestur Tokoh *Slapstick* Tataran pertama "Walnut "Animasi Larva

Shot	Time Line	Audio	Visual
			Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3 Gambar 4
Penanda			
Gambar 1 Red terlihat kesakitan. Gambar 2 Red terlihat kesakitan dan Yellow melihat Red dengan sedih. Gambar 3 Yellow mengambil isis kacang walnut. Gambar 4 Yellow mengarahkan isi kacang walnut pada mulut Black.			
Petanda			
Mulut Red penuh dengan kacang walnut yang belum			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terbuka. Mata Red melihat kearah kacang yang ada di mulutnya. Dan Yellow melihat Red dengan iba. Dengan cepat Black memukul bagian atas kepala Red hingga kulit kacang terbuka, mata Red terlihat bengkak dan kesakitan. Yellow hanya bisa melihat Red yang sedang kesakitan. Saat kacang walnut terbuka, Yellow dengans egera mengambilnya menggunakan lidahnya, dan mengarahkan isi tersebut ke mulut Black dengan senyuman yang terpaksa.
Tanda
Black tidak peduli dengan ekspresi Red dan Yellow.

Tabel 3.1.46Analisis Gestur Tokoh *Slapstick* Tataran Kedua "*Walnut*"

Animasi Larva

Visual	
Gambar 1	Gambar 3
Gambar 2	Gambar 4
Penanda	
Black tidak peduli dengan ekspresi Red dan Yellow.	
Petanda	
Tampak ekspresi Red yang merasa kesakitan karena ia harus menggigit kacang walnut yang blm terbuka kulitnya dalam mulutnya. Kacang itu melebihi ukuran mulutnya yang kecil. Tampak di bawah mata Red dan Yellow terdapat kantung mata yang berwarna ungu. Warna ini biasanya dhubungkan dengan lebam atau bagian tubuh yang luka akibat benturan.	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Selain itu ekspresi mata dari Red juga dapat diartikan jika ia merasa sedih dan kesakitan atas perlakuan Black kepadanya. Black mempunyai mata berwarna merah dan tubuh yang dempal. Mata merah dengan pandangan tajam, merupakan salah satu simbol mata yang menggambarkan sikap kejam ataupun memiliki karakter yang jahat. Selain itu tangan Black juga mempunyai warna merah seperti memakai sarung tinju. Hal ini juga menggambarkan jika Black mempunyai kegemaran dalam olahraga tinju. Namun karena kerasnya kacang walnut ia sempat merasa kesakitan pada bagian tangannya. Dengan tangannya yang kuat, ia memukul kepala Red dengan keras hingga kulit kacang walnut terbuka. Ia tidak peduli dengan rasa sakit yang Red rasakan. Karena Red tidak mempunyai tangan, salah satu cara agar Red juga merasakan apa yang Black rasakan sakitnya membuka kacang walnut yakni dengan cara Red menggigit kacang walnut kemudian Black memukul kepala Red hingga kacang tersebut terbuka kulitnya. Tugas Yellow saat kulit tersebut sudah terbuka yakni memasukkan isi walnut tersebut ke dalam mulut Black. Dalam hal ini katakter dari tokoh Black terlihat jika ia mempunyai kekuatan dan sangat ditakuti oleh teman-teman serangganya.
Tanda
Red dan Yellow sama – sama merasakan sakitnya membuka kulit kacang walnut seperti yang Black rasakan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Latar *Slapstick*

Tabel 3.1.47 Analisis Latar Tataran pertama “Walnut “Animasi Larva

Shot	Time Line	Audio	Visual
Full shot	0:09 – 0:34		Gambar 1 Gambar 2
Penanda			
Gambar 1 terlihat tutup selokan. Gambar 2 terlihat Red dan Yellow tepat di bawah tutup selokan			
Petanda			
Dari dalam selokan terlihat cuaca di luar selokan sangat cerah. Cahaya yang masuk dari tutup selokan sangat terang. Tepat dibawah tutup selokan terlihat Red dan Yellow menikmati makanan yang jatuh dari atas.			
Tanda			
Red dan Yellow menikmati makanan sisa yang jatuh dari luar selokan.			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1.48Analisis Latar Tataran Kedua "*Walnut*" Animasi Larva

Visual	
Gambar 1	Gambar 2
Penanda	
Red dan Yellow menikmati makanan sisa yang jatuh dari luar selokan.	
Petanda	
Terlihat dari dalam selokan melalui celah di tutup selokan jika cuaca sangat panas. Terbukti juga dari keadaan di dalam selokan yang kering tidak ada air. Terlihat juga warna lumut yang mulai mengering di belakang Red dan Yellow. Cahaya yang masuk begitu terang dan cahaya mengarah ke tiga objek yakni Red, Yellow, dan walnut.Menggambarkan jika Red dan Yellow adalah pemeran utama dalam serial ini dan walnut penyebab kekacauan terjadi. Sorotan cahaya juga menggambarkan jika Red dan Yellow sangat senang saat itu sesuai dengan cuaca dan warna sinar kuning yang masuk menyorot ke arah mereka yang menandakan kebahagiaan dan keceriaan. Selain cahaya yang masuk dari lubang ini, makanan juga dapat masuk dari lubang yang terdapat pada tutup selokan. Makanan yang jatuh tidak dalam jumlah banyak dan sangat jarang. Hal tersebut yang menyebabkan tokoh yang terdapat dalam film ini sering berebut makanan dan tidak mau berbagi makanankarena makanan yang mereka makan dalam jumlah sedikit dan itupun jarang ada.	
Tanda	
Makanan menjadi barang berharga didalam selokan.	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1.49 Analisis Latar Tataran pertama “Walnut “Animasi Larva

Shot	Time Line	Audio	Visual
			Gambar 1 Gambar 2
Penanda			
Gambar 1 Black memukul kacang walnut pada botol. Gambar 2 Red dan Yellow bersembunyi di balik kaleng.			
Petanda			
Black mengarahkan pukulannya pada kacang walnut yang beralaskan bagian bawah botol. Setelah kacang terbuka, Red dan Yellow bersembunyi di belakang kaleng bekas.			
Tanda			
Red dan Yellow memanfaatkan benda bekas untuk kepentingan mereka.			

Tabel 3.1.50 Analisis Latar Tataran Kedua “*Walnut*“ Animasi Larva

Visual	
Gambar 1	Gambar 2
Penanda	
Red dan Yellow memanfaatkan benda bekas untuk kepentingan mereka.	
Petanda	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Red dan Yellow menjalankan aksinya dengan baik. Mereka memilih tempat saat Black akan memukul kacang walnut tepat didekat botol bekas. Mereka menggunakan bagian bawah botol bekas karena bagian bawah botol bekas sangat tebal dan kuat. Disamping itu pukulan Black sangat kuat karena saat itu ia emosi karena kejahilan Red kepadanya. Tangan Black juga bertekstur seperti cangkang dan terdapat bagian yang lancip seperti tanduk. Jika Red memukulkan tangannya ke kacang walnut, dan kacang tersebut terbentur pada bagian bawah botol bekas, maka kacang tersebut tidak dapat bergerak dan akan terbuka kulitnya. Setelah kulit kacang terbuka, Red dan Yellow memilih berlari dan bersembunyi di balik kaleng bekas. Hal tersebut dikarenakan tinggi kaleng yang lebih tinggi dari tubuh Red dan Yellow yang mereka percaya bisa melindungi mereka dari kejaran Black.
Tanda
Red dan Yellow percaya jika benda dapat memberikan apa yang mereka inginkan.

Tabel 3.1.51 Analisis Latar Tataran pertama “Walnut “Animasi Larva

Shot	Time Line	Audio	Visual
			Gambar 1 Gambar 2

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penanda
Gambar 1 Black sedang memukul rumah kepompong. Gambar 2 Black akan memukul kepala Red.
Petanda
Terlihat Black sedang memukul rmah kepompong seperti berlatih tinju ditempat dengan sedikit penerangan. Black menyiksa Red dan Yellow hingga hari mulai gelap.
Tanda
Penempatan tokoh Black di tempat yang gelap.

Tabel 3.1.52Analisis Latar Tataran Kedua "*Walnut*" Animasi Larva

Visual	
Gambar 1 	Gambar 2
Penanda	
Penempatan tokoh Black di tempat yang gelap.	
Petanda	
Penempatan tokoh Black di tempat yang gelap menggambarkan jika Black merupakan sosok dengan karakter yang keras. Sedikitnya penerangan, menegaskan jika Black mempunyai kekuatan pada dirinya yang dapat ditakuti oleh teman-temannya.Kekuatan terlihat dari warna punggung tangan dan mata yang berwarna merah yang menggambarkan karakter Black sebagai seekor serangga pemberani. Warna itu akan terlihat menyala saat cahaya kurang.	
Tanda	
Dengan pemilihan latar yang gelap, menggambarkan jika Black mempunyai watak yang keras.	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Elemen *Slapstick*

a) Inversion

Tabel 3.1.53 Analisis Elemen *Slapstick* Tataran pertama "Walnut "Animasi Larva

Shot	Time Line	Audio	Visual
	0:33-		Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3 Gambar 4 Gambar 5 Gambar 6

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

			Gambar 7 Gambar 8 Gambar 9 Gambar 10

Penanda
Gambar 1 Red berbisik pada Yellow Gambar 2 Red dan Yellow melihat objek yang mereka bicarakan Gambar 3 Red melempar batu ke badan Black Gambar 4 Black marah karena ulah Red Gambar 5 Red menggantikan posisinya dengan kacang walnut Gambar 6 Black merasa kesakitan karena memukul kacang walnut Gambar 7 Red dan Yellow pergi meninggalkan Black Gambar 8Red dan Yellow terkejut saat Black muncul Gambar 9 balck menangkap Red dan Yellow yang berniat kabur Gambar 10 Red dan Yellow melayani Black

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Petanda
Karena kesulitan membuka kacang walnut, saat Red melihat ke arah Black yang sedang memukul rumah kepompong, Red mempunyai ide untuk membuka kulit kacang walnut. Lalu ia berbisik kepada Yellow untuk merencanakan semuanya. Dalam menjalankan rencananya, Red melempar batu ke arah tubuh Black hingga ia emosi. Black yang emosi lalu mengejar Red untuk memukulnya. Saat tangan Black mengarah pada Red, Yellow menggantikan tubuh Red dengan kacang walnut yang belum terbuka. Black memukul kacang walnut hingga terbuka kulitnya. Black merasa kesakitan, namun yang terjadi Red dan Yellow malah pergi meninggalkan Black untuk menikmati isi kacang walnut. Tidak lama kemudian, Black menemukan Red dan Yellow yang sedang menikmati makanan. Red dan Yellow takut dan berusaha kabur dari Black. Black yang kesal berhasil menangkap Red dan Yellow. Black yang marah melampiaskan kemarahannya pada Red dan Yellow dengan cara Red dijadikan seolah – olah ia menjadi mesin pembuka kulit kacang walnut, dan Yellow menyuapi Black isi kacang walnut.
Tanda
Red dan Yellow hanya memikirkan cara menikmati kacang walnut tanpa memikirkan Black.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1.54Analisis Elemen Tataran Kedua “*Walnut*“ Animasi Larva

Visual	
Gambar 1 	Gambar 6
Gambar 2 	Gambar 7
Gambar 3 	Gambar 8
Gambar 4 	Gambar 9
Gambar 5 	Gambar 10
Penanda	
Red dan Yellow hanya memikirkan cara menikmati kacang walnut tanpa memikirkan Black.	
Petanda	
kulit kacang walnut sangat keras hingga Red dan Yellow kesulitan untuk membukanya. Red tidak menyerah, saat ia melihat Blacksedang berlatih tinju, ia ingin memanfaatkan Black untuk membuka kulit	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kacang. Black merrupakan karakter terkuat dalam film ini. Black yang hobi berolah raga terutama tinju. Saat Red melihat ia sedang berlatih tinju, secara otomatis pemikiran Red,Black mempunyai kekuatan untuk membuka kulit kacang walnut. Red berbisik pada Yellow tentang rencananya untuk memanfaatkan Black membuka kulit kacang walnut. Red mempunyai andil besar dalam menjalankan rencana tersebut karena Yellow dianggap oleh Red sebagai tokoh yang polos dan tidak akan bisa untuk mejalankan rencana tersebut. Red memulai aksinya, pertama ia melempar batu berkali – kali pada tubuh Black. Ia melakukan itu karena tau jika Black adalah sosok yang emosional, mudah marah. Dengan begitu Black akan mengejar Red dan Black akan memukul Red. Dan semua itu terjadi. Namun saat Black melayangkan tinjunya ke arah muka Red, rencana kedua dimulai. Red menghindar kearah samping dan Yellow menggantikan posisi Red dengan kacang walnut. Black yang tidak mengetahui rencana itu memukul kacang walnut sekencang-kencangnya hingga kulit kacang tersebut terbuka. Black langsung merasa kesakitan, Red dan Yellow merasa senang karena kulit kacang tersebut telah terbuka. Namun saat Red dan Yellow melihat ekspresi Black merasa yang kesakitan, Red dan Yellow kabur dan pergi meninggalkan Black. Ia tidak peduli dengan keadaan Black dan ingin segera menikmati makanan tersebut. Red dan Yellow menikmati isi kacang walnut dengan bersembunyi di balik kaleng. Mereka percaya jika Black tidak akan mampu menemukan mereka karena kaleng tersebut menutupi badan mereka. Tidak berselang lama, Black muncul dari arah atas mereka.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Red dan Yellow merasa ketakutan karena Black pasti membalas semuanya dengan cara yang lebih kejam. Red dan Yellow berusaha kabur, namun Black berhasil mengkapnya. Black menjadikan Red seolah – olah ia pembuka kulit kacang. Black memperlakukan Red seperti itu karena ia tau, Yellow tidak akan mungkin mempunyai rencana seperti itu padanya. Ia ingin agar Redmerasakan sakit sama seperti dengannya. Dan Yellow hanya bertugas mengambil kacang untuk diletakkan di mulut Red untuk dibuka, dan mengambil isi kacang untuk dimasukkan ke dalam mulut Black.
Tanda
Rencana Red berbalik menyerang dirinya, karena karakter Black.

b) Timing

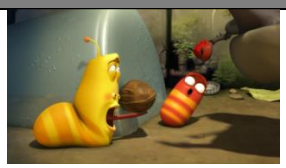
Tabel 3.1.55 Analisis Elemen *Slapstick* Tataran pertama "Walnut "Animasi Larva

Shot	Time Line	Audio	Visual
	01:11 – 01:15		Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penanda
Gambar 1 Black akan memukul Red Gambar2Red menghindar dan Yellow menggantikan posisi Red dengan kacang walnut Gambar 3 Black memukul kacang walnut
Petanda
Black akan memukul wajah Red. Red menghindar dari tangan Black dan dengan segera Black menggantikan posisi Red dengan kacang walnut. Dan akhirnya Black memukul kacangw alnut bukan Red.
Tanda
Posisi pergantian antara Red dengan kacang walnut sangat tepat.

Tabel 3.1.56Analisis Elemen Tataran Kedua "*Walnut*" Animasi Larva

Visual	
Gambar 1 Gambar 2	 Gambar 3
Penanda	
Posisi pergantian antara Red dengan kacang walnut sangat tepat.	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Petanda
Pergantian posisi antara Red menghindar dengan Yellow meletakkan kacang wlanut sebagai pengganti Red sangat tepat dan cepat. Namun dalam film ini pergantian benda tersebut dibuat slow motion. Hal ini dilakukan agar pemirsa mengerti inti dari rencana Red dan Yellow.
Tanda
Dengan efek slow motion pada pergantian posisi walnut dan Red, membuat rencana Red dan Yellow mudah dipahami.

c) Anticipation

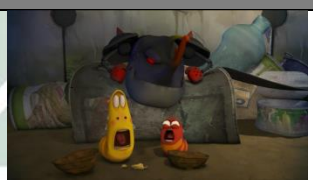
Tabel 3.1.57 Analisis Elemen *Slapstick* Tataran pertama "Walnut "Animasi Larva

Shot	Time Line	Audio	Visual
	01:18 – 01:29		Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3
Penanda			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 1 Red dan Yellow menikmati makanan di balik kaleng Gambar 2 Red dan Yellow terkejut dan ketakutan saat Black menemukan mereka Gambar 3 Red dan Yellow tertangkap Black
Petanda
Red dan Yellow menikmati isi kacang walnut di balik kaleng. Tidak lama kemudian, Black menemukan Red dan Yellow yang sedang menikmati makanan. Red dan Yellow takut dan berusaha kabur dari Black. Black yang kesal berhasil menangkap Red dan Yellow.
Tanda
Red dan Yellow memilih kaleng sebagai tempat menghidar ari Black.

Tabel 3.1.58 Analisis Elemen Tataran Kedua "*Walnut*" Animasi Larva

Visual	
Gambar 1 Gambar 2	 Gambar 3
Penanda	
Red dan Yellow memilih kaleng sebagai tempat menghidar ari Black.	
Petanda	
Red dan Yellow menikmati makanan di balik kaleng. Mereka percaya jika Black tidak akan mampu	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menemukan mereka karena kaleng tersebut menutupi badan mereka. Tidak berselang lama, Black muncul dari arah atas mereka. Red dan Yellow merasa ketakutan karena Black pasti membalas semuanya dengan cara yang lebih kejam. Red dan Yellow berusaha kabur, namun Black berhasil mengkapnya.
Tanda
Meskipun Red dan Yellow menghindar dari Black, Black mampu menemukan mereka dan membuat mereka takut.

d) Repetion

Tabel 3.1.59 Analisis Elemen *Slapstick* Tataran pertama "Walnut "Animasi Larva

Shot	Time Line	Audio	Visual
	01:33 – 01:38		Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3 Gambar 4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

			 Gambar 5 Gambar 6

Penanda
Gambar 1 Yellow mengambil kacang walnut Gambar 2 mulut Red penuh dengan kacang walnut Gambar 3 Black memukul kepala Red Gambar 4 Yellow meletakkan kacang walnut pada mulut Red Gambar 5 Black memukul kepala Red Gambar 6 Yellow menyuapi Red
Petanda
Yellow mengambil kacang walnut untuk diletakkan di mulut Red. Mulut Red penuh dengan kacang walnut.Black memukul kepala Red dengan tangannyahingga kulit kacang walnut terbuka. Kemudian, isi dari kacang tersebut diambil oleh Yellow untuk disuapkan ke Black.
Tanda
Red dan Yellow melayani Black hingga kacang walnut habis.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1.60Analisis Elemen Tataran Kedua "*Walnut*" Animasi Larva

Visual	
Gambar 1 	
Gambar 2 	Gambar 5
Gambar 3 	Gambar 6
Gambar 4	
Penanda	
Red dan Yellow melayani Black hingga kacang walnut habis.	
Petanda	
Sebelumnya terdapat suara pukulan yang keras sebelum adegan ini di tampakkan. Suara tersebut ternyata berasal dari pukulan Black pada kepala Red yang dimulutnya penuh dengan kacang walnut. Yellow mengambil kacang walnut untuk diletakkan di mulut Red. Mulut Red penuh dengan kacang walnut. Black memukul kepala Red dengan tangannya hingga kulit kacang walnut terbuka. Kemudian, isi dari kacang tersebut diambil oleh Yellow untuk disuapkan ke Black. Adegan ini diulang sebanyak dua kali untuk menampakkan	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ekspresi Red dan Yellow saat menerima siksaan dari Black.
Tanda
Ekspresi Red dan Yellow berubah untuk setiap pengulangan adegan.

5) Penyebab *Slapstick*

Tabel 3.1.61 Analisis Penyebab *Slapstick* Tataran pertama "Walnut "Animasi Larva

Shot	Time Line	Audio	Visual
			Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3
Penanda			
Gambar 1 Red menggigit kacang walnut Gambar 2 Red menjauh dari kacang walnut Gambar 3 Yellow terlentang diatas kacang walnut.			
Petanda			
Red dan Yellow mempunyai cara masing – masing untuk membuka kacang walnut. Red menggunakan giginya untuk membuka dan Yellow menggunakan lompatan untuk			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membuka kacang ini. Namun yang mereka lakukan gagal dan emmbuat mereka celaka.
Tanda
Red dan Yellow berusaha dengan keras agara kulit kacang walnut terbuka.

