

**ANALISIS SEMIOTIK UNSUR KEKERASAN DALAM  
FILM ANIMASI *UP***

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi  
Syarat-Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi  
Pada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi  
(S.Ikom)



**OLEH**

**ROSMIKI YULITA**  
**NIM. 10843002739**

**PROGRAM S.1  
JURUSAN ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1434 H/2013 M**

## ABSTRAK

Analisis semiotik merupakan suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tidak dapat dipungkiri bahwa manusia hidup dan berkomunikasi dengan menggunakan banyak tanda misalnya saja film. Film merupakan salah satu jenis media massa yang menjadi saluran berbagai macam konsep serta menimbulkan dampak dari penayangannya. Ketika seseorang menonton sebuah film, maka pesan (*message*) yang disampaikan oleh film berperan dalam pembentukan persepsi seseorang terhadap maksud pesan dalam film tersebut.

Adapun permasalahan dalam penelitian ini adalah unsur kekerasan yang terdapat dalam film animasi *Up*. Teknik pengumpulan data, penulis menggunakan cara yang relevan dengan metode analisis semiotik. Yaitu dengan data teks adalah teks yang di dalamnya terdapat simbol-simbol yang sengaja dipilih, di mana pemilihan, penyusunan dan penyampaiannya tidak bebas dari maksud tertentu, karena itu akan memunculkan makna tertentu. Serta observasi merupakan pengamatan langsung terhadap film animasi *Up* dalam konteks unsur kekerasan yang terdapat pada isi film animasi *Up*, serta dokumentasi dengan cara pengumpulan data tertulis arsip-arsip atau dokumen tentang pendapat dan teori yang berhubungan dengan masalah-masalah dalam penelitian ini.

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam film animasi *Up* terdapat unsur kekerasan diantaranya: kekerasan fisik, seperti perkelahian, pemukulan, penyiksaan, penggunaan senjata api dan kekerasan psikologi meliputi kata-kata kasar, upaya membuat takut, ancaman dan menghancurkan motivasi serta tindakan yang tidak sopan terhadap orang lain yang terdapat dalam film animasi *Up*. Baik buruknya perbuatan pasti ada akibat yang akan ditimbulkan.

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	i
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	v
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Alasan Pemilihan Judul.....	9
C. Penegasan Istilah.....	10
1. Analisis Semiotik .....	10
2. Unsur Kekerasan .....	10
3. Film animasi <i>Up</i> .....	11
D. Permasalahan.....	12
1. Identifikasi Masalah.....	12
2. Batasan Masalah.....	12
3. Rumusan Masalah .....	12
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	12
1. Tujuan Penelitian .....	12
2. Manfaat Penelitian .....	12
F. Kerangka Teoritis dan Konsep Operasional .....	13
1. Kerangka Teoritis.....	13
a. Tinjauan terhadap analisis semiotik dalam film .....	14
b. Teori Konstruksi Realitas Sosial.....	25
c. Tinjauan terhadap unsur kekerasan.....	28
d. Tinjauan terhadap film animasi <i>Up</i> .....	34
2. Konsep Operasional .....	36
G. Metode Penelitian.....	38
1. Jenis dan waktu Penelitian .....	38
2. Subjek dan Objek Penelitian .....	38
3. Sumber Data.....	39
4. Teknik Pengumpulan Data.....	39
5. Teknik Analisis Data.....	39
H. Sistematika Penulisan .....	40
 <b>BAB II GAMBARAN UMUM FILM ANIMASI <i>UP</i></b>	
A. Tokoh-Tokoh Dalam Film Animasi <i>Up</i> .....	41
B. Alur Cerita Film Animasi <i>Up</i> .....	42
 <b>BAB III PENYAJIAN DATA</b>	
A. Semiotik Analitik .....	48
B. Semiotik Deskriptif .....	51