Tabel 3.1.62 Analisis Penyebab*Slapstick* Tataran Kedua "*Walnut*"

Animasi Larva

Visual	
Gambar 1 Gambar 2	 Gambar 3
Penanda	
Red dan Yellow berusaha dengan keras agara kulit kacang walnut terbuka	
Petanda	
Red dan Yellow sama – sama berusaha untuk membuka kulit kacang walnut. Kulit kacang walnut yang keras membuat mereka celaka saat berusaha membuka. Red menggunakan kekuatan giginya untuk membuka kulit kacang tersebut. Disini tampak kebiasaan tidak hanya manusia hewanpun jika membuka jenis makanan kacang-kacangan ini dengan menggunakan jari-jari atau bisa juga dilakukan dengan cara menggigit. Dalam film ini Red adalah seekor ulat, ia tidak mempunyai tangan untuk membuka kacang jenis ini. Dan ia hanya bisa mengandalkan gigi yang ada di mulutnya untuk membuka sesuatu. Red	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

merasa kesakitan dan menjauh dari kacang tersebut. Tak hanya itu, gigi bagian tengah Red juga terlepas saat berusaha membuka kulit kacang walnut. Hal ini menunjukkan bahwa kulit kacang walnut menurut hewan ini sangatlah keras. Hingga gigi bagian tengah Red terlepas. Disisi lain juga dapat dinilai bahwa Red adalah seekor ulat kecil yang tidak memiliki kekuatan yang besar. Selain itu ukuran kacang dan Red hampir sama, hal ini menggambarkan bahwa ukuran kacang walnut sebesar Red, namun memiliki kekuatan kulit yang sangat keras. Hingga Red tidak bisa membukanya. Yellow mencoba membuka kacang ini dengan cara melompat dan berharap kulit kacang ini dapat terkelupas saat ia jatuh diatasnya. Karena ia tidak memiliki tangan, ia berpikir cara kedua ialah cara yang efektif. Disaat manusia bisa melemparkan ke tanah dengan keras dan cara tersebut dapat membuka kulit kacang ini, dengan kekuatan yang sama Yellow mencobanya dengan melompat karena ia tidak memiliki tangan. Ia melompat dengan tinggi dan berharap jika jatuh tubuhnya akan terbentur dengan kacang dengan sangat keras dan kacang akan terbuka. Namun yang dilakukan tidak membuahkan hasil. Ia justru terpeleset dan jatuh tengkurap diatas tanah. Terpelesetnya Yellow dikarenakan bentuk kacang ini bulat. Jika ia mendarat diatas kacang ini dengan bagian bawah tubuhnya, ia akan jatuh terlentang diatas kacang dan kacang akan bergerak memantulkan tubuhnya hingga ia jatuh. Yellow mempunyai ukuran tubuh lebih besar dari pada Red. Namun ia juga tidak bisa membuka kacang tersebut. Dalam hal ini kesamaan antara Yellow dan Red yakni mereka tidak mempunyai kekuatan lebih. Kedua hewan ini meskipun dengan ukuran yang berbeda namun kekuatan yang ada juga sama.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tanda
kulit acang yang keras menyebabkan Red dan Yellow celaka.

Tabel 3.1.63 Analisis Penyebab *Slapstick* Tataran pertama "Walnut "Animasi Larva

Shot	Time Line	Audio	Visual
			Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3 Gambar 4 Gambar 5 Gambar 6

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penanda
Gambar 1 Red berbisik pada Yellow Gambar 2 Red dan Yellow melihat objek yang mereka bicarakan Gambar 3 Red melempar batu ke badan Black Gambar 4 Black marah karena ulah Red Gambar 5 Red menggantikan posisinya dengan kacang walnut Gambar 6 Black merasa kesakitan karena memukul kacang walnut
Petanda
Karena kesulitan membuka kacang walnut, saat Red melihat ke arah Black yang sedang memukul rumah kepompong, Red mempunyai ide untuk membuka kulit kacang walnut. Lalu ia berbisik kepada Yellow untuk merencanakan semuanya. Dalam menjalankan rencananya, Red melempar batu ke arah tubuh Black hingga ia emosi. Black yang emosi lalu mengejar Red untuk memukulnya. Saat tangan Black mengarah pada Red, Yellow menggantikan tubuh Red dengan kacang walnut yang belum terbuka. Black memukul kacang walnut hingga terbuka kulitnya. Black merasa kesakitan
Tanda
Rencana Red dan Yellow agar kulit kacang walnut terbuka.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1.64 Analisis Penyebab *Slapstick* Tataran Kedua "*Walnut*"

Animasi Larva

Visual	
Gambar 1 	
Gambar 2 	Gambar 5
Gambar 3 	Gambar 6
Gambar 4	
Penanda	
Rencana Red dan Yellow agar kulit kacang walnut terbuka.	
Petanda	
kulit kacang walnut sangat keras hingga Red dan Yellow kesulitan untuk membukanya. Red tidak menyerah, saat ia melihat Black sedang berlatih tinju, ia ingin memanfaatkan Black untuk membuka kulit kacang. Black merrupakan karakter terkuat dalam film ini. Black yang hobi berolah raga terutama tinju. Saat Red melihat ia sedang berlatih tinju, secara otomatis pemikiran Red, Black mempunyai kekuatan untuk membuka kulit kacang walnut. Red berbisik pada Yellow tentang rencananya untuk memanfaatkan Black membuka kulit kacang walnut. Red mempunyai andil besar dalam menjalankan rencana tersebut karena Yellow dianggap oleh Red sebagai tokoh yang polos dan tidak akan	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bisa untuk mejalankan rencana tersebut. Red memulai aksinya, pertama ia melempar batu berkali – kali pada tubuh Black. Ia melakukan itu karena tau jika Black adalah sosok yang emosional, mudah marah. Dengan begitu Black akan mengejar Red dan Black akan memukul Red. Dan semua itu terjadi. Namun saat Black melayangkan tinjunya ke arah muka Red, rencana kedua dimulai. Red menghindar kearah samping dan Yellow menggantikan posisi Red dengan kacang walnut. Black yang tidak mengetahui rencana itu memukul kacang walnut sekencang-kencangnya hingga kulit kacang tersebut terbuka. Black langsung merasa kesakitan, Red dan Yellow merasa senang karena kulit kacang tersebut telah terbuka.
Tanda
Black merasa kesakitan karena rencana Red dan Yellow.

Tabel 3.1.65 Analisis Penyebab *Slapstick* Tataran pertama "Walnut "Animasi Larva

Shot	Time Line	Audio	Visual
			Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

			 Gambar 4 Gambar 5 Gambar 6 Gambar 7 Gambar 8 Gambar 9 Gambar 10

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penanda
Gambar 1 Red berbisik pada Yellow Gambar 2 Red dan Yellow melihat objek yang mereka bicarakan Gambar 3 Red melempar batu ke badan Black Gambar 4 Black marah karena ulah Red Gambar 5 Red menggantikan posisinya dengan kacang walnut Gambar 6 Black merasa kesakitan karena memukul kacang walnut Gambar 7 Red dan Yellow pergi meninggalkan Black Gambar 8 Red dan Yellow terkejut saat Black muncul Gambar 9 balck menangkap Red dan Yellow yang berniat kabur Gambar 10 Red dan Yellow melayani Black
Petanda
Karena kesulitan membuka kacang walnut, saat Red melihat ke arah Black yang sedang memukul rumah kepompong, Red mempunyai ide untuk membuka kulit kacang walnut. Lalu ia berbisik kepada Yellow untuk merencanakan semuanya. Dalam menjalankan rencananya, Red melempar batu ke arah tubuh Black hingga ia emosi. Black yang emosi lalu mengejar Red untuk memukulnya. Saat tangan Black mengarah pada Red, Yellow menggantikan tubuh Red dengan kacang walnut yang belum terbuka. Black memukul kacang walnut hingga terbuka kulitnya. Black merasa kesakitan, namun yang terjadi Red dan Yellow malah pergi meninggalkan Black untuk menikmati isi kacang walnut. Tidak lama kemudian, Black menemukan Red dan Yellow yang sedang menikmati makanan. Red dan Yellow takut dan berusaha kabur dari Black. Black yang kesal berhasil menangkap Red dan Yellow. Black yang marah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melampiaskan kemarahannya pada Red dan Yellow dengan cara Red dijadikan seolah – olah ia menjadi mesin pembuka kulit kacang walnut, dan Yellow menyuapi Black isi kacang walnut.
Tanda
Red dan Yellow hanya memikirkan cara menikmati kacang walnut tanpa memikirkan Black.

Tabel 3.1.66 Analisis Penyebab *Slapstick* Tataran Kedua "*Walnut*" Animasi Larva

Visual	
Gambar 1 	Gambar 3
Gambar 2 	Gambar 4
Gambar 5 	Gambar 8
Gambar 6 	Gambar 9
Gambar 7	Gambar 10

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penanda	
Red dan Yellow hanya memikirkan cara menikmati kacang walnut tanpa memikirkan Black.	
Petanda	
kulit kacang walnut sangat keras hingga Red dan Yellow kesulitan untuk membukanya. Red tidak menyerah, saat ia melihat Black sedang berlatih tinju, ia ingin memanfaatkan Black untuk membuka kulit kacang. Black merrupakan karakter terkuat dalam film ini. Black yang hobi berolah raga terutama tinju. Saat Red melihat ia sedang berlatih tinju, secara otomatis pemikiran Red, Black mempunyai kekuatan untuk membuka kulit kacang walnut. Red berbisik pada Yellow tentang rencananya untuk memanfaatkan Black membuka kulit kacang walnut. Red mempunyai andil besar dalam menjalankan rencana tersebut karena Yellow dianggap oleh Red sebagai tokoh yang polos dan tidak akan bisa untuk mejalankan rencana tersebut. Red memulai aksinya, pertama ia melempar batu berkali – kali pada tubuh Black. Ia melakukan itu karena tau jika Black adalah sosok yang emosional, mudah marah. Dengan begitu Black akan mengejar Red dan Black akan memukul Red. Dan semua itu terjadi. Black memukul dadanya seperti tarzan, menandakan bahwa ia marah dan ia adalah binatang yang kuat. sebelumnya Red juga mengeluarkan hembusan nafas hingga berbentuk asap dari hidungnya, menandakan jika ia emosi kepada Red. Karena Red melemparinya tanpa sebab dan mengolong – oloknya seakan menantang Black. Namun saat Black melayangkan tinjunya ke arah muka Red, rencana	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kedua dimulai. Red menghindar kearah samping dan Yellow menggantikan posisi Red dengan kacang walnut. Black yang tidak mengetahui rencana itu memukul kacang walnut sekencang-kencangnya hingga kulit kacang tersebut terbuka. Black langsung merasa kesakitan, Red dan Yellow merasa senang karena kulit kacang tersebut telah terbuka. Namun saat Red dan Yellow melihat ekspresi Black merasa yang kesakitan, Red dan Yellow kabur dan pergi meninggalkan Black. Ia tidak peduli dengan keadaan Black dan ingin segera menikmati makanan tersebut. Red dan Yellow menikmati isi kacang walnut dengan bersembunyi di balik kaleng. Mereka percaya jika Black tidak akan mampu menemukan mereka karena kaleng tersebut menutupi badan mereka. Tidak berselang lama, Black muncul dari arah atas mereka. Red dan Yellow merasa ketakutan karena Black pasti membalas semuanya dengan cara yang lebih kejam. Red dan Yellow berusaha kabur, namun Black berhasil mengkapnya. Black menjadikan Red seolah – olah ia pembuka kulit kacang. Blackmemperlakukan Red seperti itu karena ia tau, Yellow tidak akan mungkin mempunyai rencana seperti itu padanya. Ia ingin agar Red merasakan sakit sama seperti dengannya. Dan Yellow hanya bertugas mengambil kacang untuk diletakkan di mulut Red untuk dibuka, dan mengambil isi kacang untuk dimasukkan ke dalam mulut Black.
Tanda
Black merasa dimanfaatkan oleh Red danYellow untuk membuka kulit kacang wanut dengan kekuatannya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Shaun the Sheep (the Kite)

1) Bentuk dan Tahapan *Slapstick*

Tabel 3.1.67 Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep

Shot	Time Line	Audio	Visual
Close up, medium shot, full shot	0:55-01:02	Intrument soundtrack Shaun the Sheep dan suara kambing	Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3 Gambar 4
Penanda			
Gambar 1 Shaun akan menginjak layang-layang agar tidak terbang. Gambar 2 terlihat kaki bagian belakang Shaun telah menginjak bagian ekor layang-layang. Gambar 3 kaki Shaun terlilit ekor layang-layang. Gambar 4 Shaun terbang dengan kaki terlilit ekor layang-layang.			
Petanda			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pagi hari, Shaun berusaha untuk menginjak ekor layang-layang agar layang-layang tersebut tidak terbang lagi. Namun yang terjadi saat ekor layang-layang berhasil ia injak dengan kaki bagian belakang, ekor layang-layang tersebut melilit di kaki Shaun. akibatnya, Shaun ikut terbang bersama layang-layang dengan posisi kaki terlilit ekor layang-layang dan dengan kepala berada di bawah dan kaki diatas.
Tanda
Layang – layang yang Shaun kejar sangat kuat hingga mampu menarik Shaun, dan membawa Shaun terbang.

Tabel 3.1.68Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep

Visual	
Gambar 1 	Gambar 3
Gambar 2 	Gambar 4
Penanda	
Layang – layang yang Shaun kejar sangat kuat hingga mampu menarik Shaun, dan membawa Shaun terbang.	
Petanda	
Shaun menggunakan kaki bagian belakang untuk menghentikan layang – layang kemudian ia menggunakan kaki bagian depan untuk memegang layang – layang saat layang – layang tersebut sudah berhenti karena terinjak kaki	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bagian kiri. Hal ini dilakukan karena kaki bagian belakang lebih kuat dari pada bagian depan. Hal ini dilakukan Shaun karena Shaun terkdang berjalan tegak seperti manusia. Dan ia mencontoh cara manusia untuk meraih sesuatu yang bergerak kerena tertiup angin. Namun saat mengambil, Shaun tidak dalam keadaan berdiri tegak seperti manusia, akibatnya kaki Shaun terlilit ekor layang – layang dan ia terbawa angin terbang bersama layang – layang.
Tanda
Karena terlilit ekor layang layang, angin yang kuat mampu membawa tubuh Shaun terbang bersama layang – layang.

Tabel 3.1.69 Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep

Shot	Time Line	Audio	Visual
Medium shot	01:23 – 01:27	Suara kambing mengembik, suara saat Shaun terbentur pohon, suara tali terputus dan suara burung saat Shaun jatuh.	Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3 Gambar 4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

			 Gambar 5 Gambar 6

Penanda
Gambar 1 sekawanan domba mengejar Shaun terbang. Gambar 2 Shaun mendekat kearah pohon. Gambar 3 Shaun terbentur batang pohon. Gambar 4 kawanan domba yang berada di bawah melihat Shaun terbentur. Gambar ke 5 tali layang – layang pada kaki Shaun putus. Gambar ke 6 Shaun jatuh di tengah – tengankerumunan temannya.
Petanda
Shaun terbang terbawa layang – layang. Kawanan domba yang lain mengikuti kemana arah Shaun pergi. Shaun tampak senang. Namun, ia tidak tahu jika layang – layang itu membawanya ke arah pohon. Akhirnya Shaun terbentur batang pohon dan sialnya lagi tali pada ekor layang – layang yang melilit kaki Shaun terputus dan menyebabkan Shaun jatuh di tengah – tengah kerumunan temannya.
Tanda
Shaun merasa senang. Namun kesenagannya hanya berlangsung sesaat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1.70Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep

Visual	
Gambar 1 	Gambar 4
Gambar 2 	Gambar 5
Gambar 3 	Gambar 6
Penanda	
Shaun merasa senang. Namun kesenagannya hanya berlangsung sesaat.	
Petanda	
Sekawanan teman Shaun mengikuti kemana Shaun akan terbang. Hal ini karena mereka melihat ekspresi Shaun yang senang saat terbang. Sekawanan domba ini juga ingin merasakan hal yang sama seperti yang Shaun rasakan. Mereka menunggu kapan giliran mereka bisa terbang. Namun disaat Shaun merasakan senangnya ia terbang, Shaun menabrak batang pohon. Shaun tidak mengetahui jika arah layang – layang tersebut menuju ke batang pohon. Terlihat jika layang – layang tidak ada yang mengendalikan karena layang – layang tersebut dapat terbang dengan bebas searah dengan angin yang akan membawanya. Saat	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menabrak pohon, tali yang melilit kaki Shaun juga terputus. Akibatnya, Shaun jatuh di tengah-tengah sekawanan domba.
Tanda
Kesenangan Shaun tidak sebanding dengan rasa sakit saat ia menabrak pohon dan terjatuh dari pohon.

Tabel 3.1.71 Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep

Shot	Time Line	Audio	Visual
Full shot	01:31 – 01:32	Suara langkah domba berlari.	Gambar 1 Gambar 2
Penanda			
Gambar 1 teman Shaun berlari menginjak tubuh Shaun. Gambar 2 Shaun mentup mukanya saat teman – temannya menginjak tubuhnya.			
Petanda			
Terlihat teman – teman Shaun berlari dan menginjak tubuh Shaun yang tengkurap akibat jatuh dari pohon.			
Tanda			
Shaun terinjak teman – temannya dan ia hanya bisa melindungi beberapa bagian tubuhnya.			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1.72Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep

Visual	
Gambar 1	Gambar 2
Penanda	
Shaun terinjak teman – temannya dan ia hanya bisa melindungi beberapa bagian tubuhnya	
Petanda	
Sekawanan domba menginjak tubuh Shaun yang kecil. Ukuran tubuh domba yang lain dapat dibilang lebih besar dibanding tubuh Shaun. Domba yang berlari secara bergerombol memang terbilang sulit dikendalikan. Selain itu sekawanan domba ini selalu terlihat bersama – sama. Hal ini membuktikan bahwa domba binatang yang tidak bisa hidup sendiri dan kemanapun mereka pergi selalu berkawanan. Selain itu, domba juga melakukan apapun secara bersamaan. Jika satu domba makan, maka yang lain juga makan. Hal ini membuktikan, jika domba termasuk biantang yang kompak.	
Tanda	
Domba melakukan apapun secara bersamaan. Shaun terinjak sekawanan domba.	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1.73 Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep

Shot	Time Line	Audio	Visual
Full shot	02:33 – 02:35	Suara benda terjatuh dan suara burung saat sekawanan domba jatuh menimpa Shaun.	Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3
Penanda			
Gambar 1 terlihat Shaun duduk diatas spingbed. Gambar 2 teman – teman Shaun tampak turun dari arah atas. Gambar 3 Shaun terjatuh dan menimpa tubuh Shaun.			
Petanda			
Shaun duduk diatas springbed yang tidak bisa dipakai lagi. Teman – teman Shaun dari arah atas jatuh dan menimpa tubuh Shaun yang berada di bawah.			
Tanda			
Tubuh Shaun tertimpa teman – temannya karena springbed yang tidak bisa digunakan lagi.			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1.74Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep

Visual	
Gambar 1	Gambar 3
Gambar 2	Gambar 4
Penanda	
Tubuh Shaun tertimpa teman – temannya karena springbed yang tidak bisa digunakan lagi.	
Petanda	
Terlihat Shaun duduk diatas springbed yang rusak. Pir springbed tampak keluar. Sebelumnya springbed ini masih bagus, dan pir yang ada di dalamnya juga tidak terlihat keluar beda saat posisi Shaun duduk. Hal tersebut dapat terjadi karena banyaknya muatan diatas springbed. Ada 6 domba yang melompat diatas springbed, hingga pir didalamnya keluar. Akhirnya Shaun yang duduk diatas springbed, tertimpa 5 domba yang sedang melompat.	
Tanda	
Barang yang sudah usang, tidak dapat digunakan dengan maksimal seperti saat masih layak. Hal ini yang menyebabkan Shaun tertimpa teman – temannya.	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1.75 Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep

Shot	Time Line	Audio	Visual
Close Up, Medium shot	03:11 – 03:22	Suara lebah, teriakan ibu Timmy, dan suara langkah ibu Timmy berlari.	Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3 Gambar 4
Penanda			
Gambar 1 lebah yang terbang di sekitar wajah ibu Timmy. Gambar 2 ibu Timmy panik saat mengetahui lebah mulai mendekatinya. Gambar 3 ibu Timmy berlari meninggalkan teman – temannya. Gambar 4 ibu Timmy berhenti berlari saat lebah mulai menjauh darinya.			
Petanda			
Ibu Timmy tidak sadar saat lebah berada di area sekitar wajahnya. Saat tersadar bahwa lebah mendekatinya, ia kaget			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan panik. Ibu Timmy berlari meninggalkan sekawanan domba yang lain dan berusaha menjauh dari lebah tersebut. Ibu timnny berhenti berlari saat lebah mulai menjauh.
Tanda
Ibu Timmy takut lebah.

Tabel 3.1.76Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep

Visual	
Gambar 1	Gambar 3
Gambar 2	Gambar 4
Penanda	
Ibu Timmy takut lebah.	
Petanda	
Cara menghindar dari serangga yang terbang yakni dengan cara berlari. Hal ini sama seperti yang dilakukan oleh ibu Timmy. Ia memilih berlali dan menjauh dari lebah yang mulai mendekati wajahnya. Ibu Timmy juga berhenti saat lebah mulai menjauh darinya.	
Tanda	
Ibu Timmy berlari agar jauh dari lebah yang mulai mendekatinya.	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1.77 Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep

Shot	Time Line	Audio	Visual
Short shot, Full shot		Drum, musik akrobat agak cepat karena suasana menengangkan	Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3 Gambar 4
Penanda			
Gambar 1 ibu Timmy mulai menyeimbangkan posisi domba yang ada di atasnya. Gambar 2 ibu Timmy kehilangan keseimbangan dan berjalan menuju arah pohon. Gambar 3 kawanan domba terjatuh dari tubuh ibu Timmy.			
Petanda			
Ibu timmny kehilangan keseimbangan saat membawa kawanan domba yang berada di atasnya. Ia terus jalan menuju arah pohon. Saat jarak mulai dekat, domba yang berada diatas tubuh ibu Timmy jatuh dan berguling di area sekitar pohon.			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tanda
Ibu Timmy kehilangan keseimbangan dan kawanan domba yang berada diatasnya terjatuh.

Tabel 3.1.78Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep

Visual	
Gambar 1 	Gambar 3
Gambar 2 	Gambar 4
Penanda	
Ibu Timmy kehilangan keseimbangan dan kawanan domba yang berada diatasnya terjatuh.	
Petanda	
Membawa beban yang berat membutuhkan keseimbangan tubuh. Saat tubuh mulai tidak seimbang, pasti kita membutuhkan posisi yang tepat untuk menyeimbangkannya. Hal ini juga yang dilakukan oleh ibu Timmy. Ibu Timmy mempunyai tubuh yang besar dibanding sekawanan domba yang lainnya. Ia juga kuat hingga mampu menahan beban berat teman – temannya yang ada di atas tubuhnya. Ibu Timmy menuju ke arah pohon dengan tujuan ia mengikuti kemana arah berat benda yang ada diatasnya bergerak. Sekawanan domba yang ada di atas ibu Timmy membentuk tumpukan yang sangat tinggi, dan sekawanan domba diatas tubuh ibu Timmy dapat bergerak juga disebabkan oleh	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

angin. Di sisi lain, ia juga mendekati pohon agar ia mampu bersandar pada batang pohon. Namun yang terjadi, sekawanan domba yang berada diatas tubuhnya terjatuh dan berguling di bawah tanah.
Tanda
Sekuat apapun tubuh ibu Timmy untuk menahan beban yang berat, jika angin yang bertiup sangat kencang. Maka ibu Timmy akan kehilangan keseimbangan dan beban tersebut tidak akan mampu bertahan ditubuhnya.

Tabel 3.1.79 Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep

Shot	Time Line	Audio	Visual
Medium shot, Full shot	03:38 – 03:50		Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3 Gambar 4 Gambar 5

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penanda			
Gambar 1 Shaun menggigit ekor layang – layang. Gambar 2 tali layang – layang putus. Gambar 3 Shaun menuju ke arah tanah dengan posisi kepala berada di bawah. Gambar 4 kepala Shaun masuk ke dalam tanah. Gambar 5 kepala Shaun berada di dalam tanah dan cacing melihat wajah Shaun.			
Petanda			
Shaun menggigit ekor layang-layang. Ia berharap bisa mendapatkan layang – layang tersebut. Namun saat gigitan Shaun sampai di bagian ujung ekor layang – layang, tiba – tiba ekor tersebut putus dan Shaun jatuh ke tanah dengan bagian kepala berada di bawah. Kepala Shaun masuk ke dalam tanah.			
Tanda			
Shaun terjatuh saat ekor layang – layang terputus.			

Tabel 3.1.80Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep

Visual	
Gambar 1 Gambar 2	Gambar 4 Gambar 5

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

 Gambar 3 	
Penanda	
Shaun terjatuh saat ekor layang – layang terputus.	
Petanda	
Shaun menggunakan giginya untuk memegang ekor layang – layang. Ia menggunakan giginya karena gigi Shaun terbilang kuat. Disamping itu, Shaun tidak bisa menggunakan kaki bagian depan atau tanganya untuk memegang ekor layang – layang dikarenakan bentuk tangannya yang cenderung menyatu. Jika ia menggunakan tangannya untuk memegang ekor tersebut Shaun juga membutuhkan dua tangan. Karena Shaun tidak mempunyai ruas jari untuk memegang dengan satu tangan. Selain itu memegang ekor dengan gigi juga tidak dapat Shaun lakukan dengan lama, karena Shaun juga mengeluarkan liur yang menyebabkan gigitan tersebut semakin bergerak ke bawah. Di ujung ekor terdapat pita yang tidak dihubungkan dengan tali, karena pita tersebut tidak kuat menahan beban, akhirnya pita tersebut terputus dan Shaun jatuh dengan posisi kepala pada bagian bawah. Kepala Shaun masuk ke dalam tanah dan terlihat cacing yang nampak kaget karena keberadaan kepala Shaun dalam tanah.	
Tanda	
Shaun berusaha bertahan dengan bergantung pada ekor layang – layang dan berharap layang – layang juga terlepas	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dari dahan pohon.

Tabel 3.1.81 Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep

Shot	Time Line	Audio	Visual
	03:52 – 03:57		Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3
Penanda			
Gambar 1 Timmy melihat ke arah kumbang, saat Shaun mengambil tubuhnya. Gambar 2 tubuh Timmy digosokkan ke papan oleh Shaun. Gambar 3 muka Timmy penuh dengan bubuk kapur tulis.			
Petanda			
Shaun meraih tubuh Timmy yang kecil yang berada di bawahnya. Ia mulai menggosokkan tubuh Timmy ke papan tulis, seolah – olah ia sedang menggunakan penghapus untuk menghapus tulisannya. Setelah papan bersih, ia menggembalikan tubuh Timmy ke temapt yang semula dengan bubuk kapur yang memenuhi wajah Timmy.			
Tanda			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Timmy pengganti penghapus papan tulis.

Tabel 3.1.82 Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep

Visual	
Gambar 1 Gambar 2 	Gambar 3
Penanda	
Timmy pengganti penghapus papan tulis.	
Petanda	
Shaun mengambil Timmy yang ada didekatnya sebagai pengganti penghapus papan tulis. Shaun menggunkana tubuh Timmy layaknya penghapus papan tulis. Tubuh Timmy yang kecil sangat ringan untuk dibawa. Selain itu jika Timmy mencari penghapus untuk menghapus papan tulis memakan waktu lama. Tubuh Timmy yang dipenuhi dengan bulu, juga menandakan bahwa bulu domba bisa dijadikan sebagai penghapus papan tulis.	
Tanda	
Untuk mempersingkat waktu, Shaun menggunakan Timmy sebagai pengganti penghapus papan tulis. Timmy mempunyai bulu yang dapat digunakan sebagai pengganti papan tulis.	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1.83 Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep

Shot	Time Line	Audio	Visual
	04:26 – 04:38	Suara yang terkena angin, efek suara terjatuh dan suara benda tertabrak semak – semak.	Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3 Gambar 4 Gambar 5
Penanda			
Gambar 1 Shaun terbang. Gambar 2 Shaun menuju ke arah pohon. Gambar 3 Shaun menembus pohon dan ranting. Gambar 4 tubuh Shaun akan jatuh di kandang babi. Gambar 5 teman Shaun melihat Shaun yang jatuh.			
Petanda			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Shaun terbang menuju ke arah layang – layang yang ebrada diatas pohon. Namun tidak sesuai perkiraan, arah Shaun malah ke samping layang – layang. Akhirnya ia menabrak daun dan ranting pohon hingga pohon tersebut berlubang seukuran dengan tubuhnya. Shaun yang terus terbang akhirnya jatuh di kandang babi. Teman Shaun melihat Shaun terjatuh dari jauh.
Tanda
Shaun terbang dan tidak sesuai dengan apa yang ia perkirakan.

Tabel 3.1.84Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep

Visual	
Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3	 Gambar 4 Gambar 5
Penanda	
Shaun terbang dan tidak sesuai dengan apa yang ia perkirakan.	
Petanda	
Shaun terbang untuk mengambil layang – layang yang ada diatas pohon. Shaun terbang dengan kencang. Namun bukan	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

layang – layang yang didapat, melainkan tubuh Shaun yang menembus daun dan ranting pohon hingga membentuk lingkaran yang sesuai dengan tubuhnya. Saat ia mulai menjauh, setelah menembus daun dan ranting pohon, tampak gambar pada layang – layang yang seolah – olah mengolok Shaun dan kawanan domba lainnya bahwa mereka gagal mendapatkan layang – layang tersebut. Akhirnya setelah terbang tanpa kendali, Shaun jatuh di kandang babi. Dan temannya hanya melihat dan memasang ekspresi jika apa yang Shaun rasakan sangat sakit.
Tanda
Shaun merasakan sakitnya berjuang untuk mendapatkan layang – layang.

Tabel 3.1.85 Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep

Shot	Time Line	Audio	Visual
	04:38 – 04:55	Instrumen Shaun the Sheep dan suara langkah lari kawanan domba.	Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3 Gambar 4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penanda			
Gambar 1 Bitzer meraih layang – layang yang melintas diatasnya. Gambar 2 sekawanan domba menabrak tubuh Bitzer. Gambar 3 Bitzer terinjak sekawanan domba. Gambar 4 muka Bitzer berantakan.			
Petanda			
Saat layang – layang melintas diatas kepala Bitzer, Bitzer juga berusaha untuk menangkapnya. Tiba – tiba sekawanan domba berlari ke arahnya dan menginjak tubuh Bitzer. Saat Bitzer terbangun, tampak kondisi Bitzer yang berantakan dan nampak kesakitan.			
Tanda			
Sekawanan domba menginjak tubuh Bitzer.			

Tabel 3.1.86Analisis Bentuk dan Tahapan *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep

Visual	
Gambar 1 	Gambar 3
Gambar 2 	Gambar 4
Penanda	
Sekawanan domba menginjak tubuh Bitzer.	
Petanda	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bitzer berusaha menangkap layang – layang yang melintas diatasnya. Layang – layang terbang sangat rendah tepat berasa diatas kepala Bitzer. Hal ini menunjukkan bahwa layang – layang akan berhenti terbang dan angin tidak lagi sekencang saat pertama layang – layang ini terbang. Namun sekawanan domba berlari dari arah samping Bitzer. Sekawanan domba tersebut menabrak tubuh Bitzer dan menginjak bagian kepala Bitzer, namun bagian terparah terlihat pada wajah Bitzer.
Tanda
Jika sekawanan domba berlari, mereka tidak peduli apa yang ada didepan mereka. Bitzer menjadi korban saat sekawanan domba berlari dan menginjak tubuhnya.

2) Gestur Tokoh *Slapstick*

Tabel 3.1.87 Analisis Gestur *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep

Shot	Time Line	Audio	Visual
Close up, medium shot, full shot	0:55-01:02	Intrument soundtrack Shaun the Sheep dan suara kambing	Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penanda			
Gambar 1 Shaun mengangkat kakinya yang terikat Gambar 2 Shaun melihat kakinya terikat Gambar 3 Shaun terbawa terbang layang – layang			
Petanda			
Shaun berusaha menghentikan layang – layang. Ia menggunakan kakinya untuk menghentikan layang-layang. Namun yang terjadi, kaki Shaun terlilit ekor layang-layang. Shaun berusaha untuk melepaskan lilitan tersebut dengan mengangkat kakinya. Namun yang terjadi ekor tersebut malah kearah belakang dan melilit kaki bagian belakang Shaun. Shaun semakin bingung saat layang – layang membawanya terbang.			
Tanda			
Ekspresi Shaun kebingungan saat layang – layang mulai melilitnya dan membawa ia terbang.			

Tabel 3.1.88Analisis Gestur *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep

Visual	
Gambar 1 Gambar 2 	Gambar 3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penanda
Ekspresi Shaun kebingungan saat layang – layang mulai melilitnya dan membawa ia terbang.
Petanda
Shaun merasa bingung saat kakinya terlilit ekor layang – layang. Ia ingin lilitan tersebut lepas dengan cara mengangkat kakinya ke arah atas. Karena ekor yang panjang, ekor tersebut malah melilit kaki bagian belakang Shaun. Shaun tampak kebingungan terlihat dari mata Shaun yang terus melihat ke arah kaki yang terlilit. Saat ekor tersebut mulai menyeret Shaun terlihat ekspresiShaun yang kaget. Terlihat dari bola mata Shaun yang membesar seperti melotot.
Tanda
Layang – layang bisa membuat Shaun merasa bingung dan kaget.

Tabel 3.1.89 Analisis Gestur *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep

Shot	Time Line	Audio	Visual
Medium shot	01:23 – 0127		Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

			 Gambar 4
Penanda			
Gambar 1 Shaun tampak senang Gambar 2 Shaun kesakitan saat menabrak pohon Gambar 3 teman – teman Shaun menyoraki Shaun Gambar 4 Shaun terjatuh dari pohon			
Petanda			
Shaun bahagia bisa terbang meskipun dengan kaki terlilit dan posisi kepala di bawah. Namun tak selang beberapa lama tubuh Shaun menabrak pohon. Shaun merasa kesakitan. Teman – teman Shaun hanya melihat dengan memasang ekspresi seperti menyorakinya. Ekor layang – layang yang melilit ekor Shaun pun juga putus dan akhirnya Shaun terjatuh di tengah – tengah kerumunan domba.			
Tanda			
Ekspresi Shaunseketika berubah karena pohon.			

Tabel 3.1.90Analisis Gestur *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep

Visual	
Gambar 1 	Gambar 3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 2	Gambar 4
Penanda	
Ekspresi Shaun seketika berubah karena pohon.	
Petanda	
Shaun merasa senang karena bisa terbang meskipun dengan keadaan kaki terlilit. Dengan posisi kepala di bawah saat terbang, Shaun merasa senang karena bisa melihat terman – temannya dari atas, selain itu ia juga bisa menyapa teman – temannya saat terbang. Tampak juga ini pertama kalinya Shaun bisa terbang. Terlihat dari ekspresiShaun, dengan senyuman yang lebar hingga gigi bagian bawah Shaun terlihat. Dan tampak juga tatapan mata Shaun yang mengarah ke arah bawah. Hal ini menunjukkan jika Shaun melihat teman – temannya dari arah atas, dan menyapa teman – temannya dengan melambaikan tangan ke arah mereka. Tidak lama setelah ia merasa senang, angin membawa tubuh Shaun ke arah pohon besar. Tubuh Shaun menabrak pohon tersebut dengan sangat keras. Terlihat ia merasa bingung dengan posisi mata yang berputar – putar. Sekawanan domba yang lain melihat Shaun dari arah bawah dan menyoraki Shaun. Terlihat dari ekspresi mereka dengan mulut seperti mengucap huruf “u” dan sedikit menutup mata mereka seakan – akan mereka membayangkan betapa sakitnya Shaun menabrak pohon. Tidak selang berapa lama, ekor layang – layang yang melilit kaki Shaun putus dan Shaun akhirnya jatuh di tengah – tengah kerumunan domba. Shaun jatuh dengan posisi tengkurap dengan kaki dan tangan terlentang dan mata yang berputar – putar diiringi dengan suara kicauan burung. Sementara sekumpulan	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

domba yang lain, hanya melihat Shaun yang berada di bawah.
Tanda
Ekspresi Shaun seketika berubah karena pohon.

Tabel 3.1.91 Analisis Gestur *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"*

Animasi Shaun the Sheep

Shot	Time Line	Audio	Visual
Full shot	01:31 – 01:32		Gambar 1 Gambar 2
Penanda			
Gambar 1 sekawanandomba menginjak Shaun Gambar 2 Shaun menutup kepalanya dengan tangan			
Petanda			
Sekawanan hewan berlari mengejar layang – layang tanpa memperdulikan Shaun yang jatuh tengkurap. Mereka berlari mengejar layang – layang yang terbawa angin. Shaun hanya bisa psrah dan menutup bagian kepalanya untuk berlindung.			
Tanda			
Shaun menutup bagian kepalanya saat teman – temannya menginjaknya.			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1.92Analisis Gestur *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep

Visual	
Gambar 1	Gambar 2
Penanda	
Shaun menutup bagian kepalanya saat teman – temannya menginjaknya.	
Petanda	
Sekeompok domba tidak peduali dengan keadaan Shaun. Mereka terus berlari karena layang – layang kembali terbang. Mereka ingin terbang seperti Shaun. Shaun hanya bisa menutup kepalanya dengan tangan. ia hanya bisa melindungi bagian kepalanya karena kepala adalah bagian yang penting dari tubuh. Selain itu, pada bagian kepala Shaun tidak ada pelindung seperti pada bagian badan Shaun yang tedapat bulu ynag tebal yang dapat melindungi Shaun dari injakan teman – teman Shaun.	
Tanda	
Shaun hanya mampu melindungi bagian tertentu dari tubuhnya.	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1.93 Analisis Gestur *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"*

Animasi Shaun the Sheep

Shot	Time Line	Audio	Visual
Full shor	02:33 – 02:35		Gambar 1 Gambar 2
Penanda			
Gambar 1 Shaun duduk diatas kasur dengan kondisi pir kasur yang keluar. Gambar 2 Shaun tertimpa teman – temannya			
Petanda			
Shaun mencoba mengambil layang – layang dengan menggunakan springbed bekas. Ia teus melompat dan diikuti teman – temannya hingga pir pada kasur keluar. Shaun duduk diatas springbed dengan kondisi kasur yang rusak. Dari arah atas tanpa disengaja, teman – teman Shaun yang berada diatas menimpa Shaun yang sedang duduk di bawah karena kasur sudah tidak bisa memantulkan mereka.			
Tanda			
Shaun tertimpa teman – temannya karena kasur bekas yang rusak.			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1.94Analisis Gestur *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep

Visual	
Gambar 1	Gambar 2
Penanda	
Shaun tertimpa teman – temannya karena kasur bekas yang rusak.	
Petanda	
Shaun menggunakan kasur bekas untuk mengambil layang – layang yang tesangkut diatas pohon. Dengan cara melompat ia mencoba mengambil layang – layang tersebut. Shaun terus melompat. Tak lama kemudian, teman – teman Shaun mengikuti Shaun untuk melompat. Shaun tau jika teman – temannya hanya ingin bersenang – senang dengan kasur tersebut. Hingga Shaun memasang raut muka masam kepada teman – temannya dan akhirnya temannya mau berusaha lagi untuk mendapatkan layang – layang tersebut. Shaun dan teman – teman dombanya melompat hingga pir yang ada di kasur keluar. Akhirnya Shaun terjatuh, ia duduk diatas kasur dengan melihat sharley. Pandangan Shaun kepada sharley memperlihatkan jika Shaun heran dan merasa aneh karena kasurnya tidak lagi memantul seperti sebelumnya. Terlihat pir pada kasur yang keluar semua karena beban sangat berat. Hingga akhirnya, teman – teman Shaun yang berada diatas menimpa tubuh Shaun. Terlihat ekspresi teman – teman Shaun yang bingung terlihat dari mata Shaun yang berputar – putar dan ekspresi muka mereka yang kesakitan.	
Tanda	
Pada penggunaannya kasur bekas juga terdapat kapasitas	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk menampung beban muatan.

Tabel 3.1.95 Analisis Gestur *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep

Shot	Time Line	Audio	Visual
Close Up, Medium shot	03:11 – 03:22		Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3
Penanda			
Gambar 1 ibu Timmy terlihat kaget Gambar 2 ibu Timmy panik Gambar 3 ibu Timmyberlari meninggalkan sekawanan domba yang lainnya			
Petanda			
Ibu Timmy kaget saat lebah mulai mendekatinya. Ia berteriak kencang saat lebah mendekati bagian wajahnya dan berlari menghindar dari lebah.			
Tanda			
Ibu Timmy takut lebah			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1.96 Analisis Gestur *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep

Visual	
Gambar 1 Gambar 2 	Gambar 3
Penanda	
Ibu Timmy takut lebah	
Petanda	
Ibu Timmy bertrak histeris saat tau lebah mendekat di wajahnya. Ibu Timmy sangat takut dengan lebah. Terlihat saat lebah mulai mendekati wajah ibu Timmy, mata ibu Timmy seperti melotot karena kaget. Ia juga berteriak dan kemudian berlari karena ketakutannya. Lebah merupakan serangga yang mempunya sengat. Wajar jika ibu Timmy takut dengan lebha. Karena ia takut disengat. Begitu juga dengan manusia terutama perempuan, kebanyakan perempuana sangat takut dengan beberapa serangga termasuk pada jenis lebah.	
Tanda	
Meskipun lebah tidak menyengat ibu Timmy, ibu Timmy tetap takut dengan lebah.	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1.97 Analisis Gestur *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep

Shot	Time Line	Audio	Visual
Short shot, Full shot		Drum, musik akrobat agak cepat karena suasana menengangkan	Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3 Gambar 4 Gambar 5
Penanda			
Gambar 1 bu Timmy kehilangan keseimbangan Gambar 2 Shaun memasang muka datar Gambar 3 ibu Timmy dan sekawanan domba mendekati pohon Gambar 4 sekawanan domba terjatuh Gambar 5 sekawanan domba kebingungan			
Petanda			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Saat lebah menjauh, ibu Timmy mulai tersadar kalau diatas badannya ia membawa teman – temannya yang akan mengambil layang – layang. Ia bergerak ke arah kanan dan kiri untuk menjaga keseimbangan tubuhnya dengan mata melihat ke atas memastikan agar teman – temannya tidak terjatuh. Sementara Shaun yang berada di posisi paling atas, ia memasang muka datar dan melipat kedua tangganya. Ibu Timmy terus bergerak mendekati pohon ia berharap bisa kembali ke posisi semula. Namun yang terjadi sekawanan domba yang diatasnya malah terjatuh dan terguling diatas tanah.
Tanda
EkspresiShaun dan ibu Timmy sangat berbeda.