C. Semiotik Faunal .....	53
D. Semiotik Kultural .....	55
E. Semiotik Natural .....	56
F. Semiotik Normatif.....	57
G. Semiotik Sosial .....	59
H. Semiotik Struktural .....	61
<b>BAB IV ANALISIS DATA</b>	
A. Penjelasan.....	62
B. Analisis Unsur Kekerasan Dalam Film Animasi <i>Up</i> .....	63
1. Semiotik Analitik .....	64
2. Semiotik Deskriptif .....	68
3. Semiotik Faunal .....	70
4. Semiotik Kultural .....	72
5. Semiotik Natural .....	74
6. Semiotik Normatif.....	75
7. Semiotik Sosial .....	77
8. Semiotik Struktural .....	78
C. Hubungan Antara Analisis Semiotik Dengan Unsur Kekerasan Dalam Film Animasi <i>Up</i> .....	84
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	88
B. Saran.....	90
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	91
<b>LAMPIRAN</b>	

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Seiring berkembangnya film, pada akhir abad ke 19 film merupakan salah satu bentuk karya seni yang menjadi fenomena dalam kehidupan modern. Film dianggap mempunyai pengaruh lebih kuat terhadap khalayaknya ketimbang media lain.

Film merupakan bagian kehidupan sehari-hari kita dalam banyak hal. Bahkan cara kita bicara sangat dipengaruhi oleh metafora film. Film bisa membuat orang tertahan setidaknya saat mereka menontonnya secara lebih intens ketimbang medium lainnya. Dan bukan hal yang aneh jika seorang pengulas film menyarankan agar calon penonton menyiapkan sapu tangan. Anda tentu tak pernah mendengar saran seperti itu dari pengulas buku dan musik. Karena adanya pengaruh film yang sebagian riil dan sebagian tidak maka penting untuk mengetahui tentang industri pembuatannya (Vivian, 2008; 159-160).

Bahkan hubungan antara film dan masyarakat memiliki sejarah yang panjang dalam kajian para ahli komunikasi Oey Hong Lee misalnya menyebutkan “Film sebagai alat komunikasi masa yang kedua muncul di dunia. Menurut Oey Hong Lee film mencapai puncaknya diantara perang dunia I dan perang dunia ke II, namun kemudian merosot tajam tahun 1945 seiring dengan munculnya medium televisi (Sobur, 2003; 126).

Karakter televisi dapat mempesona imajinasi publik. Perry Mason melakukan akting yang hebat sehingga membuat profesi pengacara naik daun. Peran Mery Tyler Moore sebagai penulis berita wanita, menunjukkan bahwa wanita dapat meraih sukses dalam industri yang mendominasi pria. Akan tetapi dengan cara yang sama pada 1980 an dan 1990 an pembangkangan tokoh kartun Bart Simpson terhadap figur otoritas membuat orang tua dan pendidikan merasa ngeri. Kemudian muncul kegelisahan akibat kartun lucu Beavis and Butt Head yang dikhawatirkan akan menyebabkan anak-anak bertingkah berandalan, lalu muncul Gen South Park yang antik (Vivian, 2008; 225).

Pada awalnya film kartun memang dibuat sebagai sarana hiburan anak-anak yang dikemas dengan apik, lucu dan unik. Namun perkembangan teknologi animasi dan industri film turut memperluas ruang gerak film kartun baik dari segi tema, cerita, gambarnya sehingga segmen penontonnya pun meluas.

Timbulnya gagasan untuk menciptakan film kartun adalah dari seniman pelukis. Ditemukannya *cinemathography* telah menimbulkan gagasan pada mereka untuk menghidupkan gambar yang mereka lukis, sehingga lukisan itu bisa menimbulkan hal yang menarik dan lucu karena dapat memegang peran apa saja yang tidak diperankan oleh manusia (Efendi, 2003; 216). Bahkan si Tokoh dalam film kartun dapat dibuat menjadi terbang, besar, kecil dan lainnya secara tiba-tiba.