Tabel 3.1.98Analisis Gestur *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep

Visual	
Gambar 1 Gambar 2 	Gambar 3 Gambar 4 Gambar 5
Penanda	
EkspresiShaun dan ibu Timmy sangat berbeda.	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Petanda
Ibu Timmy bergerak ke arah kiri dan kanan. Ia berusaha menjaga keseimbangan teman – temannya yang ada di atasnya. Ia menjaga keseimbangan sama seperti yang dilakukan oleh manusia saat melintasi sebuah tali. Dengan bergerak ke arah kanan dan kiri dan membentangkan kedua tangan ke arah samping kanan dan kiri. Namun yang terjadi pada ibu Timmy, ia tidak bisa memberntangkan tanggannya, karena semua kakinya sebagai tumpuan berat teman – temannya yang ada diatasnya. Hanya Shaun yang berdiri dengan menggunakan kedua kakinya yakni kaki belakang, karena kaki depan Shaun ia gunakan untuk memegang tongkat kayu untuk nmengambil layang – layang. Mereka bertumpuk seolah – olah mereka akan bermain akrobat. Selain itu Bitzer juga memainkan musik dengan suara seakan – akan sekawanan domba ini sedang bermain akrobat. Film Shaun ini berasal dari inggris, jenis domba yang terkenal disana yakni domba leicester. Leicester adalah domba yang terkenal unggul pada bagian daging dan bulu yang panjang untuk dijadikan wol. Jenis domba ini sering mengikuti kontes karena keindahannya. Selain itu domba jenis ini mempunya tubuh yang sangat tangguh, besar dan kuat. sehingga pada film ini dapat ditampilkan jika ibu Timmy meskipun betina ia mampu menganggkat beban berat. Shaun yang berada posisi atas, ia memasang muka datar dan tidak ada raut muka Shaun yang menunjukkan jika ia panik saat ibu Timmy kehilangan keseimbangan. Shaun memasang muka demikian, karena ia yakin jika rencana yang ia susun akan gagal. Ibu Timmy terus bergerak mendekati pohon, ia ingin kembali ke posisi semula dan ia ingin rencana yang Shaun susun berhasil dan layang – layang dapat segera Shaun tangkap. Namun saat ia mulai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dekat dengan pohon, sekawanan domba yang berada diatas ibu Timmy, jatuh dan berguling diatas tanah. Namun saat itu Shaun melompat kearah layang – layang dan ia berhasil menggigit ekor layang – layang agar layang – layang tersebut dapat jatuh bersamanya. Sementara teman Shaun yang lain, mereka terguling dan tidur dengan posisi terbalik, teman Shaun berusaha membalikkan badannya ke posisi semula, namun karena tebalnya bulu pada domba ini, mereka mengalami kesulitan untuk membalik badannya.
Tanda
Ibu Timmy dan Shaun, sama – sama mempunyai misi agar layang – layang dapat ditangkap.

Tabel 3.1.99 Analisis Gestur *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep

Shot	Time Line	Audio	Visual
Medium shot	03:38 – 03:50		Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3 Gambar 4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penanda
Gambar 1Shaun menggigit ekor layang-layang Gambar 2 gigitan Shaun di ujung ekor dan ia kaget Gambar 3Shaun terjatuh dengan posisi kepala masuk ke dalam tanah Gambar 4Shaun dan cacing saling bertatapan
Petanda
Shaun menggigit ekor layang – layang dengan sangat kuat agar layang – layang tidak tersangkut pohon lagi. Shuan terus melihat ke arah atas dan bawah layang – layang karena gigitan Shaun terus merosot hingga pada bagian ujung ekor layang – layang. Shaun kaget karena ekor bagian ujung yang ia gigit tidak mampu menahan beban Shaun dan akhirnya putus. Shaun jatuh dengan posisi kepala yang masuk ke dalam tanah. Shaun memasang ekspresi datar saat kepalanya masuk ke dalam tanah dan cacing terus melihat muka Shaun.
Tanda
Dari ekspresiShaun terlihat jika ia bosan rencana yang ia susun gagal.

Tabel 3.1.100Analisis Gestur *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep

Visual	
Gambar 1 	Gambar 3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 2 	 Gambar 4
Penanda	
Dari ekspresiShaun terlihat jika ia bosan rencana yang ia susun gagal.	
Petanda	
Shaun menggigit ekor layang – layang. Ia terus melihat kearah atas dan bawah karena gigitannya semakin ke arah bawah. Ia melihat panjang ekor layang – layang yang ia gigit. Ia juga melihat ke bawah memastikan jika ia akan jatuh ke tanah karena gigitannya yang semakin menurun. Terlihat tubuh Shaun juga kaget saat bagian ujung ekor layang – layang yang Shaun gigit putus. Shaun terjatuh dengan bagian kepala yang masuk ke dalam tanah. Terlihat cacing dan tulang milik anjing yang terkubur dalam tanah. Cacing kaget melihat kepala Shaun yang tiba – tiba muncul dihadapannya. Dan Shaun memasang muka datar, seolah – olah iantertimpa musibah lagi karena idenya sendiri. Dan ia menghela nafas panjang karena merasa lelah dengan kejadian yang menimpa dirinya.	
Tanda	
Shaunkesakitan karena idenya sendiri.	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1.101 Analisis Gestur *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep

Shot	Time Line	Audio	Visual
Medium shot	03:52 – 03:57		Gambar 1 Gambar 2
Penanda			
Gambar 1Timmy melihat ke arah samping Gambar 2 Timmy kebingungan dengan muka penuh kapur			
Petanda			
Timmy melihat ke arah smaping saat Shaun membuat tubuhnya sebagai pengganti penghapus papan tulis. Shaun mengembalikan Timmy ke tempatnya semula setelah Shaun selesai membersihkan papan tulis. Terlihat ekspresi Timmy yang bingung karena terkena serbuk kapur tulis.			
Tanda			
Mata Timmy berputar karena terkena serbuk kapur.			

Tabel 3.1.102 Analisis Gestur *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*"

Animasi Shaun the Sheep

Visual	
Gambar 1	Gambar 2

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penanda
Mata Timmy berputar karena terkena serbuk kapur.
Petanda
Shaun terus menggosokkan tubuh Timmy untuk menghapus papan tulis. Timmy melihat ke arah samping karena ia tidak tau apa yang Shaun lakukan kepadanya. Selain itu ia berusaha meminta tolong dengan tatapan matanya ke arah domba yang lain karena Timmy belum bisa berbicara. Shaun terus menggosok hingga selesai, saat Timmy dikembalikan ke tempat semula, terlihat mata Timmy berputar – putar seolah – olah Timmy merasa bingung. Timmy juga sempat bersin karena terkena serbuk kapur yang memenuhi wajahnya.
Tanda
Serbuk kapur dapat membuat Timmy bersin.

Tabel 3.1.103 Analisis Gestur *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep

Shot	Time Line	Audio	Visual
	04:26 – 04:38		Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

			 Gambar 4
Penanda			
Gambar 1 ekspresiShaun saat terbang Gambar 2 Shaun menembus daun dan ranting pohon Gambar 3 Shaun akan jatuh di kandnag babi Gambar 4 ekspresi teman – teman Shaun saat Shaun jatuh			
Petanda			
Shaun menjalankan misi terakhir. Ia terbang ke arah layang – layang untuk mengambilnya. Namun yang terjadi Shaun malah menabrak daun dan ranting yang berada di samping layang – layang. Hingga daun dan ranting pohon berlubang seukuran tubuh Shaun. Saat mulai menjauh terlihat gambar pada layang – layang yang sekana – akan mengolok – olok Shaun dan teman – temannya karena gagal lagi dalam menjalankan idenya. Shaun terus terbang dan mengarah jatuh ke arah kandang babi. Teman – teman Shaun melihat Shaun dari arah jauh dan saat Shaun terjatuh.			
Tanda			
Gambar layang – layang yang sesuai dengan keberhasilan ide Shaun.			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1.104Analisis Gestur *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep

Visual	
Gambar 1	Gambar 3
Gambar 2	Gambar 4
Penanda	
Gambar layang – layang yang sesuai dengan keberhasilan ide Shaun.	
Petanda	
Shaun menjalankan misi terakhir. Ia terbang ke arah layang – layang untuk mengambilnya. Terlihat Shaun menutup sedikit kelopak matanya karena hal tersebut dapat melindungi matanya dari angin, karena Shaun terbang sama persis saat batu melayang saat bermain ketapel. Hal itu dilakukan agar bola mata Shaun tidak kering terkena angin dan terhindar dari debu atau benda asing yang dapat masuk ke mata. Namun yang terjadi Shaun malah menabrak daun dan ranting yang berada di samping layang – layang. Hingga daun dan ranting pohon berlubang seukuran tubuh Shaun. Saat mulai menjauh terlihat gambar pada layang – layang yang sekana – akan mengolok – olok Shaun dan teman – temannya karena gagal lagi dalam menjalankan idenya. Shaun terus terbang dan mengarah jatuh ke arah kandang babi. Teman – teman Shaun melihat Shaun dari arah jauh dan saat Shaun terjatuh mereka hanya mengatakan "u"	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sambul melihat dengan kelopak matanya yang menutup sedikit. Seolah – olah mereka tahu betapa sakitnya saat Shaun jatuh.
Tanda
Ide Shaun dapat dilihat dari ekspresi teman – teman Shaun.

Tabel 3.1.105 Analisis Gestur *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep

Shot	Time Line	Audio	Visual
	04:38 – 04:55		Gambar 1 Gambar 3 Gambar 4
Penanda			
Gambar 1 Bitzer terdorong sekawanan domba Gambar 2 Bitzer merasa kesakitan Gambar 3 muka Bitzer berantakan			
Petanda			
Sekawanan domba yang berlari mengejar layang – layang menabrak Bitzer yang sedang berdiri di depan mereka. Bitzer yang tidak mengetahui jika kawanan domba menuju ke arahnya, akhirnya ia terjatuh dan terinjak sekawanan			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

domba yang sedang berlari. Saat bengun dari jatuhnya terlihat muka Bitzer yang kesakitan.
Tanda
Muka Bitzer berantakan saat bangun dari jatuhnya.

Tabel 3.1.106Analisis Gestur *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*"

Animasi Shaun the Sheep

Visual	
Gambar 1 Gambar 2 	Gambar 3
Penanda	
Muka Bitzer berantakan saat bangun dari jatuhnya.	
Petanda	
Terlihat mata Bitzer yang menutup satu dan lidah yang keluar ke arah kanan dan lelinga yang kerah atas kanan. Bitzer merasa kesakitan karena injakan sekawanan domba yang sedang mengejar layang – layang.	
Tanda	
Bitzer merasa kesakitan saat sekawanan domba menabrak dan menginjak tubuhnya.	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Latar *Slapstick*

Tabel 3.1.107 Analisis Latar Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep

Shot	Time Line	Audio	Visual
			Gambar 1 Gambar 2
Penanda			
Gambar 1 absensi domba yang dibawa Bitzer Gambar 2 suasana yang cerah di peternakan terbuka			
Petanda			
Terlihat Bitzer yang sedang mengabsen kawanan domba yang ada di peternakan untuk di lepaskan di peternakan terbuka. Bitzer mengabsen satu persatu beriringan dengan domba yang keluar dari dalam kandang yang tertutup. Suasana saat itu sangat cerah dan terlihat rumput hijau yang terbentang luas diiringi dengan angin yang bertiup kencang.			
Tanda			
Cuaca dan suasana di perternakan terlihat dari absensi yang dibawa oleh Bitzer.			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1.108Analisis Latar Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep

Visual	
Gambar 1	Gambar 2
Penanda	
Cuaca dan suasana di perternakan terlihat dari absensi yang dibawa oleh Bitzer.	
Petanda	
Dalam absensi yang dibawa oleh Bitzer terlihat jumlah domba yang ada di peternakan. Bitzer merupakan anjing penggembala. Selain itu terlihat juga simbol awan dan angin yang menandakan jika pagi itu suasana sangat cerah namun angin bertiup snagat kencang. Dan hal tersebut dapat menandakan jika layang – layang sangat tepat dimainkan saat banyaknya angin yang bertiup kencang. Dalam absensi tersebut juga terdapat domba yang terbalik karena angin yang bertiup kencang. Hal tersebut juga menandakan adanya domba yang terguling karena angin yang bertiup kencang. Hal tersebut dapat terbukti dalam sepanjang cerita dalam film ini.	
Tanda	
Ringkasan cerita terdapat pada absensi yang dibawa oleh Bitzer.	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Elemen *Slapstick*

a) Inversion

Tabel 3.1.109 Analisis Elemen *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep

Shot	Time Line	Audio	Visual
			Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3 Gambar 4
Penanda			
Gambar 1 Shaun memeriksa kondisi springbed Gambar 2 Shaun melompat diatas springbed untuk mengambil layang-layang Gambar 3 teman – teman Shaun ikut melompat Gambar 4 Shaun tertimpa teman – temannya			
Petanda			
Shaun mempunyai ide untuk mengambil layang –			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

layang dengan menggunakan springbed bekas. Ia melihat kondisi springbed yang masih bagus dan bisa memantulkan ia ke atas. Shaun mulai melompat dan meraih layang – layang. Tidak lama kemudian teman – teman Shaun, domba yang lain ikut melompat diatas springbed untuk bersenang – senang. hingga Shaun memasang muka masam kepada teman – temannya dan akhirnya teman Shaun juga berusaha meraih layang – layang tersebut. Saat Shaun berada di bawah ternyata kasur tersebut rusak karena pir yang ada di dalam kasut keluar semua dan akhirnya Shaun tertimpa teman – temannya.
Tanda
Ide Shaun untuk mendapatkan layang – layang gagal karena kasur yang rusak.

Tabel 3.1.110Analisis Elemen *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep

Visual	
Gambar 1 	Gambar 3
Gambar 2 	Gambar 4
Penanda	
Ide Shaun untuk mendapatkan layang – layang gagal karena kasur yang rusak.	
Petanda	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Shaun memiliki otak yang cerdas di bandingkan dengan teman – temannya. Shaun memiliki ide untuk mengambil layang – layang dengan kasur bekas yang ada di tupukan benda – benda bekas. Shaun memastikan kasur tersebut dapat memantulkannya ke arah atas dekat dengan layang – layang. Karena kasur telah usang Shaun ingin agar ia yang mengambil layang – layang tersebut karena postur tubuhnya yang kecil dibandingkan dengan teman – temannya. Shaun juga yang lebih tau bagaimana ide trsebut dapat berjalan dengan lancar. Namun yang terjadi, teman – teman Shaun malah ikut melompat seperti Shaun, karena mereka menganggap apa yang Shaun lakukan sangat menyenangkan. Hingga akhirnya Shaun memasang muka masam kepada mereka. Dan sekawanan hewan yang lain melompat diatas kasur bukan untuk bersenang – senang lagi melainkan untuk mengambil layang – layang tersebut. Namun saat Shaun di posisi bawah, ternyata kasut tersebut tidak dapat memantulkannya lagi karena pir yang ada dalam kasur keluar dan sebagian sisi kasur juga dimakan oleh shirley. Kasut tersebut rusak kemungkinan juga karena kasur tersebut tidak bisa menahan beban berat. Teman – teman Shaun yang ada diatas, akhirnya turun kebawah dan menimpa tubuh Shaun yang kecil.
Tanda
Ide Shaun untuk mendapatkan layang – layang tidak berhasil karena kasur yang Shaun gunakan rusak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1.111 Analisis Elemen *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep

Shot	Time Line	Audio	Visual
			Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3 Gambar 4 Gambar 5 Gambar 6
Penanda			
Gambar 1 Shaun menyusun rencana kedua untuk mengambil layang-layang			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 2sekawanan domba tersusun rapi seperti tangga untuk mengambil layang-layang Gambar 3 ibu Timmy berlari menghindari lebah Gambar 4Shaun melompat ke atas pohon dan sekawanan domba yang ebrada di atas ibu Timmy terjatuh Gambar 5Shaun menggigit bagian ekor layang-layang Gambar 6 kepala Shaun masuk ke dalam tanah
Petanda
Ide kedua Shaun yakni mengambil layang – layang dengan menyusun teman – temannya seperti anak tangga. Shaun berada di barisan ibu Timmy. Ia berada di posisi paling atas. Shaun mulai mengambil layang – layang tersebut dengan menggunakan kayu. Namun, lebah mendekati ibu Timmy yang berada di bawah. Ibu Timmy yang takut dengan lebah, berlari menajuh dari lebah dan dari teman – temannya. Ibu Timmy tidak sadar jika ia membawa teman – temannya yang berada diatasnya. Saat leb ah mulai menjauh, ibu Timmy mulai kehilangan keseimbangannya. Ia berusaha menyeimbangkan domba – domba yang ada diatasnya agar tidak jatuh. Ia terus bergerak ke arah posisinya semula. Namun yang terjadi sekawanan domba yang ada diatas ibu Timmy terjatuh dan Shaun melompat ke arah layang layang – layang sebelum terjatuh.ia berhasil menggigit bagian ekor layang – layang. Sayangnya, gigitan Shaun lama kelamaan merosot, hingga di bagian bawah ekor. Ekor layang – layang tidak dapat menahan beban Shaun. Akhirnya Shaun terjatuh dengan posisi kepala masuk ke dalam tanah.
Tanda
Shaun menggunakan ide menyusun temannya seperti

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tangga. Namun rencananya gagal karena seekor lebah.

Tabel 3.1.112 Analisis Elemen *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep

Visual	
Gambar 1	Gambar 4
Gambar 2	Gambar 5
Gambar 3	Gambar 6
Penanda	
Shaun menggunakan ide menyusun temannya seperti tangga. Namun rencananya gagal karena seekor lebah.	
Petanda	
Ide ketiga Shaun dengan cara menyusun teman – temannya seperti anak tangga. Shaun tau jika posisi layang – layang sulit dijangkau oleh tangga. Dan jika bisa memakai tangga juga tubuh teman – temannya juga tidak akan bisa menjangkau sampai bagian atas karena bulu yang terdapat pada domba sangat tebal. Maka dari itu, ia memanfaatkan teman – temannya untuk disusun seperti anak tangga. Shaun berada di posisi paling atas di deretan ibu Timmy. Shaun memilih diposisi tersebut karena tubuh Shaun yang kecil dan ringan selain itu	

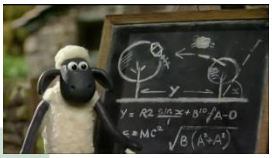
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Shaun lebih tahu bagaimana ide tersebut dijalankan, Shaun juga dapat berdiri tegak dan menggunakan kaki bagian depannya untuk memegang kayu saat mengambil layang – layang yang berada diatas pohon. Saat Shaun mulai meraih layang – layang, ibu Timmy menjerit dan berlari jauh meninggalkan kawanan domba lain. Ia berlari karena takut dengan lebah yang mendekati bagian wajah ibu Timmy. Ibu Timmy tidak sadar jika ia membawa teman – temannya di atas punggungnya. Hingga akhirnya lebah menjauh dan ibu Timmy berhenti dari larinya. Ibu Timmy berhenti dan ia mulai kehilangan keseimbangannya. Ibu Timmy terus bergerak ke arah kiri dan kanan, dan ia tidak berhenti melihat kawanan domba yang berada diatasnya. Shaun yang berada di posisi paling atas, memasang muka datar dan seakan – akan ia menunggu hingga ibu Timmy berhenti bergerak. Shaun yakin jika rencana yang ia susun akan gagal lagi. Ibu Timmy terus bergerak ke posisi ia semula, dekat dengan pohon. Namun saat jarak mulai dekat dengan pohon, tiba – tiba sekawanan domba yang ada diatas ibu Timmy jatuh dan Shaun yang berada diatas melompat ke arah layang – layang. Shaun menggigit ekor layang – layang. Namun gigitan Shaun terus merosot hingga akhirnya di ujung ekor layang – layang tali tersebut terputus dan kepala Shaun masuk ke dalam tanah. Cacing tanah sempat merasa kaget dengan keberadaan kepala Shaun. Shaun memasang muka datar dan melirik ke arah cacing. Shaun merasa usaha untuk ide nya gagal lagi dan ia selalu kesakitan karena idenya sendiri.
Tanda
Shaun mengambil andil untuk semua idenya, namun ia

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

juga terkena masalah di setiap idenya.

Tabel 3.1.113 Analisis Elemen *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep

Shot	Time Line	Audio	Visual
			Gambar 1  Gambar 2 Gambar 3 Gambar 4 Gambar 5 Gambar 6
Penanda			
Gambar 1 Shaun menyusun rencana keempat			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 2 Shaun dan kawanan domba menjalanakan rencana Gambar 3 bulu teman Shaun tertiup kencangnya angin Gambar 4 ekspresi Shaun saat di udara Gambar 5 Shaun menembus daun dan ranting Gambar 6 Shaunakan jatuh di kandang babi
Petanda
Shaun mulai menyususn rencana keempat. Lagi dan lagi Shaun mengambil peran utama dari ide ini. Shaun terlentang diatas pohon yang sudah ditarik oleh ibu Timmy dan teman – teman Shaun. Tugas shirley yakni menggigit tali yang menarik pohon hingga terlepas dan Shaun terpental terbang ke arah layang – layang. Namun yang terjadi Shaun malah ke arah samping layang – layang. Shaun menabrak ranting dan daun di samping layang – layang hingga berlubang seukuran tubuh Shaun. Shaun terbang kencang sekali hingga ia terjatuh di kandang babi.
Tanda
Rencana keempat Shaungagal dan ia terjatuh di kandang babi.