Pada zaman sekrang ini tayangan kekerasan dalam film sering kali menjadai menu acara yang disajikan dilayar kaca. Bahkan tayangan kekerasan

ini ikut menghiasi menu acara yang disugukan untuk anak-anak, seperti film animasi yang disugukan untuk anak-anak, seperti film animasi yang hampir dari sebagian adegannya selalu menggunakan adegan kekerasan yang tidak hanya fisik tetapi juga verbal. Ini terlihat dari lebih banyaknya sang tokoh utama dalam film animasi, selalu bertemakan membela kebenaran, melawan kejahatan dengan cara yang tidak nalar dan berkesan sadistik, dan film-film yang semacam inilah yang banyak diperlihatkan kepada anak-anak dalam bentuk film animasi atau kartun yang bias merusak mental serta perilaku dari sang anak.

Tayangan kekerasan yang disajikan dalam film dapat mengilhami seseorang yang sedang jengkel atau dongkol untuk menyerang musuhnya. Tetapi adegan yang sama dapat juga menimbulkan semangat polisi untuk membekuk penjahat. Untuk kebanyakan orang adegan kekerasan ini hanya dilihat sebagai hiburan saja, tetapi bagaimana dengan anak-anak yang belum bisa membedakan yang baik dan buruk dalam suatu pesan yang disajikan oleh film.

Tayangan kekerasan merupakan media komunikasi yang disajikan dalam program acara televisi atau film. Sebagai media komunikasi tayangan dari adegan yang terdapat pada film tentunya memberikan efek yang dimaksudkan disini adalah perubahan yang terjadi pada perilaku anak setelah mereka selesai menyaksikan tayangan kekerasan dalam film kartun favorit mereka.

Banyak sekali penelitian yang yakin bahwa adengan kekerasan dalam film animasi dapat mempengaruhi prilaku anak dengan prilaku imitative yang sangat menonjol pada anak-anak, bukan tidak mungkin apa yang dilihatnya dalam film tersebut dianggapnya sebagai rialitas kemudian menjadi suatu tiruan, bagi anak-anak dalam mereka berbuat sehari-hari. Seperti yang dikatakan answas/ dalam muiyana, 1997 : 147). Bahwa anak juga masi sulit dalam membedakan mana prilaku atau yang fiktif dan mana yang memang kisahny mereka juga sulit memilah prilaku yang baik, sesuai dengan nilai norma dan kepribadian bangsa.

Penelitian yang dilakukan olah Steur appe efied dan Smith (1971), yang menggunakan film animasi dengan adengan agresif dan non agresif pada sekelompok anak, menunjukkan bahwa anak yang menonton film kartun yang penuh dengan kekerasan menjadi lebih agresif dalam interaksi mereka dengan teman sebaya. Sedangkan dengan anak-anak yang menonton film kartun tanpa kekerasan tidak menunjukkan perubahan agresivitas antara pribadi. Apabila jika frekuensi menyaksikan tayangan kekerasan tersebut sangat tinggi, maka sangat berpengaruh pula pada prilaku anak (Vivian, 2008: 228).

Sedang diindonesia rata-rata anak menghabiskan waktu 4 – 5 jam, perhari untuk menonton film favorit mereka bahwa pada hari libur bisa sampai 10 jam sehari, alas an orang tua umumnya.

Programatis saja, anak-anak bisa diam dan tidak pergi kemana-mana jika sudah asyik menonton film animasi, alas an ini memang cukup masuk akal, tetapi sebenarnya mengandung bahaya besar yang bisa mengancam masa



depan anak-anak, karena terjadinya proses pembodohan dan perusakan perilaku anak. Sebab dengan membiarkan anak banyak menonton film sendirian tanpa ditemani dan dikontrol oleh orang tua, berarti menyerahkan pertumbuhan mental dan kecerdasan anak pada film-film animasi yang bias merusak perilaku sang anak.