Tabel 3.1.114 Analisis Elemen *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*"

Animasi Shaun the Sheep

Visual	
Gambar 1 Gambar 2	Gambar 4 Gambar 5

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

 Gambar 3 	 Gambar 6
Penanda	
Rencana keempat Shaun gagal dan ia terjatuh di kandang babi.	
Petanda	
Rencana terakhir Shaun untuk mengambil layang – layang yakni dengan sistem kerja ketapel. Shaun menyusun rencana bersama teman – temannya. Namun ia memilki ide untuk semua usahanya. Lagi – lagi Shaun berperan penting dalam idenya. Shaundi tembakkan tepat ke arah layang – layang. Karena tubuh Shaun kecil dan ia bisa melesat dengan cepat.Sedangkan beberapa domba mempunyai tugas untuk merarik pohon dengan tali. Sesuai dengan jenisnya domba leicester mempunyai tubuh yang kuat. beberapa domba tersebut mampu menarik pohon hingga pohon tersebut terlihat seperti roboh. Shirley bertugas ntuk menggigit tali, Shaun menugaskan shiley pada bagian tersebut karena shirley mempunyai hobi makan dan ia suka memakan apapun yang ada di dekatnya. Dengan cepat Shaun melesat ke udara saat tali telah terputus. Shaun melesat dengan cepat. Namun yang terjadi Shaun malah menembus ranting dan daun yang ada di samping layang – layang hingga terbentuk lubang seukuran dengan tubuhnya. Shaun melesat dengan cepat. Dan gambar pada layang – layang seakan – akan mengolok Shaun dan teman –	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

temannya jika meeka gagal lagi dengan semua ide yang Shaun susun dan Shaun celaka karena idenya sendiri. Shaun terus terbang dan mendarat menuju kandang babi. Shaun terjatuh di kandang babi dan semua teman Shaun hanya melihat dari kejauhan.
Tanda
Shaun selalu celaka saat menjalankan idenya sendiri.

b) Repetition

Tabel 3.1.115 Analisis Elemen *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep

Shot	Time Line	Audio	Visual
			Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3 Gambar 4
Penanda			
Gambar 1 Bitzer tertabrak sekawanan domba Gambar 2 ekspresi Bitzer saat bangun dari injakan			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kawanan domba Gambar 3 Bitzer tertabrak sekawanan domba dari arah berlawanan Gambar 4 keadaan Bitzer saat diinjak sekawanan domba
Petanda
Bitzer tertabrak sekawanan domba yang sedang mengejar layang – layang. Bitzer terbangun dari injakan sekawanan domba, namun saat terbangun ia tertabrak dan terinjak kawanan domba dari arah berlawanan. Bitzer ditinggalkan begitu saja oleh sekawanan domba yang terus mengejar layang – layang.
Tanda
Bitzer terinjak kawanan domba sebanyak 2 kali

Tabel 3.1.116Analisis Elemen *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep

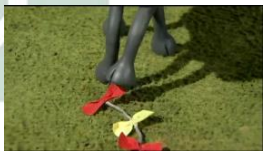
Visual	
Gambar 1 	Gambar 3
Gambar 2 	Gambar 4
Penanda	
Bitzer terinjak kawanan domba sebanyak 2 kali	
Petanda	
Kawanan domba terus berlari mengejar layang layang, kemanapun arah angin meniup layang – layang tersebut, mereka akan berlari mengikutinya. Hingga akhirnya sekawanan domba menebrak tubuh Bitzer. Tak hanya	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menabrak, mereka juga menginjak – injak tubuh Bitzer. Saat Bitzer terbangun, ternyata angin juga meniup layang – layang dari arah berlawanan dan mereka menabrak Bitzer lagi. Angin yang kencang dapat membawa layang – layang dari arah manapun.
Tanda
Sekawanan domba menginjak tubuh Bitzer sebanyak dua kali.

5) Penyebab *Slapstick*

Tabel 3.1.117 Analisis Penyebab *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep

Shot	Time Line	Audio	Visual
			Gambar 1 Gambar 2  Gambar 3 Gambar 4 Gambar 5

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

			 Gambar 6

Penanda
Gambar 1 kawanan domba takut dengan gambar layang – layang Gambar 2 Shaun mencoba menginjak ekor layang – layang menggunakan kakinya Gambar 3 kaki Shaun terlilit ekor layang – layang Gambar 4 Shaun terbang menuju pohon Gambar 5 ekor bagian bawah layang-layang putus Gambar 6 Shaun terjatuh
Petanda
Sekawanan domba takut dengan gambar layang – layang yang terbang terbawa angin. Mereka menjerit dan berlari nmenjauhi layang – layang tersebut. Karena suasana gaduh dan sekawanan domba tidak dapat dikendalikan, Shaun mengejar layang – layang tersebut agar tidak terus terbang terbawa angin. Saat Shaun menghentikan layang – layang tersebut dengan kakinya, ekor layang – layang malah melilit kaki Shaun hingga Shaun terbawa terbang oleh layang – layang tersebut. Shaun yang awalnya takut terbang, saat ia berada diatas dan dapat melihat sekeliling peternakan meskipun dengan posisi kepala dibawah, Shaun sangat senang. teman – teman Shaun melihat ekspresiShaun yang senang, dan mereka terus mengikuti kemana angin membawa layang – layang tersebut pergi. Hingga akhirnya angin membawa layang – layang ke arah pohon. Shaun yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terlalu senang tidak memperhatikan jika layang – layang mengarah ke pohon. Akhirnya tubuh Shaun menabrak pohon dan tali yang melilit kaki Shaun juga terputus dan akhirnya Shaun terjatuh di tengah – tengah sekawanan domba.
Tanda
Shaun menghentikan layang – layang hingga kakinya terlilit dan terbawa terbang hingga ia terbentur pohon, karena teman Shaun takut dengan layang – layang.

Tabel 3.1.118Analisis Penyebab *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep

Visual	
Gambar 1	Gambar 4
Gambar 2	Gambar 5
Gambar 3	Gambar 6
Penanda	
Shaun menghentikan layang – layang hingga kakinya terlilit dan terbawa terbang hingga ia terbentur pohon, karena teman Shaun takut dengan layang – layang.	
Petanda	
Teman – teman Shaun berteriak dan lari karena takut dengan gambar yang ada pada layang – layang. Shaun mengejar	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

layang – layang agar layang – layang tersebut tidak lagi terbang. Shaun mendekati ekor layang – layang. Shaun menggunakan kaki bagian belakang untuk menghentikan layang – layang kemudian ia menggunakan kaki bagian depan untuk memegang layang – layang saat layang – layang tersebut sudah berhenti karena terinjak kaki bagian kiri. Hal ini dilakukan karena kaki bagian belakang lebih kuat dari pada bagian depan. Hal ini dilakukan Shaun karena Shaun terkdang berjalan tegak seperti manusia. Dan ia mencontoh cara manusia untuk meraih sesuatu yang bergerak kerena tertiup angin. Namun saat mengambil, Shaun tidak dalam keadaan berdiri tegak seperti manusia, akibatnya kaki Shaun terlilit ekor layang – layang dan ia terbawa angin terbang bersama layang – layang. Sekawanan teman Shaun mengikuti kemana Shaun akan terbang. Hal ini karena mereka melihat ekspresi Shaun yang senang saat terbang. Sekawanan domba ini juga ingin merasakan hal yang sama seperti yang Shaun rasakan. Mereka menunggu kapan giliran mereka bisa terbang. Namun disaat Shaun merasakan senangnya ia terbang, Shaun menabrak batang pohon. Shaun tidak mengetahui jika arah layang – layang tersebut menuju ke batang pohon. Terlihat jika layang – layang tidak ada yang mengendalikan karena layang – layang tersebut dapat terbang dengan bebas searah dengan angin yang akan membawanya. Saat menabrak pohon, tali yang melilit kaki Shaun juga terputus. Akibatnya, Shaun jatuh di tengah-tengah sekawanan domba.
Tanda
Shaun terseret layang – layang, terbentur pohon dan terjatuh karena angin yang membawa layang – layang terbang bebas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1.119 Analisis Penyebab *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep

Shot	Time Line	Audio	Visual
			Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3 Gambar 4 Gambar 5
Penanda			
Gambar 1 Shaun memastikan kondisi kasur Gambar 2 shuan melompat diatas kasur Gambar 3 beberapa domba ikut melompat diatas kasur Gambar 4 kasur tidak bisa memantul lagi, Shaun duduk diatas kasur Gambar 5 Shaun tertimpa teman – temannya			
Petanda			
Shaun menggunakan kasur untuk mengambil layang –			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

layang yang ada diatas pohon. Kasur bisa memantulkan dirinya saat melompat. Shaun melompat diatas kasur dan ia menggunakan tangannya untuk menggapai layang – layang. Tidak lama setelah ia melompat, beberapa teman Shaun juga ikut melompat diatas kasur. Namun tujuan mereka berbeda, mereka hanya ingin bermain dengan cara melompat diatas kasur. Hingga Shaun memasang muka masam kepada temannya, dan akhirnya teman – teman Shaun ikut berusaha mengambil layang – layang tersebut. Tidak lama setelah itu, Shaun merasa ada yang aneh saat ia sampai di bawah dan kasur tidak lagi dapat memantulkan ia keatas. Ia merasa jika kasur tersebut rusak. Disisi samping juga terlihat shirley yang sedang memakan kasur tersebut. Shaun memandang shirley dan shirley juga demikian, hingga akhirnya teman – teman Shaun yang berada diatas jatuh menimpa Shaun.
Tanda
Karena kasur yang rusak Shaun tertimpa teman – temannya.

Tabel 3.1.120Analisis Penyebab *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep

Visual	
Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3	 Gambar 4 Gambar 5
Penanda	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Petanda
Meskipun di awal Shaun memastikan kondisi kasur bekas yang akan ia pakai untuk melompat, namun Shaun tetap saja celaka karena idenya sendiri. Shaun yang awalnya melompat sendiri, ia yakin jika kasur yang akan ia gunakan sangat aman.Tubuh Shaun yang kecil dan tidak seberapa besar dibandingkan dengan teman – temannya juga dapat menjadi alasan mengapa Shaun yang melompat untuk mengambil layang – layang. Namun di tengah aksinya, teman – teman Shaun ikut melompat diatas kasur untuk bersenang – senang hingga Shaun terlihat kesal dan akhirnya mereka juga berusaha mengambil layang – layang tersebut. Shirley yang suka memakan segalanya yang ada di dekatnya, ia memakan kasur yang digunakan oleh Shaun. Karena beberapa domba juga ikut melompat diatas kasur, akhirnya kasur tersebut rusak. Pir yang ada di dalam kasur perlahan keluar dan itu yang menyebabkan kasur tidak dapat memantul lagi karena beban muatan terlalu berat. Shaun yang berada di bawah akhirnya tertimpa teman – temannya yang sebelumnya ada diatas.
Tanda
Karena terlalu banyak teman Shaun yang melompat diatas kasur, akhirnya kasurpun rusak. Shaun tertimpa teman – temannya karena kasur yang tidak lagi bisa memantul.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1.121 Analisis Penyebab *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"*

Animasi Shaun the Sheep

Shot	Time Line	Audio	Visual
			Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3 Gambar 4 Gambar 5 Gambar 6 Gambar 7 Gambar 8

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

			 Gambar 9 Gambar 10

Penanda
Gambar 1 ibu Timmy berteriak karena ada lebah mendekatinya Gambar 2 ibu Timmy berlari meninggalkan kawanan domba lain Gambar 3 kaki ibu Timmy tersandung gundukan tanah Gambar 4 ibu Timmy kehilangan keseimbangan Gambar 5 domba yang berada diatas ibu Timmy terjatuh Gambar 6 Shaun melompat ke arah layang-layang Gambar 7Shaun berhasil menggigit ekor layang – layang Gambar 8 bagian bawah ekor yang Shaun gigit putus Gambar 9 Shaun jatuh dengan posisi kaki diatas Gambar 10 kepala Shaun masuk ke dalam tanah
Petanda
Ibu Timmy berteriak dan berlari, menjauh dari kawanan domba lain karena lebah mendekati wajah ibu Timmy. Ibu Timmy berusaha agar lebah itu menjauh darinya dengan cara berlari. Saat berlari ibu Timmy tersandung gundukan tanah yang menyebabkan ia berhenti dan lebah mulai menjauh darinya. Namun masalah lain muncul saat ibu Timmy mulai tersadar jika ia membawa beberapa domba yang ada di atas punggungnya. Ibu Timmy kehilangan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

keseimbangan. Ibu Timmy terus bergerak, sesekali ia melihat keatad untuk memasytikan kondisi teman – temannya. Perlahan ibu Timmy kembali ke tempat ia semula. Namun yang terjadi, sekawanan domba yang ada di atas punggung ibu Timmy jatuh. Beberapa domba bergelinding d tanah, sedangkan Shaun berhasil menggantungkan tubuhnya dilayang – layang dengan cara menggigit bagian ekor layang – layang. Namun gigitan Shaun tidak kuat, ia terus merosot kebawah, hingga ia sampai di bagian ujung ekor layang – layang dan ekor bagian ujung tersebut terputus. Akhirnya Shaun teratuh dengan posisi kepala yang masuk ke dalam tanah dan kaki yang berada diatas.
Tanda
Kepala Shaun masuk ke dalam tanah karena seekor lebah.

Tabel 3.1.122Analisis Penyebab *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*"

Animasi Shaun the Sheep

Visual	
Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3 Gambar 4	Gambar 6 Gambar 7 Gambar 8 Gambar 9

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

 Gambar 5 	 Gambar 10

Penanda
Kepala Shaun masuk ke dalam tanah karena seekor lebah.
Petanda
S ibu Timmy menjerit dan berlari jauh meninggalkan kawanan domba lain. Ia berlari karena takut dengan lebah yang mendekati bagian wajah ibu Timmy. Ibu Timmy tidak sadar jika ia membawa teman – temannya di atas punggungnya. Hingga akhirnya lebah menjauh dan ibu Timmy berhenti dari larinya. Ibu Timmy berhenti dan ia mulai kehilangan keseimbangannya. Ibu Timmy terus bergerak ke arah kiri dan kanan, dan ia tidak berhenti melihat kawanan domba yang berada diatasnya. Shaun yang berada di posisi paling atas, memasang muka datar dan seakan – akan ia menunggu hingga ibu Timmy berhenti bergerak. Shaun yakin jika rencana yang ia susun akan gagal lagi. Ibu Timmy terus bergerak ke posisi ia semula, dekat dengan pohon. Namun saat jarak mulai dekat dengan pohon, tiba – tiba sekawanan domba yang ada diatas ibu Timmy jatuh dan Shaun yang berada diatas melompat ke arah layang – layang. Shaun menggunakan giginya untuk memegang ekor layang – layang. Ia menggunakan giginya karena gigi Shaun terbilang kuat. Disamping itu, Shaun tidak bisa menggunakan kaki bagian depan atau tanganya untuk memegang ekor layang – layang dikarenakan bentuk tangannya yang cenderung menyatu. Jika ia menggunakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tangannya untuk memegang ekor tersebut Shaun juga membutuhkan dua tangan. Karena Shaun tidak mempunyai ruas jari untuk memegang dengan satu tangan. Selain itu memegang ekor dengan gigi juga tidak dapat Shaun lakukan dengan lama, karena Shaun juga mengeluarkan liur yang menyebabkan gigitan tersebut semakin bergerak ke bawah. Di ujung ekor terdapat pita yang tidak dihubungkan dengan tali, karena pita tersebut tidak kuat menahan beban, akhirnya pita tersebut terputus dan Shaun jatuh dengan posisi kepala pada bagian bawah. Kepala Shaun masuk ke dalam tanah dan terlihat cacing yang nampak kaget karena keberadaan kepala Shaun dalam tanah.
Tanda
Lebah dapat menggagalkan ide Shaun utnuk mengambil layang – layang.

Tabel 3.1.123 Analisis Penyebab *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep

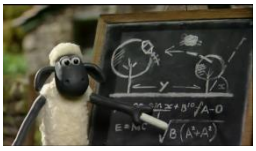
Shot	Time Line	Audio	Visual
			Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3 Gambar 4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penanda
Gambar 1 Shaun menyusun rencana Gambar 2 sekawanan domba menjalankan rencana Gambar 3 Shaun menembus ranting dan daun di samping layang – layang Gambar 4 Shaun akan jatuh di kandang babi
Petanda
Shaun mulai menyususn rencana keempat. Lagi dan lagi Shaun mengambil peran utama dari ide ini. Shaun terlentang diatas pohon yang sudah ditarik oleh ibu Timmy dan teman – teman Shaun. Tugas shirley yakni menggigit tali yang menarik pohon hingga terlepas dan Shaun terpental terbang ke arah layang – layang. Namun yang terjadi Shaun malah ke arah samping layang – layang. Shaun menabrak ranting dan daun di samping layang – layang hingga berlubang seukuran tubuh Shaun. Shaun terbang kencang sekali hingga ia terjatuh di kandang babi.
Tanda
Shaun terbang dengan cara sama seperti mainan ketapel. Ia berusaha mengambil layang – layang. Namun, Shaun malah mendarat di kandang babi.

Tabel 3.1.124 Analisis Penyebab *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*"

Animasi Shaun the Sheep

Visual	
Gambar 1	Gambar 3
	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 2	Gambar 4

Penanda
Shaun terbang dengan cara sama seperti mainan ketapel. Ia berusaha mengambil layang – layang. Namun, Shaun malah mendarat di kandang babi.
Petanda
Rencana terakhir Shaun untuk mengambil layang – layang yakni dengan sistem kerja ketapel. Shaun menyusun rencana bersama teman – temannya. Namun ia memilki ide untuk semua usahanya. Lagi – lagi Shaun berperan penting dalam idenya. Shaun di tembakkan tepat ke arah layang – layang. Karena tubuh Shaun kecil dan ia bisa melesat dengan cepat. Sedangkan beberapa domba mempunyai tugas untuk merarik pohon dengan tali. Sesuai dengan jenisnya domba leicester mempunyai tubuh yang kuat. beberapa domba tersebut mampu menarik pohon hingga pohon tersebut terlihat seperti roboh. Shirley bertugas ntuk menggigit tali, Shaun menugaskan shiley pada bagian tersebut karena shirley mempunyai hobi makan dan ia suka memakan apapun yang ada di dekatnya. Dengan cepat Shaun melesat ke udara saat tali telah terputus. Shaun melesat dengan cepat. Namun yang terjadi Shaun malah menembus ranting dan daun yang ada di samping layang – layang hingga terbentuk lubang seukuran dengan tubuhnya. Shaunmelesat dengan cepat. Dan gambar pada layang – layang seakan – akan mengolok Shaun dan teman – temannya jika meeka gagal lagi dengan semua ide yang Shaun susun dan Shaun celaka karena idenya sendiri. Shaun terus terbang dan mendarat menuju kandang babi. Shaun terjatuh di kandang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

babi dan semua teman Shaun hanya melihat dari kejauhan.
Tanda
Shaun jatuh karena idenya sendiri.

Tabel 3.1.125 Analisis Penyebab *Slapstick* Tataran pertama *"the Kite"* Animasi Shaun the Sheep

Shot	Time Line	Audio	Visual
			Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3 Gambar 4
Penanda			
Gambar 1 sekawanan domba mengejar layang – layang Gambar 2 Bitzer mencoba menangkap layang – layang Gambar 3 Bitzer tertabrak sekawanan domba Gambar 6 ekspresi Bitzer saat bangun karena terinjak sekawanandomba			
Petanda			
Sekawanan domba mengejar layang – layang yang tidak			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tersangkut lagi. Kawanan domba tersebut menuju kerah Bitzer. Layang – layang melintas diatas kepala Bitzer dan Bitzer berusaha menangkapnya. Namu yang terjadi, Bitzer terinjak sekawanan domba yang juga mengejar layang – layang itu. Bitzer bangun dengan muka yang kesakitan. Dari arah yang lain, domba menginjak Bitzer lagi yang baru terbangun dari jatuhnya.Bitzer kembali bangun dengan muka yang sama, yakni dengan muka kesakitan.
Tanda
Domba berlari mengejar layang – layang hingga menginjak Bitzer yang ada di depannya.

Tabel 3.1.126Analisis Penyebab *Slapstick* Tataran Kedua "*the Kite*" Animasi Shaun the Sheep

Visual	
Gambar 1 	Gambar 3
Gambar 2 	Gambar 4
Penanda	
Domba berlari mengejar layang – layang hingga menginjak Bitzer yang ada di depannya.	
Petanda	
Kawanan domba terus berlari mengejar layang layang, kemanapun arah angin meniup layang – layang tersebut, mereka akan berlari mengikutinya. Hingga akhirnya sekawanan domba menebrak tubuh Bitzer. Tak hanya menabrak, mereka juga menginjak – injak tubuh Bitzer. Saat	

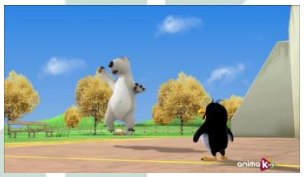
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bitzer terbangun, ternyata angin juga meniup layang – layang dari arah berlawanan dan mereka menabrak Bitzer lagi. Angin yang kencang dapat membawa layang – layang dari arah manapun.
Tanda
Angin dapat membawa layang – layang kemanapun ia pergi. Karena layang – layang, Bitzer juga dapat terinjak kawanan domba yang sedang mengejar layang – layang.