Namun seiring dengan kebangkitan film pula muncul berbagai macam film-film yang menggambarkan seks, kriminal dan kekerasan. Sehingga kecemasan masyarakat seringkali berasal dari keyakinan bahwa film untuk anak-anak mempunyai moral, psikologi dan sosial yang menimbulkan perilaku anti sosial (Sobur, 2003; 127).

*Pixar* merupakan salah satu studio film animasi yang cukup berkualitas di Hollywood, yang telah banyak sukses merilis film-film animasi, salah satunya film animasi *Up* tahun 2009 yang mendapat sambutan luar biasa dari para pecinta film animasi. karena bisa menghibur para penontonnya dengan alur cerita yang sangat menarik. <http://id.wikipedia.org/> 28 Film 2009.

*Up* adalah Film yang dibuat dengan *Computer Generated Imagery (CGI)*. Film yang dibuat *Pixar Animation Studios* ini dirilis oleh *Pete Docter* di Amerika Serikat pada tanggal 29 Mei 2009, yang merupakan film animasi pertama yang diputar dalam acara *Cannes Film Festival* dan pada tanggal 29 Juli di Indonesia. Film animasi *Up* selesai di Amerika Utara dengan mengumpulkan *Grossing* yang cukup besar yakni 293 Juta Dollar, yang merupakan pendapatan *Pixar* terbesar kedua di Amerika Utara, setelah *Finding Nemo* dan di seluruh dunia sudah mendapatkan 434 Juta Dollar. *Up* merupakan film *Pixar* tersukses kedua diseluruh dunia. [http://id.wikipedia.org.](http://id.wikipedia.org/) / 28 Film, 2009.

Film animasi *Up* menjadi film ketiga yang mendapatkan semua penghargaan *Best Animated Feature* dari 3 asosiasi penghargaan utama yakni *Academy Awards*, *BAFTA Awards* dan *Golden Globe Awards*. Yang secara keseluruhan film animasi *Up* telah mendapatkan lebih dari 30 penghargaan dan 50 lebih nominasi lainnya. Film ini menceritakan tentang kisah petualangan seorang kakek yang bernama Carl Fredricksen bersama seorang anak yang bernama Russell. Dengan menggunakan rumah Carl yang telah dipasangi sepuluh ribu balon gas helium dan mereka siap untuk terbang ke *Paradise Falls* tempat dimana Charles Muntz tinggal yang merupakan idola dari Carl dan Ellie. Cerita dari film ini sangat efektif untuk menyeret penontonnya kedalam dunia imajinasi/ 28 Film, 2009.

Namun sangat disayangkan di dalam film yang cukup bagus ini ada terdapat beberapa adegan yang mengandung kekerasan, yang bisa mempengaruhi mental anak-anak.

Unsur kekerasan merupakan bagian terkecil dari suatu hal yang berkaitan dengan perbuatan atau suatu hal yang digambarkan, tindakan sengaja untuk memaksa, menaklukan, mendominasi, mengendalikan, menguasai, menghancurkan melalui cara-cara fisik, psikologi dan lainnya. Selama ini orang beranggapan tindakan kekerasan dalam sebuah film yang ditayangkan oleh siaran televisi, di negeri ini hanya terdapat dalam film-film dewasa yang marak dengan adegan kekerasan seperti pukul-pukulan, banting-bantingan dan bunuh-bunuhan yang dibumbui adegan seks. Padahal jika dicermati secara sungguh-sungguh apa yang dimaksud tindak kekerasan itu, juga marak dalam tayangan film yang ditujukan untuk anak-anak yakni film kartun.

Salah satunya film kartun produksi Amerika pun banyak menampilkan hal yang serupa, dimana hampir dari sebagian adegannya selalu menggunakan kekerasan, yang tidak hanya fisik tapi juga verbal. Ini terlihat lebih banyaknya sang tokoh utama (dalam film kartun) membela kebenaran melawan kejahatan dengan cara yang tidak nalar dan berkesan sadistik. <http://www.indomedia.com/999>.