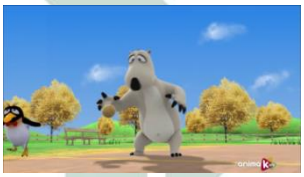
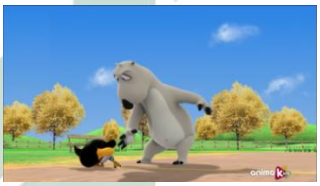
2. Pesan Film Animasi Bisu

a) Bernard Bear

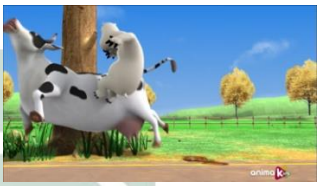
Tabel 3.1.127 Analisis Pesan Film Animasi Bisu Bernad Bear Tataran pertama

Shot	Time Line	Audio	Visual
			Gambar 1  Gambar 2 Gambar 3 Gambar 4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

			Gambar 5 Gambar 6 Gambar 7 Gambar 8  Gambar 9  Gambar 10 Gambar 11 Gambar 12

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

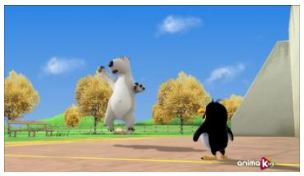
			 Gambar 13 Gambar 14 

Penanda
Gambar 1 Bernard akan melempar bola dari jarak yang cukup jauh Gambar 2 Lylod berlari mengejar bola Gambar 3 Bernard mengejar dan memukul kepala Lylod Gambar 4 Bernard memukul bola Gambar 5 Bernard memasang muka marah ke Lylod Gambar 6 Lylod berlari mengabaikan raut muka Bernard Gambar 7 Bernard dan Lylod mengejar bola Gambar 8 Bernard berhasil menangkap bola Gambar 9 Bernard memukul Lylod Gambar 10 Lylod tampak marah Gambar 11 Bernard menangkap bola dan melihat ke arah Lylod Gambar 12 Lylod mempunyai rencana untuk menjebak Bernard Gambar 13 Lylod menghindar saat Bernard akan memukul Gambar 14 Bernard menabrak sapi
Petanda
Bernard sering berlaku kasar kepada Lylod. Ia sering memukul Lylod dan tidak memberikan kesempatan pada Lylod untuk memainkan bola miliknya. Dalam film juga ditunjukkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

beberapa adegan *Slapstick* Bernard akibat dari ulahnya sendiri. Beberapa kali Bernard mengalami kejadian terpeleset setelah ia berbuat jahat kepada Lylod. Hal ini menunjukkan jika Bernard menerima balasan atas apa yang ia perbuat. Dalam film ini tokoh Bernard digambarkan memiliki karakter yang egois. Ia memiliki tubuh yang besar dan mampu mengalahkan Lylodyang kecil. Namun karena perbuatannya, sosok Bernard yang merupakan beruang kutub yang memiliki tubuh besar dan menyeramkan, diubah menjadi binatang yang konyol. Ia juga berperilaku layaknya orang yang tidak mengerti apa-apa. Bernard mengalami beberapa kesialan karena apa yang ia perbuat pada Lylod. Mulai dari terpeleset, tertimpa lampu lapangan, terkena kotoran sapi hingga terpental mengenai badan sapi. Bernard menerima balasan sesuai dengan apa yang ia perbuat kepada Lylod. Dan setiap ia menyakiti Lylod, tidak lama setelah perbuatan itu, Bernard langsung menerima balasannya. Jadi sebelum melakukan sesuatu pikirkan apa yang akan kita peroleh kedepannya. Apa yang kita tanam itulah yang kita tuai. Jika kita memulainya dengan perbuatan yang buruk, maka kita akan menerima balasan atas apa yang kita lakukan.
Tanda
Bernard menerima balasan yang setimpal sesuai dengan apa yang ia kerjakan.

Tabel 3.1.128Analisis Pesan Film Animasi Bisu Bernad Bear Tataran Kedua

Visual	
Gambar 1 	Gambar 8
Gambar 2	Gambar 9

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 3

Gambar 4

Gambar 5

Gambar 6

Gambar 7

Gambar 10

Gambar 11

Gambar 12

Gambar 13

Gambar 14

Penanda
Bernard menerima balasan yang setimpal sesuai dengan apa yang ia kerjakan.
Petanda
Jika dihubungkan dengan judul film, pada awal film ditampilkan lambang olimpiade olahraga yang terdapat pada lapangan. Sesuai dengan judul pelota court. Pelota court merupakan sebuah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

olahraga yang di lombakan pada musim panas maupun musim semi. Jika dilihat dari sisi lain, film ini juga menunjukkan tata cara bermain pelota courtyang benar. Bernard digambarkan sebagai beruang yang polos. Ia tidak tau cara bermain bola, Bernard mencoba untuk melemparkan bola ke arah tembok dan pantulan dari bola tersebut tepat mengenai kepala Lylod. Saat pertama kali melempar bola, Bernard terlihat senang. Hal tersebut menunjukkan bahwa olahraga pelota court ini merupakan olahraga dengan cara memantulkan bola ke tembok. Olahraga ini biasanya menggunakan alat pemukul untuk memukul pantulan bola dari tembok. Ekspresi Bernard yang senang, menggambarkan jika olahraga ini dapat membuat seseorang menjadi bahagia. Terdapat adegan Bernard tergelincir saat ia akan melempar, hal tersebut juga dapat menggambarkan kondisi lantai pelota court yang sedikit licin. Mendakan jika akan memainkan olahraga ini harus menggunakan sepatu, agar permain tersebut aman. Disisi lain, melempar bola juga tidak dapat dilakukan dari arah belakang, karena lemparan pada tembok harus tepat sasaran. Bernard juga mencoba melempar bola dari arah yang dekat namun ia berlari terlebih dahulu kemudian ia melempar bola tersebut. Lemparan bola yang Bernard lakukan salah sasaran. Ia melempar tepat ke arah lampu lapangan diatas tembok. Lampu tersebut jatuh dan mengenai kepala Bernard. Hal tersebut juga menunjukkan jika kita bermain pelota court, lemparan bola pada tembok juga harus disesuaikan dengan tinggi tembok maupun tinggi badan kita. Kita harus berhati – hati karena lampu pengerangan diletakkan tepat pada bagian atas tembok karena tipe lapangan pada film ini adalah outdoor. Lapangan indoor, letak penerangan juga berbeda dengan outdoor. Terlihat beberapa kali Bernard memukul Lylod seakan – akan ia tidak memberi kesempatan pada Lylod untuk menangkap bola. Jika dilihat dari tata cara permainan ini,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berrnard melakukan tindakan tersebut karena pada satu garis yang berada di tembok, hanya ada satu pemain penjaga garis tersebut yang bertanggung jawab untuk memukul bola dengan jarak pantulan sesuai dengan garis. Dan pada garis lain juga terdapat beberapa pemain yang juga mempunyai tugas yang sama. Bernard berusaha menyingkirkan Lylod karena peraturan tersebut. Lylod yang tidak paham, ia berada diposisi yang sama dengan Bernard dan Bernard berusaha mengingatkan Lylod dengan cara memukul karena jenis animasi ini merupakan animasi bisu yang ditampilkan tanpa suara melainkan gerakan. Tidak hanya itu dalam serial ini juga terdapat 3 pemain dalam satu baris yakni Lylod, Bernard dan sapi. Hal tersebut juga dapat membahayakan anggota pemain yang lain. Bernard terpental saat ia hendak memukul bila karena terkena ekor sapi. Tiga tokoh tersebut berada pada satu garis yang sama. Hal tersebut menandakan jika satu garis hanya digunakan oleh satu pemain. Sebelumnya Lylod juga berhasil memukul bola dari pantulan tembok yang dilempar oleh Bernard. Ia dapat menangkap bola tersebut karena berada di posisi yang berbeda dengan Bernard. Film ini diakhiri dengan perbuatan Bernard yang terus memukul Lylod. KemanapunLylod pergi Bernard terujarnya. Ia tidak memberi kesempatan Lylod untuk mengambil bolanya. Hingga akhirnya Lylodmempunyai ide untuk membuat Bernard jera. Ide tersebut membuat Bernard celaka, Bernard menabrak sapi hingga ia terpental dan merobohkan sebuah pohon yang berakibat kerusakan pada lapangan pelota. Kejadian tersebut juga memberikan pesan jika apa yang kita lakukan pasti ada balasannya. Selain itu jangan pernah meremehkan orang kecil. Orang yang tidak sebanding atau dibawahkita, karena mereka juga mempunyai hak yang sama dengan kita.
Tanda
Dalam serial pelota court pada film animasi bisu Bernard bear,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bernard mengajarkan cara bermain pelota court.

b) Larva

Tabel 3.1.129 Analisis Pesan Film Animasi Bisu Larva Tataran pertama

Shot	Time Line	Audio	Visual
			Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3 Gambar 4 Gambar 5 Gambar 6 Gambar 7

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

			 Gambar 8 Gambar 9 Gambar 10

Penanda
Gambar 1 Red berbisik pada Yellow Gambar 2 Red dan Yellow melihat objek yang mereka bicarakan Gambar 3 Red melempar batu ke badan Black Gambar 4 Black marah karena ulah Red Gambar 5 Red menggantikan posisinya dengan kacang walnut Gambar 6 Black merasa kesakitan karena memukul kacang walnut Gambar 7 Red dan Yellow pergi meninggalkan Black Gambar 8 Red dan Yellow terkejut saat Black muncul Gambar 9 balck menangkap Red dan Yellow yang berniat kabur Gambar 10 Red dan Yellow melayani Black
Petanda
Terlihat beberapa adegan *Slapstick* yang disebabkan oleh kacang walnut.Red mempunyai ide untuk memanfaatkan kekuatan Black untuk membuka kulit kacang walnut. Ia

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membuat emosi Black memuncak dan saat Black akan memukul Red, Yellow mengganti posisi Red dengan kacang walnut. Kulit kacang walnuttak seempuk karung tinju Black yang merupakan kepompong. Kulit kacang walnut terbuka, Black yang merasakan kesakitan, ditinggal begitu saja oleh Red dan Yellow. Sebelumnya mereka juga tahu jika watak Black emosional dan keras. Namun karena keinginan Red agar kulit kacang terbuka, ia memanfaatkan kekuatan Black. Mereka membawa kacang walnut yang telah terbuka pergi dan meninggalkan Black tanpa menolongnya. Tak lama setelah mereka menikmati kacang walnuttersebut, sosok Black datang dan membalas apa yang sudah Red dan Yellow lakukan pada Black. Tanpa belas kasihanBlack menyiksa Red dan Yellow untuk menikmati kacang walnut. Red dan Yellow menerima balasan atas apa yang mereka lakukan kepada Black. Ia hanya memanfaatkan teman untuk memenuhi keinginan mereka.
Tanda
Memanfaatkan teman untuk kepentingan pribadi dan meninggalkannya setelah kita dapat apa yang kita inginkan, merupakan tindakan yang tidak baik.

Tabel 3.1.130Analisis Pesan Film Animasi Bisu LarvaTataran Kedua

Visual	
Gambar 1 Gambar 2 	Gambar 6 Gambar 7 Gambar 8

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 3 Gambar 4 Gambar 5 	 Gambar 9 Gambar 10
Penanda	
Memanfaatkan teman untuk kepentingan pribadi dan meninggalkannya setelah kita dapat apa yang kita inginkan, merupakan tindakan yang tidak baik.	
Petanda	
Dalam runtutan cerita pada serial Larva terlihat jika Red mempunyai ide untuk memanfaatkan kekuatan Black. Black merupakan sosok yang kuat, yang suka dengan olahraga tinju. Yellow sebagai sosok yang polos, mau mengikuti ide yg akan Red lakukan. Red dan Yellow sebenarnya takut dengan kekuatan Black. Namun karena keserakahan Red, mereka melawan rasa takut tersebut. Karakter tokoh sangat sesuai dengan latar tempat yang dipilih oleh animator yakni pada saluran pembuangan air (got). Dengan pemilihan tempat seperti itu secara tidak langsung karakter pada hewan berjenis serangga juga ditampilkan sesuai dengan tempat yang dipilih. Serangga dalam saluran pembuangan air ini selalu berebut makanan dan cenderung bersifat egois dan serakah dalam hal makanan. Seperti yang dilakukan Red pada Black. Ia tidak mau berbagi makanan,	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sehingga Red hanya memanfaatkan kekuatan Black untuk memecahkan kulit kacang walnut. Sifat serakah ini yang mendorong Red berbuat jahat kepada Black. Black merupakan jenis serangga yang kuat. Ia adalah jelmaan dari kumbang badak yang mempunyai kekuatan untuk mengangkat benda dengan berat melebihi tubuhnya. Dalam serial ini ia mempunyai sifat emosional dan keras, sehingga saat Red berbuat jahat kepadanya, Black langsung membalas semuanya dengan kejam tanpa berpikir jika Red dan Black tidak memiliki kekuatan yang sama sepertinya. Dalam film LarvaBlack merupakan tokoh yang tidak bisa dikalahkan dalam golongam serangga. Jadi hukum rimba dalam film ini masih berlaku. Siapa yang terkuat, dia yang akan menang. Keserakahan yang dimiliki Red dalam hal makanan tidak patut dicontoh. Kita harus berbagi dengan teman yang ada di sekitar kita, meskipun barang atau benda tersebut sedikit jumlahnya. Karena dengan berbagi hidup kita akan jauh lebih indah. Kita tinggal di tempat yang sama, meskipun kebutuhan kita berbeda. Namun dengan berbagi kita berharap orang lain juga sama dengan kita, orang lain juga punya hak yang sama untuk merasakan kebahagiaan seperti apa yang kita rasakan.
Tanda
Ide buruk yang berasal dari keegoisan, akan berbalik mencelakakan kita.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c) Shaun the Sheep

Tabel 3.1.131 Analisis Pesan Film Animasi Bisu Shaun the Sheep Tataran pertama

Shot	Time Line	Audio	Visual
			Gambar 1 Gambar 2 Gambar 3 Gambar 4 Gambar 5 Gambar 6 Gambar 7 Gambar 8

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

			 Gambar 9 Gambar 10

Penanda
Gambar 1 ibu Timmy berteriak karena ada lebah mendekatinya Gambar 2 ibu Timmy berlari meninggalkan kawanan domba lain Gambar 3 kaki ibu Timmy tersandung gundukan tanah Gambar 4 ibu Timmy kehilangan keseimbangan Gambar 5 domba yang berada diatas ibu Timmy terjatuh Gambar 6 Shaun melompat ke arah layang-layang Gambar 7 Shaun berhasil menggigit ekor layang – layang Gambar 8 bagian bawah ekor yang Shaun gigit putus Gambar 9 Shaun jatuh dengan posisi kaki diatas Gambar 10 kepala Shaun masuk ke dalam tanah
Petanda
Shaun merupakan pemimpin dalam sekawanan domba yang ada dipeternakan. Shaun merupakan domba yang cerdas. Seperti yang ada dalam serial ini. Shaun memiliki banyak ide untuk mengambil layang – layang yang tersangkut diatas pohon. Shaun berperan penting dalam setiap idenya. Meskipun dalam pelaksanaannya, Shaun selalu mengalami kegagalan saat melakukan ide tersebut. Namun Shaun dan teman – temannya tidak menyerah dan tetap kompak untuk mengambil layang – layang meskipun diakhircerita, layang – layang ini sudah tidak lagi tersangkut dan tidak lagi terbawa angin namun dimakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

oleh shirley yang berada tepat didepan layang – layang itu mendarat. Banyak hal yang dapat dicontoh dalam serial animasi Shaun dengan judul “the kite” ini, diantaranyakita tidak boleh berputus asa dalam melakukan setiap usaha meskipun hasil akhir tidak sesuai dengan apa yang kita harapkan. Seperti saarlayang – layang sudah tidak lagi terbang dan mendarat, namun shirley memakannya dan sekawanan domba tidak lagi dapat memainkan layang – layang tersebut. Kedua kita harus kompak dalam melaksanakan ide ataupun dalam melakukan sesuatu dengan tujuan yang sama. Karena jika kita kompak, kita dapat dengan mudah mekakukan ide tersebut. Disisi lain, kita juga harus memikirkan apa resiko atau hambatan saat ide tersebut dilakukan, sehingga kita dapat meminimalisir kesalahan atau bahaya yang terjadi saat melakukan ide tersebut. Yang ketiga yakni sikap Shaun sebagai seorang pemimpin. Ia mampu bertanggung jawab saat melakukan semua idenya. Ia berperan aktif dan menjadi objek untuk melakukan semua ide atau gagasan yang ia miliki, ia rela jika dirinya celaka saat melaksanakan ide yang ia miliki.
Tanda
Shaun merupakan seekor pemimpin sekawanan domba yang bertanggung jawab.

Tabel 3.1.132Analisis Pesan Film Animasi Bisu Shaun the SheepTataran Kedua

Visual	
Gambar 1 Gambar 2	Gambar 6 Gambar 7

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

 Gambar 3 Gambar 4 Gambar 5 	 Gambar 8 Gambar 9 Gambar 10
Penanda	
Shaun merupakan seekor pemimpin sekawanan domba yang bertanggung jawab.	
Petanda	
Shaun bertanggung jawab atas kegaduhan yang terjadi karena layang – layang. Teman – teman saun takut layang – layang tersebut. Ia terus mengejar layang – layang. Shaunmencoba menangkap layang – layangdengan kakinya. hingga kaki bagian belakangnya terlilit ekor layang – layang dan terbawa terbang oleh angin. Shaunawalnya takut saat terbang bersama layang – layang. Namun saat diatasShaun merasa bahagia. Hal tersebut juga memberikan beberapa pesan jika apa yang kita lihat, apa yang kita takuti sebenarnya juga tidak menakutkan seperti apa yang kita bayangkan. Dalam film ini juga memberikan pesan atau gambaran pada orang – orang yang takut ketinggian bahwa dengan kita berada di ketinggian kita merasa senang karena kita dapat melihat semuanya dari atas. Semuanya yang terbatas jika kita lihat dari arah bawah. Kita juga dapat melihat segala sesuatu	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan indah dari atas. Semuanya tidak seburuk dengan ketakutan yang kita miliki. Selain itu dalam serial film ini juga kita bisa memanfaatkan barang bekas untuk melaksanakan ide kita. Dengan menggunakan bahan bekas akan lebih menghemat dalam hal biaya. Shaun menggunakan kasur bekas untuk mengambil layang – layang. Ia melompat diatasnya, hingga kasur tersebut rusak. Dalam film ini juga banyak menampilkan indahnya kerjasama saat melakukan sesuatu. Masing-masing domba memiliki keahlian, begitu juga dengan manusia. Dengan keahlian yang kita miliki, kita bisa mengerjakan sesuatu dengan lebih baik dan cepat.
Tanda
Shaun mempunyai banyak ide untuk penyelesaian setiap masalahnya. Ia mau berusaha untuk menyelesaikan masalahnya meskipun setiap idenya gagal.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

ANALISIS DATA

A. Temuan Penelitian

Berdasarkan beberapa data dari penelitian yang telah tersaji dalam bab sebelumnya, peneliti mulai menerapkan karakteristik *Slapstick* dalam film dibalik adegan *Slapstick* yang ada pada *scene* yang sudah diseleksi atas tanda – tanda yang ada pada *scene* film. Pesan yang sesuai dengan kepentingan dan pencapaian tujuan ini digunakan, sementara tanda- tanda lain diabaikan. Yaitu dengan menyesuaikan gambaran dari karakteristik *slapstick.* Dari hasil penyajian data di bab sebelumnya, peneliti berhasil memperoleh penemuan penanda dan petanda karakteristik *Slapstick* yang diperoleh dari masing – masing serial animasi bisu yang akan menjadi ciri khas *Slapstick* pada serial animasi bisu, yang membedakan antara serial film animasi yang satu dengan yang lain tanpa adanya komunikasi verbal dan pesan yang disampaikan juga melalui komunikasi non verbal. Penjelasan keterkaitan antara kriteria karakteristik *Slapstick* yang saling berhubungan yang pada akhirnya memunculkan sebuah pesan dalam film akan dijelaskan pada sub point di bawah ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Penanda dan Petanda Karakteristik *Slapstick* Dalam Serial Film Animasi Bisu

   a. Bernard Bear

Pelota court merupakan salah satu olahraga yang masuk dalam olimpiade yang dilombakan setiap 5 tahun sekali. Olahraga ini termasuk olahraga musim panas. Hal tersebut dapat dilihat dari petanda dan penanda denotatif dalam film animasi Bernard bear pada tabel 3.1.17 sampai 3.1.18 pada halaman 97 sampai 100. Lambang olimpiade terdapat pada tembok lapangan pelota court. Selain itu, musim diadakannya olahraga ini dapat dilihat pada cuaca film saat awal film ini dimulai, yakni saat Bernard merasa kegerahan dengan cuaca yang panas.Dengan adanya petanda dan penanda pada latar tersebut, kriteria yang satu dengan kriteria yang lain akan saling berkesinambungan. Beberapa adegan *Slapstick* yang ditampilkan juga berhubungan dengan olahraga ini yakni saat Bernard beberapa kali terpeleset dan tertimpa lampu yang ada pada sisi atas lapangan. Bentuk *Slapstick* pada film Bernard bear terdapat pada tabel 3.1.1 sampai 3.1.8yang terdapat pada halaman 82 sampai 92. Bentuk *Slapstick* juga di dapatkan dari penanda dan petanda yang ada pada film. Yang membedakan beberapa adegan terpeleset yakni pada setiap tahapan dan penyebabnya. Bentuk *Slapstick* ini termasuk pada kekerasan vulgar. Humor dengan penglihatan vulgar merupakan humor yang melibatkan fisik sebagai bahan leluconnya. Penonton bisa melihat langsung

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bagaimana tokoh dalam serial ini mengalami kesialan karena ulahnya sendiri. Perbedaan hanya terdapat pada tahapan saat adegan *Slapstick* ini berlangsung. Tahapan terjadi paling bnayak disebabkan oleh kecerobohan Bernard sendiri.