Film pada umumnya dibangun dengan banyak tanda-tanda, itu termasuk sebagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik dalam upaya mencapai efek yang diharapkan, yang paling penting dalam film adalah gambar dan suara. Kata yang diucapkan (ditambah suara-suara lain yang serentak mengiringi gambar) dan musik film, sistem semiotik yang lebih penting lagi dalam film adalah digunakannya tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu dalam setiap adegan yang terdapat dalam film.

Pada dasarnya film animasi memang dibuat untuk menghibur anak-anak, yang dikemas dengan asik dan lucu, seharusnya film animasi untuk anak-anak menampilkan pesan yang positif kepada anak. Dalam isi cerita yang terkandung pada film animasi tersebut, misalnya seperti pesan pendidikan, pesan bermoral, pesan yang dapat memberikan motivasi kepada anak dalam menunjang proses belajarnya disekolah. Dapat membantu anak dalam memahami kehidupan disekitarnya, dan memperkaya pengalaman hidup dari sang anak tanpa harus memperlihatkan adegan yang negative dan berbahaya, yang bias merusak perilaku anak.

Film animasi *UP* ini menyoroti realitas kehidupan, kebiasaan dan kebudayaan masyarakat dan mereka yang menyukai untuk melakukan sebuah penelitian dan petualangan walau pun itu harus menghadapi rintangan dan bahaya yang bahkan bisa membunuh mereka, dan serta kehidupan masyarakat yang bebas. <http://ww.indomedia.com/1990>.

Film tidak hanya sekedar menjadi media hiburan saja, melalui film kita bisa mendapat banyak hal. Layaknya televisi film merupakan salah satu media masa yang mampu mempengaruhi khalayaknya (Rivers, 2003; 252). melalui pesan dari isi cerita, gaya bahasa mempunyai karakter yang dimainkan dalam film tersebut. Semuanya bisa kita ambil pesan positif maupun pesan yang berbau negatif. Film animasi merupakan film yang banyak digemari oleh anak-anak, sehingga tak jarang anak-anak meniru apa yang mereka lihat seperti gaya bahasa, adegan kekerasan dan lain-lainnya.

Dari latar belakang diatas, maka penulis merasa tertarik untuk mengkaji secara ilmiah mengenai **ANALISIS SEMIOTIK UNSUR KEKERASAN DALAM FILM ANIMASI *UP***.

## **B. Alasan Pemilihan Judul**

Judul “Analisis Semiotik Unsur Kekerasan Dalam Film Animasi *Up*” ini diangkat dengan alasan sebagai berikut:

1. Film animasi *UP* ini merupakan film yang cukup bagus, karna banyak mendapatkan penghargaan Bost animated feadture. Dari 3 asosiasi penghargaan utama yakni Academy Awards, Bafta Awards, dan golden giobe awards, tetapi dibalik itu semua saya ingin memperlihatkan kepada orang lain, bahwa dibalik bagusnya film *UP* ini justru banyak terdapat kekerasan yang terkandung dalam adengan pada film animasi *UP*, yang bisa merusak mental dari anak, apa bila film-film semacam ini selalu diperlihatkan kepada anak-anak, maka semakin hari anak-anak yang dibawah umur yang masih sangat mudah untuk dipengaruhi, akan meniru apa yang mereka liat pada film kartun favorit mereka.
2. Film sebagai salah satu media massa yang dapat memunculkan dampak dari penayangannya selain itu secara tidak langsung unsur kekerasan yang disampaikan oleh film kartun akan berperan dalam pembentukan persepsi seseorang terhadap adegan-adegan yang terkandung dalam film.
3. Judul mempunyai relevansi dengan jurusan dan pendidikan yang penulis tekuni yakni jurusan Ilmu Komunikasi.
4. Motivasi bagi penulis untuk meningkatkan penggalian pengetahuan yang lebih luas dan mendalam tentang analisis semiotik serta pembahasan rujukan tentang analisis semiotika sepanjang pengetahuan penulis masih jarang dijumpai.