Bernard mengalami beberapa kali adegan slapsctick dan gestur Bernard saat mengalami adegan tersebut juga saling berkesinambungan untuk menunjukkan perasaan saat tokoh mengalami *Slapstick* .Bernard sering merasa kesal karena beberapa kali ia mengalami kesialan karena perbuatannya sendiri. Hal ini terlihat pada gestur yang ia tampakkan pada tabel 3.1.9 sampai 3.1.13 pada halaman 92 sampai 97. Gesture pada tokoh ditampilkan pada film yang menjadi penanda dan petanda denotatif untuk karakter tokoh. Dan watak tokoh yang dihasilkan dari analisis tahap kedua yakni melalui petanda dan penanda konotatif, yang yang diambil dari gesture pada penanda dan petanda denotatif yakni watak Bernard yang keras dan emosional. Karena watak Bernard yang seperti itu menyebabkan beberapa adegan *Slapstick* terjadi pada dirinya.

Pada animasi Bernard bear ini, juga terdapat elemen *Slapstick* . Elemen ini juga dapat menjadi ciri khas yang membedakan *Slapstick* dalam serial animasi bisu yang satu dengan yang lain. Tidak semua elemen *Slapstick* dalam film animasi bisu dipakai oleh seorang animator. Terkadang hanya memakai satu elemen untuk satu judul. Dalam film animasi Bernard bear ini memakai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

satu elemen *Slapstick* . Elemen yang digunakan yakni jenis inversion. Inversion adalah tokoh yang terjebak dalam perangkap buatan sendiri. Untuk penjelasan elemen yang digunakan pada film animasi Bernard ini terdapat pada tabel 3.1.19 sampai 3.1.22 pada halaman 100 sampai 109.

Selain elemen *Slapstick* yang membedakan adegan *Slapstick* yang satu dengan yang lainnya yakni pada penyebab adegan *Slapstick* . Dari penyebab *Slapstick* ini yang akan memunculkan sebuah pesan pada film animasi bisu. Penyebab adanya *Slapstick* pada film Bernarddikarenakan kecerobohan Bernard sendiri, watak Bernarddan beberapa ide Lylod yang kesal dengan perlakuan Bernard. Penyebab tersebut dapat dilihat pada tabel 3.1.23 sampai 3.1.30pada halaman 109 sampai 122.

Dari penanda dan petanda denotatif pada film, terdapat dua pemaknaan dalam film ini yang menjadi sebuah pesan yakni dari sisi olahraga dan sisi kedupan sehari – hari. Namun untuk pesan dalam film Bernard dengan judul pelota court ini yang lebih mudah untuk dipahami yakni pesan dari sisi kehidupan sehari – hari karena penanda dan petanda denotatif lebih menjelaskan tentang pesan dari sisi ini. Untuk pesan dari sisi olahraga lebih membutuhkan pemahaman mendalam, karena tidak semua orang tahu tentang olahraga ini dan cara memainkannya. Butuh beberapa kali untuk melihat kemudian memahami pesan dari sisi ini. Pesan ini termasuk penanda dan petanda konotatif.Pesan pada film animasi Bernard

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bear dijelaskan pada tabel 3.1.128 dan 3.1.129 pada halaman 234 sampai 240.

Film animasi bisu Bernard bear jika dilihat dari profil film, film ini pernah meraih beberapa penghargaan. Film animasi Bernard ini mempunyai ciri khas yakni dengan pemilihan judul yang banyak mengambil dari jenis olahraga yang ada di dunia. Meskipun *Slapstick* yang digunakan lebih banyak berbentuk lelucon dengan penglihatan vulgar dan menampilkan sosok Bernard yang nakal dan emosional yang selalu tertimpa masalah karena kesalahannya sendiri. Di sisi lain, film Bernard mengenalkan jenis olahraga dan mengajarkan tata cara berolahraga yang benar dengan penyampaian melalui animasi non verbal dan pemilihan karakter yang lebih disukai oleh anak – anak.

b. Larva

Berbeda dengan film Bernard bear, film Larva menampilkan kehidupan di bawah selokan. Dengan latar dan efek pencahayaan memberikan sedikit gambaran tentang film animasi Larva dengan judul walnut ini. Penjelasan latar melalui penanda dan petanda baik itu denotatif dan konotatif terdapat pada tabel tataran pertama dan kedua dengan nomor tabel 3.1.47 sampai dengan 3.1.52 pada halaman 141 sampai 145. Pada pembukaan film ini terdapat cahaya yang mengarah pada tiga buah objek yakni Red, Yellow dan beberapa kacang walnut. Hal tersebut menggambarkan bahwa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

permasalahan film animasi Larva pada judul ini bersumber dari tiga objek tersebut. kebanyakan judul dari film animasi ini berupa nama makanan dan dengan kasus atau permasalahan yang sama yakni berbeut makanan. Dengan latar yang disebutkan pada bab sebelumnya, tempat saluran pembuangan air yang kering ini mengalami kekurangan dalam hal makanan. Hal ini yang menyebabkan beberapa watak pada tokoh cenderung bersifat agresif dan egois. Selain itu watak tokoh juga dapat dilihat dari gestur pelaku atau tersangka saat melakukan adegan *Slapstick* pada tokoh lain. Hal tersebut dapat dilihat dari penanda dan petanda pada tataran pertama dan kedua pada tabel 3.1.39 hingga 3.1.46 pada halaman132 sampai 140.

Selain itu karena watak pada tokoh, memicu terjadinya *Slapstick* dalam animasi ini. Terdapat beberapa bentuk *Slapstick* dengan jenis kekerasan fisik dan lelucon penglihatan vulgar. Bentuk *Slapstick* ini diperoleh dari petanda dan penanda denotasi dan konotasi pada film melalui tataran pertama dan kedua pada tabel 3.1.31 hingga 3.1.38 pada halaman 122 sampai 132. Kekerasan fisik dapat berupa balasan Blackpada akhir film atas perbuatan Red dan Yellow.

Dalam film Larva penonjolan gestur terutama pada mimik wajah tokoh sangat ditampakkan. Hal ini yang memicu terjadinya gelak tawa khalayak saat melihat film ini. Ekspresi yang ditampakkan juga terkadang terlalu berlebihan. Penjelasan tentang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mimik wajah tokoh serial animasi ini dapat dilihat pada tabel 3.1.39 hingga 3.1.46 pada halaman 132 sampai 140. Selain itu, karena tingkah laku dan ekspresi saat terjadinya *Slapstick* banyak memunculkan beberapa karakter pada tokoh. Diantaranya ada tokoh yang selalu menang, tokoh yang polos yang selalu menang dan tokoh yang licik yang terkadang terkena masalah karena perbuatannya sendiri.

Selain itu beberapa elemen *Slapstick* pada serial animasi ini juga menjadi ciri khas film animasi Larva. Diantaranya *repetition*, *inversion*, *anticipation*, dan *timing.Repetition* merupakan pengulangan rasa sakit pada korban misalnya dengan dipukul secara berulang-ulang, sedangkan *inversion* karakter terjebak dalam perangkap buatan sendiri, *anticipation*korban mengantisipasi agar tidak celaka namun pada akhirnya korban tetap celaka, dan *timing* rasa sakit atau adegan *Slapstick* yang sengaja di slow motion. Semua itu ada pada penanda dan petanda pada serial Larva ini. Seperti yang dijelaskan pada tabel 3.1.53 sampai dengan 3.1.60 pada halaman145 sampai 156.

Tahapan *Slapstick* dan penyebab *Slapstick* juga termasuk dalam karakteristik *Slapstick* pada film animasi Larva. Dalam film ini tahapan terjadinya *Slapstick* merupakan tahapan dari bentuk *Slapstick* terjadi. Tahapan ini merupakan gambaran mendetail saat proses *Slapstick* terjadi. Gambaran ini juga diperoleh dari penanda dan petanda pada film Larva. Gambaran ini dapat dilihat pada tabel

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3.1.31 sampai dengan 3.1.38 pada halaman122 sampai 132. Berbeda dengan tahapan, penyebab terjadinya *Slapstick* merupakan permasalahan utama beberapa *Slapstick* bisa terjadi. Penyebab utama bersumber dari kacang walnut yang akhirnya menambah permasalahan bagi Red dan Yellow. Penyebab *Slapstick* dapat dilihat pada tabel 3.1.61 sampai dengan 3.1.66 pada halaman 156 sampai 166.

Dari kriteria karakteristik *Slapstick* pada film, terdapat pesan dalam serial animasi ini. Pesan ini bersifat umum dan terdapat pada tabel 3.1.129 dan 3.1.130 pada halaman 239 sampai 243.Masalah yang terdapat pada film ini banyak terjadi di kehidupan nyata. Pesan yang disampaikan juga tercermin dari masalah yang ada di kehidupan saat ini. Animasi ini memberikan pesan agar kita tidak memanfaatkan teman untuk kepentingan pribadi dan meninggalkannya saat kita sudah tidak membutuhkan bantuan teman tersebut. Selain itu, film animasi ini juga mengajarkan agara kita tidak bersikap serakah seperti yang Red dan Yellow lakukan kepada Black. Kita bisa meminta tolong kepada orang lain jika kita membutuhkan bantuan untuk memecahkan suatu masalah. Di sisi lain, film ini juga mengingatkan bahwa apa yang kita tanam, itulah yang akan kita tuai. Jika kita berbuat buruk kepada orang lain, kita juga akan menerima balasan atas apa yang kita lakukan.

Pemilihan tokoh dalam serial animasi Larva termasuk unik. Animator mengadopsi beberapa jenis serangga untuk dijadikan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tokoh pada film ini. Pemilihan tersebut membawa pengaruh dalam komponen penyusun film animasi ini, termasuk latar dan lain – lain. Film animasi ini masuk dalam kategori film animasi bisu. Hanya mengandalkan gerakan non verbal untuk setiap penyampaian pesan. Penonjolan mimik wajah pada setiap tokoh menjadi ciri khas dalam serial animasi ini. Penyampaian pesan melalui beberapa adegan *Slapstick* juga dapat mempermudah pesan tersebut sampai pada khalayak dan khalayak merasa terhibur dengan film ini.

c. Shaun the Sheep

Dengan pemilihan tema peternakan dalam serial animasi ini menggambarkan aktivitas yang ada pada peternakan. Hal ini yang menjadi ciri khas film animasi ini berbeda dengan yang lainnya. Animator memilih domba untuk menjadi icon di film animasi yang dibuatnya, ia berusaha memperkenalkan jenis domba dari negara asalnya agar dikenal oleh masyarakat luas.

Domba leicester merupakan domba asli inggris yang banyak di ekspor ke negara-negara lain. Domba ini mempunyai tubuh yang besar, kuat dan jinak. Berbeda dengan Shaun, ia memiliki tubuh yang kecil dan ramping dibandingkan dengan teman-temannya. Shaun adalah domba yang cerdas, ia juga berperan penting dalam pelaksanaan setiap idenya. Hal tersebut yang membuat Shaun menjadi seorang pemimpin dalam kawanan domba yang ada di

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peternakan. Shaun selalu mempunyai banyak ide untuk pemecahan setiap masalahnya. Namun Shaun sering mengalami kesialan karena idenya sendiri. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 3.1.67 sampai dengan 3.1.86 pada halaman 166 sampai 186.Terlihat juga pada tabel 3.1.117 sampai dengan 3.1.126 pada halaman 218 sampai 233. yang memperlihatkan penyebab terjadinya *Slapstick* karena beberapa ide yang dibuat oleh Shaun untuk mendapatkan layang-layang. Saat terjadi *Slapstick* terdapat beberapa ekspresi yang dapat mencerminkan watak untuk setiap tokoh pada serial animasi Shaun ini. Hal tesebut dapat dilihat pada halaman sampai 186 sampai 206 dengan dengan nomor tabel 3.1.87 sampai dengan 3.1.106.

Tidak dapat dipungkiri, kehidupan hewan dipeternakan terutama domba selalu berkawanan. Mereka pergi kesana kemari dengan kawanannya. Terlihat saat beberapa domba ini bekerja sama untuk mengambil sebuah layang-layang yang tersangkut diatas pohon. Sebenarnya dengan melihat catatan yang dibawa oleh Bitzer diawal cerita, kita akan sedikit paham apa yang akan terjadi pada kawanan domba dan apa penyebab kekacauan itu terjadi. Tabel yang menjelaskan tentang kejadian tersebut yakni tabel 3.1.107 sampai dengan 3.1.108 pada halaman 206 sampai 208.

Karakteristik dari animasi Shaun the Sheep juga terletak pada elemen *Slapstick* yang ada dalam film ini. Terdapat beberapa elemen *Slapstick* yang dijelaskan pada bab sebelumnya pada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

halaman 208 sampai halaman 218 dengan nomor tabel 3.1.109 sampai dengan 3.1.116 yang menjelaskan penanda dan petanda yang terdapat dalam film dengan detail.

Dengan adanya beberapa kriteria *Slapstick* pada film Shaun the Sheep, memunculkan beberapa pesan pada film ini. Pesan tersebut diambil dari rentetan peristiwa pada film yang berupa penada dan petanda pada film animasi ini. Pesan pada film dijelaskan pada tabel 3.1.131 dan 3.1.132 pada halaman 244 sampai 247. Beberapa pesan dalam film ini yakni, pentingnya bekerja sama dalam penyelesaian sebuah masalah. Semua usaha untuk menyelesaiakan masalah terkadang tidak sesuai dengan apa yang kita rencanakan. Meskipun hasil akhir tidak sesuai dengan keinginan kita, kita harus tetap bersyukur atas hasil akhir yang kita terima.

Terdapat beberapa kesamaan *Slapstick* dalam setiap animasi. Persamaan tersebut terdapat dari jenis *Slapstick* yang digunakan yakni melibatkan bagian fisik. Beberapa animasi ini menggunakan fisik yang tersakiti sebagai bahan lelucon dalam film untuk mempermudah penyampaian pesan. Gestur tokoh dalam beberapa animasi diatas juga terdapat persamaan diantaranya mata berputar menandakan pusing dan bingung serta raut wajah saat emosi atau marah. Dalam hal ini terjadi beberapa persamaan yakni pada analisis tataran tahap pertama pada gestur tokoh dan untuk tataran kedua juga mengalami sedikit perbedaan sebagai contoh saat Shaun menghela

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

nafas menandakan lelah atau menyerah dengan idenya masih memerlukan beberapa analisis karena terjadinya hal tersebut. Penyebab *Slapstick* menjadi referensi pertama sebagai pembeda antara *Slapstick* yang satu dengan yang lain.

Dari analisis diatas beberapa temuan data yang menjelaskan jika tidak semua *Slapstick* bersifat buruk dan dapat dicontoh untuk penikmat film ini. Jenis *Slapstick* juga bersifat menghibur dan sebagai penunjang agar pesan dapat tersampaikan dengan cepat dan menyenangkan. Terkadang emosional khalayak terbawa saat melihat film animasi bisu. Animasi ini hanya mengandalkan gestur sebagai penyampaian pesan dan makna yang terdapat pada film.

Bernard memiliki tingkat kekerasan pada film yang tinggi jika dibandingkan dengan yang lainnya. Dalam adegan film Bernard sering memukul Lylod berkali-kali bahkan pukulan tersebut terlihat jelas dan sangat kasar. Namun hal itu semua dapat diimbangi dengan kejadian *Slapstick* yang menimpa dirinya. Perbuatannya berakibat Bernard menjadi celaka setelah memukul Lylod. Hal ini menunjukkan bahwa penyampaian pesan dalam film ini berlangsung cepat. Karena setiap Bernard melakukan kesalahan, hukuman yang ia terima juga sangat cepat. Berbeda dengan pesan yang dilihat dari sisi judul yang membutuhkan pemahaman lebih mendalam. Jika orang tersebut tahu tata cara permainan suatu olahraga maka dengan mudah orang tersebut akan paham. Uniknya, penyampaian pesan pada film ini melalui dua sisi yakni sisi kehidupan dan sisi yang diambil dari sebuah judul. Tak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

khayal jika film ini mendapatkan beberapa penghargaan karena penyampaian pesan dalam film meskipun tokoh Bernard terlihat kasar. Selain itu beberapa judul animasi Bernard yang mengangkat tema olahraga, mengajarkan bagaimana cara berolahraga yang benar untuk pemula. Semakin lama khalayak khususnya anak-anak akan dengan mudah memahami cara berolahraga yang benar.

Berbeda dengan animasi Bernard, animasi Larva lebih mengandalkan ekspresi atau mimik wajah dari pemain. Pemilihan tokoh yang jarang digunakan untuk seorang animator juga menjadi ciri khas film ini. Animator mampu membuat tokoh yang menarik perhatian khalayak. yang jika dikehidupan nyata ia mempunyai bentuk fisik yang imut namun berbahaya dan dalam film ini sosok tersebut dibuat menjadi tokoh dengan karakter yang menggemaskan namun tidak meninggalkan ciri khas tokoh tersebut di dunia nyata. Seringnya menampilkan mimik wajah yang berlebihan menjadi ciri khas film ini. Sehingga watak karakter suatu tokoh dapat dibaca dari mimik wajah maupun kebiasaan yang mereka lakukan. Diantaranya kebiasaan untuk berebut makanan. Sosok yang lucu dan polos dapat menjadi egois saat melihat suatu makanan karena tidak ingin berbagi dengan yang lain. Hal tersebut dipengaruhi oleh lingkungan atau latar tempat pada film ini yakni saluran pembuangan air. Dalam lokasi tersebut jarang sekali terdapat makanan yang dapat dimakan. Sekalipun ada, makanan tersebut berasal dari sisa-sisa makanan manusia yang jatuh lewat lubang angin pada saluran ini. Hal tersebut yang membuat tokoh pada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

film ini menganggap makanan adalah segalanya. Selain itu kelicikan tokoh juga terjadi karena hal tersebut. *Slapstick* yang terjadi juga kebanyakan terjadi karena watak yang tokoh miliki. Film ini mengajarkan hal-hal yang terkadang dianggap sepele oleh orang yang ada di sekitar kita, seperti sikap egois yang tidak harus dimiliki oleh orang lain untuk hal-hal yang negatif. Selain itu dalam film ini juga menampilkan seekor tokoh yang selalu menang, karena kekuatan yang ia miliki. Ia ditakuti oleh tokoh yang lain. Hal ini seperti gambaran yang ada di dunia nyata kekuasaan yang dapat membuat orang lain tunduk.

jika Larva *slapstick* yang terjadi karena watak tokohnya, berbeda dengan serial animasi Shaun the Sheep. Dalam serial ini *slapstick* yang terjadi jika dilihat dari bab sebelumnya terjadi karena ide yang Shaun miliki untuk pemecahan sebuah masalah. Shaun, domba yang cerdas jika dibandingkan dengan domba yang lain termasuk lebih pintar dibanding seekor anjing penjaga peternakan yakni Bitzer. Shaun berperan penting dalam kawanannya. Tidak salah jika animator memilih nama Shaun untuk judul animasi ini. Yang menunjukkan semua sisi tentang Shaun. Dengan pemilihan hewan domba sebagai tokoh, menggambarkan jika inggris, negara animasi ini berasal mempunyai ciri khas hewan yang telah diekspor ke beberapa negara yang ada di dunia. Postur tubuh yang kuat, besar dan kokoh menjadi ciri khas domba asal inggris ini. Tubuh domba yang ada dipeternakan juga terlihat seperti domba leicester asal inggris tersebut. Mereka

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

selalu hidup bergerombol. Berbeda dengan Shaun yang mempunyai tubuh kecil tidak seperti teman-temannya. Namun Shaun memiliki kelebihan dibandingkan dengan teman Shaun yang cenderung memiliki watak penurut. Dengan adanya watak teman- teman Shaun yang berbeda dengan Shaun sering menimbulkan *Slapstick* . Karena terkadang teman-teman Shaun sering berbuat konyol dan akhirnya menyusahkan Shaun dam Bitzer.