## **C. Penegasan Istilah**

Agar tidak terjadi kesalahan terhadap karya ilmiah ini, maka penulis memberikan penegasan istilah yang terdapat pada judul tersebut sebagai berikut.

### **1. Analisis Semiotik**

Semiotika 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. Semiotika atau dalam istilah Barthes semiologi pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*), memaknai hal-hal (*things*) (Sobur, 2003; 15).

Sedang menurut etimologi istilah semiotika berasal dari kata Yunani, “*Semeion*” yang berarti tanda. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya, tanda pada masa itu masih bermakna sesuatu hal yang menunjukkan pada adanya hal-hal (Sobur, 2002; 95).

### **2. Unsur Kekerasan**

Unsur adalah merupakan bagian terkecil dari suatu hal yang berkaitan dengan perbuatan atau suatu hal yang digambarkannya (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990).

Kekerasan adalah tindakan yang disengaja untuk memaksa, menaklukan, mendominasi, mengendalikan, menguasai, menghancurkan melalui cara-cara fisik, psikologi, deprivasi ataupun gabungan-gabungan dalam beragam bentuknya (Poerwadari, 2004; 13).

Jadi dengan demikian unsur kekerasan merupakan bagian terkecil dari suatu hal yang berkaitan dengan perbuatan atau sesuatu hal yang digambarkan sebagai tindakan yang sengaja untuk memaksa, menaklukan, mendominasi, mengendalikan, menguasai, menghancurkan melalui cara-cara fisik, psikologi, deprivasi ataupun gabungan-gabungan dalam beragam bentuk tayangannya.

### **3. Film Animasi *Up***

Film adalah bahan yang dipakai untuk segala sesuatu yang berkaitan dengan foto. Film juga mempunyai pengertian paling umum yakni untuk menamakan serangkaian gambar yang diambil dari objek yang bergerak. Gambar objek itu memperlihatkan sesuatu seri gerakan atau momen yang berlangsung secara terus menerus, kemudian diproyeksikan ke sebuah layar dengan memutarannya dalam kecepatan tertentu sehingga menghasilkan sebuah gambar hidup (Ensiklopedi Nasional Indonesia, 2004; 305).

Sedangkan film animasi *Up* merupakan film panjang dengan gambar buatan komputer, sebuah film produksi *Pixar Animation* yang didistribusikan oleh *Walt Disney Pictures*. Yang meraup keuntungan sebesar 727 juta dollar diseluruh dunia. Menceritakan tentang kisah petualangan seorang kakek yang bernama Carl Fredricksen bersama seorang anak yang bernama Russell. Dengan menggunakan rumah Carl yang telah dipasangi sepuluh ribu balon gas helium dan mereka siap untuk terbang ke *Paradise Falls*. Tempat dimana Charles Muntz tinggal yang merupakan idola dari Carl dan Ellie. <http://id.wikipedia.org/> Film, 2009.

## **D. Permasalahan**

### **1. Identifikasi Masalah**

Dari film animasi *Up* terdapat beberapa permasalahan yang bisa dikaji diantaranya:

- a. Bagaimana analisis semiotika unsur kekerasan yang terdapat dalam film animasi *Up*?
- b. Bagaimana pesan moral yang terdapat dalam film animasi *Up*?
- c. Bagaimana unsur pendidikan yang terdapat dalam film animasi *Up*?

### **2. Batasan Masalah**

Untuk mempermudah penelitian dan memahaminya, maka penulis membatasi masalah yang diteliti yakni mengkaji masalah unsur kekerasan yang terdapat dalam film animasi *Up*.

### **3. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana analisis semiotik unsur kekerasan dalam film animasi *Up*.

## **E. Tujuan Dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana analisis semiotik unsur kekerasan di dalam film animasi *Up*.

### **2. Manfaat Penelitian**

- a. Diharapkan penelitian ini dapat memiliki manfaat bagi para insan perfilman untuk lebih mengutamakan kualitas film yang dapat digunakan.