Dari penjelasan diatas, terdapat beberapa temuan hasil dari analisis karakteristik pada bab sebelumnya.Beberapa kriteria *Slapstick* yang ada pada film animasi bisu ini sangat menunjang dalam penyampaian suatu pesan pada khalayak. Film animasi jenis ini hanya mengandalkan komunikasi non verbal, dan penggunaan adegan *Slapstick* sebagai penunjang agar film ini dapat diterima dengan cepat maknanya. Selain itu film animasi jenis ini juga lebih menonjolkan pada ekspresi tokoh saat terjadi adegan *Slapstick* yang dapat menghibur khalayak. Dengan ekspresi tokoh yang ditampilkan, khalayak diharapkan merasa terhibur karena melihat film ini. Namun pada kenyataannya, film animasi jenis ini tidak hanya bersifat hiburan, pengetahuan juga merupakan target animator agar film animasi ini dapat bertahan di dunia hiburan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Pesan Dalam Serial Film Animasi Bisu

a. Bernard Bear

Jika apa yang dilakukan pasti ada balasannya. Selain itu jangan pernah meremehkan orang yang tidak sebanding atau dibawah kita, karena terkadang mereka juga mempunyai hak yang sama dengan kita. Sebelum melakukan sesuatu pikirkan apa yang akan kita peroleh kedepannya. Apa yang di tanam itulah yang akan di tuai. Jika memulainya dengan perbuatan yang buruk, maka akan menerima balasan atas apa yang dilakukan. Selain itu, jika dilihat dari sisi olahraga pada judul, lebih berhati – hati saat berolahraga minimal paham dengan olahraga yang akan di lakukan, agar tidak celaka saat melaksanakannya.

b. Larva

animasi ini memberikan pesan agar tidak memanfaatkan teman untuk kepentingan pribadi dan meninggalkannya saat sudah tidak membutuhkan bantuan teman tersebut. Selain itu, film animasi ini juga mengajarkan agara tidak bersikap serakah seperti yang Red dan Yellow lakukan kepada Black. Meminta tolong kepada orang lain saat membutuhkan bantuan untuk memecahkan suatu masalah. Di sisi lain, film ini juga mengingatkan bahwa apa yang di tanam, itulah yang akan di tuai. Jika berbuat buruk kepada orang lain, balasan yang diterima juga sesuai dengan apa yang dilakukan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Shaun the Sheep

Pesan dalam film Shaun the Sheep yakni pentingnya bekerja sama dalam penyelesaian sebuah masalah. Semua usaha untuk menyelesaiakan masalah terkadang tidak sesuai dengan apa yang direncanakan. Meskipun hasil akhir tidak sesuai dengan keinginan, harus tetap bersyukur atas hasil akhir yang diterima. Selain itu jangan sebelah mata dalam menilai apapun yang buruk atau menakutkan. Karena terkadang apa yang di nilai belum tentu seperti apa yang dilihat.

B. Konfirmasi Temuan dengan Teori

Penggunaan komunikasi non verbal merupakan ciri khas dari jenis animasi bisu. Animasi ini menggunakan komunikasi non verbal dalam penayangannya. Sehingga suara yang ada hanya sountrack dan efek dari tokoh yang ada dalam serial animasi.Khalayak dipaksa untuk memahami setiap gerakan yang ada pada animasi jenis ini. Dengan menggunakan bahasa non verbal, animasi ini juga mampu memberikan hiburan sekaligus pesan bagi khalayak yang menonton film animasi bisu terutama usia anak – anak. Animasi jenis ini juga mempermudah anak dengan berkebutuhan khusus memperoleh hiburan yang pas dan memahami setiap penyampaian pesan yang terdapat dalam film.

Dalam penyampaiannya, beberapa adegan *Slapstick* di sisipkan agar khalayak dapat terhibur dan paham dengan film animasi bisu. *Slapstick* merupakan humor yang melibatkan fisik maupun non fisik seperti bullying dalam penayangannya. Pelibatan fisik yakni seperti tokoh yang tersiksa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

karena beberapa sebab dan lain sebagainya. Beberapa jenis animasi diatas juga terdapat adegan *Slapstick* dalam penayangannya. Yang membedakan antara *Slapstick* yang satu dengan yang lain yakni terdapat pada elemen *Slapstick* , bentuk *Slapstick* , penyebab serta pesan yang disampaikan. Masing -masing film animasi bisu memiliki karakteristik *Slapstick* . Hal tersebut yang membedakan dan membuat beberapa film animasi bisu mempunyai banyak penggemar.

Dalam penyampaiannya, film animasi bisu menggunakan komunikasi non verbal yang banyak memunculkan makna denotatif dan konotatif pada khalayak yang melihatnya. Makna film animasi bisu denotatif terdapat dalam film yang disampaikan oleh seorang animator dan mempunyai makna umum yang ada disekitar. Jadi pemaknaan pada film tersebut sama karena ada gambar yang menayangkan. Berbeda dengan makna konotatif, makna ini lebih kepada pemikiran masing – masing orang dalam menyikapi makna yang terdapat dalam film.

Karakteristik *Slapstick* yang terdapat dalam serial animasi bisu diatas, terdapat beberapa kriteria yang menentukan apa saja perbedaan yang akan menjadi ciri khas *Slapstick* dalam film animasi Bernard bear, Larva dan Shaun the Sheep.Temuan data diperoleh dari deskripsi data penelitian yang terdapat pada bab 3. Analisis menggunakan model Roland Barthes ini menggunakan penanda dan petanda denotatif dan konotatif. Dengan menggunakan bahasa non verbal, simbol yang muncul mempunyai makna denotatif dan konotatif.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Melihat hal tersebut peneliti menggunakan teori simbol. Menurut Langer, kehidupan binatang diatur oleh perasaan (*feeling*), tetapi perasaan manusia diperantarai oleh sejumlah konsep, simbol, dan bahasa. Binatang memberikan respon terhadap tanda, tetapi manusia membutuhkan lebih dari sekedar tanda, tetapi manusia membutuhkan simbol.[1]Tanda *(sign)* adalah sebuah stimulus yang menandakan kehadiran dari suatu hal. Sebuah tanda berkaitan erat dengan makna dari kejadian sebenarnya. Awan dapat menjadi tanda untuk hujan, tertawa tanda untuk kebahagiaan, dan sebuah tanda jingga tua atau orange "kawasan pekerja" merupakan petunjuk untuk konstruksi selanjutnya. Hubungan sederhana ini disebut pemaknaan *(signification)*. Anda akan berjalan pelan ketika melihat sebuah tanda konstruksi oranye karena adanya pemaknaan.[2]

Sebaliknya, simbol digunakan dengan cara yang lebih kompleks dengan membuat seseorang untuk berfikir mengenai sesuatu yang terpisah dari kehadiran suatu tanda.dengan kata lain, simbol adalah "Suatu instrumen pikiran"(*Instrumen of thought)*.[3]Sebuah simbol adalah konseptualisasi manusia tentang suatu hal; sebuah simbol ada untuk sesuatu. Sementara tertawa adalah sebuah tanda kebahagiaan, kita dapat mengubah gelak tawa menjadi sebuah simbol dan membuat maknanya berubah dalam banyak hal terpisah dari acuannya secara langsung. Dapat berarti kesenangan, kelucuan, ejekan, cemoohan, melepaskan tekanan, di

---

[1]Susanne Langer, *Phylosphy in New Key,* Havard University Press, 1942 dalam Little John dan Foss, hlm 101-102

[2] Meijikubirubiru. 2012. *Teori Simbol : Susana Langer (Tradisi Semiotik: Pesan)*https://mejikubirubiru.wordpress.com/2012/06/10/teori-simbol-susanne-langer-tradisi-semiotik-pesan/(Diakses pada tanggal 5 Mei 2018 pukul 19.10)

[3]*Ibid,*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

antara banyak hal. Kita arahkan ke dunia fisim dan sosial kita melalui simbol-simbol dan maknanya serta makna membuat suatu hal sering menjadi jauh lebih penting daripada objek sesungguhnya atau keterangan mereka. [4]

Sebuah simbol atau kumpulan simbol-simbol bekerja dengan menghubungkan sebuah konsep, ide umum, pola, atau bentuk. Menurut Langer, konsep adalah makna yang disepakati bersama-sama di antara pelaku komunikasi. Bersama, makna yang disetujui adalah makna denotatif, sebaliknya, gambaran atau makna pribadi adalah makna konotatif. Langer memandang makna sebagai hubungan kompleks di antara simbol, objek, dan manusia yang melibatkan denotasi (makna bersama) dan konotasi (makna pribadi). [5]

Banyak simbol dalam film serial animasi Bernard bear, Larva dan Shaun the Sheepyang menunjukkan karakteristik *Slapstick* yang film tersebut miliki. Dari simbol tersebut mempunyai hubungan antara kriteria karakteristik *Slapstick* yang satu dengan yang lain hingga melahirkan sebuah makna. dengan adegan *Slapstick* yang terdapat dalam film, seorang animator ingin jika film tersebut tidak hanya bersifat menghibur namun memberikan pesan bagi yang melihatnya.

[4]*Ibid,*

[5]*Ibid,*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan dari fokus penelitian, maka penulis dapat menyimpulkan terkait dengan karakteristik *slapstick* pada serial film animasi bisu sebagai berikut:

1. Penanda dan petanda denotatif atau tataran pertama karakteristik *Slapstick* dalam film animimasi Bernard bear, Larva, dan Shaun the Sheep berupa gambar visual yang menggambarkan tentang karakteristik *Slapstick* meliputi bentuk dan tahapan *Slapstick* , gestur tokoh, latar, elemen serta penyebab *Slapstick* serta analisis melalui gambar yang ada dan keterangan yang sesuai dengan jalan cerita yang ditayangkan dalam film. Untuk penanda dan petanda konotatif atau tataran kedua karakteristik *Slapstick* pengembangan dari analisis tataran pertama yang menjelaskan tentang bentuk dan tahapan *Slapstick* , gestur tokoh, latar, elemen serta penyebab *Slapstick* yang terdapat dalam film animasi tersebut.
2. Setelah menganalisis karakteristik *Slapstick* yang terdapat pada serial animasi bisu, masing – masing kriteria karakteristik mempunyai hubungan satu sama lain. Dengan adanya hubungan tersebut menghasilkan beberapa pesan pada serial animasi Bernard bear, Larva, dan Shaun the Sheep, diantaranya:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a) Pesan yang terdapat pada film bernard bear yakni berpikir sebelum bertindak karena apa yang di tanam itulah yang akan di tuai. Jika memulainya dengan perbuatan baik atau buruk, maka akan menerima balasan atas apa yang dilakukan.

b) Pesan yang terdapat pada film Larva yakni jangan menjadi seseorang yang serakah, yang rela melakukan apa saja untuk memenuhi nafsu.

c) Pesan dalam film Shaun the Sheep yakni hasil dari usaha atau jerih payah yang diusahakan belum tentu sesuai dengan apa yang diharapkan.

B. Rekomendasi

Terdapat beberapa saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini mengingat keterbatasan dalam penelitian. Berdasarkan hasil penelitian pada bab penutup ini, peneliti mencoba untuk memberikan beberapa saran atau rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi pengajar, komunikasi non verbal juga dibutuhkan saat melakukan interaksi dengan murid atau yang lainnya. Komunikasi non verbal juga dapat ditunjukkan tidak hanya oleh manusia melainkan dari hewan. Komunikasi non verbal bagi pengajar juga diperlukan saat ia berinteraksi dengan seseorang yang mengalami keterbatasan. Pengajar juga dapat mengambil contoh cerita yang ada dalam serial animasi untuk mempermudah penyampaian pesan kepada anak didiknya terutama pada usia anak – anak. Karena film animasi banyak digemari di kalangan anak – anak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Bagi orangtua, tidak semua film animasi yang terdapat adegan *Slapstick* cenderung negatif. Terdapat beberapa film animasi yang meskipun didalamnya terdapat adegan humor kekerasan namun memberikan pesan pada khalayak. Beberapa diantaranya animasi bisu bernad bear, Larva dan Shaun the Sheep yang menampilkan adegan *Slapstick* yang ada di dalamnya. Pada film tersebut adegan *Slapstick* ada karena untuk menunjang suatu pesan dalam film dapat disampaikan. *Slapstick* yang ditampilkan juga karena beberapa hal seperti contoh ide untuk melakukan sesuatu serta menampilkan ekspresi saat tokoh melakukan adegan *Slapstick* .
3. Bagi khalayak, tidak semua film yang tidak kita sukai karena beberapa tokoh atau adegan *Slapstick* di dalamnya itu buruk. Semua film pasti memiliki pesan yang disampaikan termasuk jenis animasi bisu. Animasi jenis ini hanya mengandalkan komunikasi non verbal untuk penyampaian pesannya.
4. Bagi animator, pesan yang disampaikan melalui film merupakan faktor yang lebih penting daripada cerita itu sendiri. Hendaknya seorang animator menyisipkan pesan dalam sebuah karya animasinya. Tidak hanya membuat animasi sebagai hiburan melainkan pendidikan atau film yang memberi pesan pada khalayak. Film animasi bisu bernad bear, Larva dan Shaun the Sheep merupakan beberapa film dengan adegan *Slapstick* yang ada di dalamnya. Namun adegan tersebut ditampilkan karena menunjang agar pesan dalam film dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tersampaikan dan tidak meninggalkan fungsi hiburan pada khalayak karena jenis snimasi ini merupakan animasi non verbal.

5. Untuk para peneliti, banyaknya dominasi terhadap suatu penggunaan analisis semiotika pada penelitian, membuat minimnya suatu referensi. Akan lebih baik jika analisis yang digunakan tidak mendominasi, agar refrensi untuk peneliti yang akan dating lebih banyak lagi.
6. Untuk penggemar film animasi, mulailah menulis tentang film animasi yang kalian sukai pada website atau media online yang lain. Berbagi pengetahuan tentang apa yang kalian ketahui pada orang lain. Karena terkadang peneliti mengalami kesulitan untuk mencari referensi tentang apa yang mereka teliti. Termasuk dedikitnya data tentang profil film baik di media cetak maupun online yang menyulitkan peneliti dalam mencari data. Dengan ini diharapkan untuk audiens film animasi membuat blog atau apapun yang berisi tentang data animasi yang bersangkutan agar mempermudah peneliti dalam meneliti suatu kasus tentang animasi tersebut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Alex Sobur. 2004. *Analisis Teks Media; Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana. Analisis Semiotik. dan Analisis Framing*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Baran J Stanley. 2012.*Pengantar Komunikasi Massa; Melek Media dan Budaya*. Jakarta: Erlangga.

Barthes Roland.2009. *Mitologi*. Jogjakarta:Kreasi wacana.

Danesi Marcel. 2010. *Pengantar Memahami Semiotika Media*. Yogyakarta: Jalasutra.

Djuroto Totok. 2002. *Menejemen Penerbitan Pers*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Effendy Onong Uchjana. 2001*Dinamika Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Elvinaro Ardianto dan Lukiata Komala Erdinaya. 2004. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosa Rekatama Media

Eriyanto. 2001. *AnalisisWacanaPengantarAnalisisTeks Media*. Yogyakarta: LKIS.

Hofstetter Fred. 2001. *Multimedia Literacy (Third Edition)*. New York: McGrawhill International Edition.

Ibrahim Subandy Idy. 2011. *Budaya Populer sebagai Komunikasi; Dinamika Popscape dan Mediascape di Indonesia Kontemporer*. Yogyakarta: Jalasutra.

Kurniawan. 2001. *Semiologi Roland Barthes*. Magelang: YayasanIndonesiatera.

Langer Susanne. 1942. *Philosphy in New Key*. Harvard University Press. dalam Littlejohn dan Foss.

LubisNisrina. 2009. *Kamus Istilah Film Populer*.Yogyakarta: Medpress.

Kriyantono Rachmad. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Yogyakarta:Prenada.

Muhtadi Saepul Asep. 1999. *Jurnalistik Pendekatan Teori dan Praktek.*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Muis AbduAndi l. 2001. *Komunikasi Islam.* Bandung: Remaja Rosda Karya.

Mulyana Deddy. 2010.*Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mulyana Deddy. 2003. *Komunikasi Antar Budaya.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Weri Lili Alo. 2007. *Makna Budaya dalam Komunikasi Antar Budaya*. Yogyakarta: Lkis.

Oetama Jacob. *SejarahSosial Media.* Jakarta: YayasanObor Indonesia. 2006

Pearson Judy. 2003. *Human Communication.* New York: Mc Gra Hill Companies.

Peacock Louise. 2014. *Slapstick and Comic performance.* UK:PALGRAVE MACMILLANI.

Prakosa Gatot. 2010. *Animasi: pengertahuan dasar film animasi Indonesia.* Jakarta:Fakultas Film dan Televisi. Institut Kesenian Jakarta.

Pratikto Riyono. 1987. *Berbagai Aspek Ilmu Komunikasi*. Bandung: Remadja Karya.

Quail Mc. Dennis. 2005. *TeoriKomunikasi Massa*. Jakarta : Erlangga. 2005.

SartonoSri. 2008. *Teknik Penyiaran dan Produksi Program Radio. Televisi. dan Film Jilid 2.* Jakarta: Direktorat Jenderal Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan

Sikov Ed. 2010. *Film Studies: An Introduction.* New York: Columbia University Press.

Sobur Alex. 2006.AnalisisTeks Media "*SuatuPengantaruntukAnalisisWacana. AnalisisSemiotikdanAnalisisFraming* ". Bandung: PT. Rosdakarya.

Sobur Alex. 2006. *SemiotikaKomunikasi.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

SuheriAgus. 2006. *Animasi Multimedia Pembelajaran*.Jakarta :Elec media Komputindo.

Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1990. *Kamus Besar BahasaIndonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Villarejo Amy. 2007. *Film Studies the Basic.* Oxon: Ruletge

Zoest Van.Aart. 1996. *Serba-serbi Semiotika*. Jakarta: PT GramediaPustakaUtama.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jurnal dan Skripsi

Briandana Rizki. Nindyta Aisyah Dwityas. *Dinamika Film Komedi Indonesia Berdasarkan Unsur Naratif (Periode 1951-2013)*. Vol.1 No.2. September 2015. Universitas Mercu Buana. September 2015

Laila Nisful.2011. *Pengaruh film animasi upin dan ipin terhadap gaya berbicara anak-anak di dusun menyanggong RT 21 Rw 09 desa kletek kecamatan taman kabupaten Sidoarjo*. Surabaya: Skripsi ilmu komunikasi IAIN Sunan ampel

Salyla Karima dan Maylanny Christin. 2014. *Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce Atas Presentasi Kekerasan Dalam Serial Film Kartun Little Krhisna Episode 5 September 2014*. Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Telkom.

Internet

Abdullah Taslim. 2010. *Keutamaan Senyum di Hadapan Seorang Muslim*. https://muslim.or.id/3421-keutamaan-tersenyum-di-hadapan-seorang-muslim.html (Diakses pada tanggal 22 Juni 2018 pada pukul 07.52)

Iqbal Sayed. 2015. *Pengertian Animasi*. *http://www.animasi.tk/2015/11/pengertian-animasi_19.html* (diakses pada tanggal 18 Februari 2018)

Meijikubirubiru. 2012. *TeoriSimbol : Susana Langer (TradisiSemiotik: Pesan)https://mejikubirubiru.wordpress.com/2012/06/10/teori-simbol-susanne-langer-tradisi-semiotik-pesan/*(Diakses pada tanggal 5 Mei 2018 pukul 19.10)

Riadi Muchlisin. 2012. Pengertian sejarah dan unsur - unsur film. http://www.kajianpustaka.com/2012/10/pengertian-sejarah-dan-unsur-unsur-film.html?m=1 (Diakses pada tanggal16 Mei 2018 pukul 11.08)

NingsihWidya. 2015. *TeoriSimbol: Susanne Langer*. *http://mynewblogaddress91.blogspot.co.id/*(Diakses pada tanggal 5 Mei 2018 pukul 06.10)

Referensi makalah. 2012. *Metode dan Metodologi Penelitian*. http://www.referensimakalah.com/2012/09/pengertian-unit-analisis-dalam-penelitian.html (diakses pada tanggal 18 Februari 2018 pukul 05.07 WIB)

Riotio. 2017. *Larva (serial TV)*.https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Larva_(serial_TV)&stable=1 (Diakses pada tanggal 23 Mei 2018 pukul 11.04)

ShareMan. 2018. *Shaun the Sheep*. https://id.wikipedia.org/wiki/Shaun_the_Sheep (Diakses pada tanggal 23 Mei 2018 pada pukul 11.17)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Teman. 2011. *Asal – Usul Bernard Bear.* *http://faktateman.blogspot.co.id/2011/10/asal-usul-bernard-bear.html#more*(Diakses pada tanggal 23 Mei 2018 pukul 10.46)

Wikipedia. *Media Massa dan Jenis – Jenisnya.*https://id.wikipedia.org/wiki/Media_massa#Jenis-jenis_media_massa (Diakses pada tanggal 17 Mei 2018 pukul 10.04)

Wolfstore. 2012. *Karakteristik Media Massa.*http://kulkomunikasi.blogspot.co.id/2012/04/karakteristik-media-massa.html (Diakses pada tanggal 16 Mei 2018 pukul. 11.09)

Wikipedia. *Larva (Serial Tv).* *https://id.wikipedia.org/wiki/Larva_(serial_TV)*(diakses pada tanggal 20 Februari 2018 pukul 05.13 WIB)

Wikipedia. *Bernard (Animasi).* https://id.wikipedia.org/wiki/Bernard_(animasi) (diakses pada tanggal 20 Februari 2018 pukul 05.00 WIB)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id