- b. Dapat memiliki manfaat bagi perkembangan dan pendalaman bagi peminat studi komunikasi sehingga mampu menjadi acuan bagi studi berikutnya.

## **F. Kerangka Teoritis dan Konsep Operasional**

### **1. Kerangka Teoritis**

Penelitian yang peneliti ambil sebelumnya ada sedikit kesamaan dengan judul yang diteliti oleh mahasiswa sebelumnya. Adapun skripsi yang menjadi rujukan penulis adalah skripsi tahun 2011 oleh Rafika Putri dengan judul Analisis Semiotik Citra Perempuan dalam Film Perempuan Berkalung Sorban.

Kesamaan yang dimaksud adalah penggunaan teori semiotika dan juga yang sangat relevan karena mempunyai kesamaan dalam analisis semiotik. Akan tetapi dalam penelitian ini, yang akan peneliti laksanakan ini objeknya adalah unsur kekerasan dalam film animasi *Up*. Sedangkan Rafika Putri objeknya citra perempuan dalam film Perempuan Berkalung Sorban.

Dan penelitian ini juga sedikit kesamaannya dengan judul yang diteliti oleh mahasiswa lain. Adapun skripsinya yang dimaksud adalah skripsi tahun 2010 oleh Neysa Lianda dengan judul analisis semiotik terhadap pemahaman ajaran Islam dalam film *My Name Is Khan*.

Kesamaan yang dimaksud adalah penggunaan kerangka teoritis dan konsep operasionalnya. Kerangka teoritis dibangun berdasarkan aspek yang mencakup tentang bentuk analisis semiotik.

### a. Tinjauan Terhadap Analisis Semiotik dalam Film

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, ditengah manusia dan bersama manusia dan bersama manusia. Semiotika dalam istilah Barthes semiologis pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai suatu hal (*things*) (Sobur, 2003; 15).

Sedangkan menurut istilah etimologi istilah semiotika berasal dari Yunani "*Semion*" yang berarti tanda. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai suatu yang ada dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya. Tanda pada masa itu masih bermakna suatu hal yang menunjukkan pada adanya hal-hal tertentu (Sobur, 2002; 95).

Sementara itu, istilah semiotika atau semiotik yang muncul pada akhir abad ke-19 oleh filsuf aliran pragmatik Amerika, Charles Sanders Peirce merujuk kepada "doktrin formal tentang tanda-tanda yang menjadi dasar dari semiotika adalah konsep tentang tanda", tak hanya bahasa dan sistem komunikasi yang tersusun oleh tanda-tanda, melainkan dunia itu sendiri pun sejauh terkait dengan pikiran manusia seluruhnya terdiri atas tanda-tanda karena jika tidak begitu manusia tidak akan bisa menjalin hubungannya dengan realitas. Bahasa itu sendiri merupakan sistem tanda yang paling fundamental bagi manusia, sedangkan tanda-tanda nonverbal seperti gerak-gerik bentuk-

bentuk pakaian serta beraneka praktik sosial konvensional lainnya, dapat dipandang sebagai jenis bahasa yang tersusun dari tanda-tanda bermakna yang dikomunikasikan berdasarkan relasi-relasi (Sobur, 2003; 13).

Van Zoest mengatakan film pada umumnya dibangun dengan banyak tanda. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik dalam upaya mencapai efek yang diharapkan. yang paling penting dalam film adalah gambar dan suara-suara: kata yang diucapkan (ditambah dengan suara-suara lain yang serentak mengiringi gambar-gambar) dan musik film. Sistem semiotika yang lebih penting lagi dalam film adalah digunakannya tanda-tanda ikonis yakni tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu.

Tanda-tanda (*sign*) adalah basis dari seluruh komunikasi. Manusia dengan perantara tanda-tanda dapat melakukan komunikasi dengan sesamanya, banyak hal bisa dikomunikasikan di dunia ini. Kajian semiotika sampai sekarang telah membedakan dua jenis semiotika, yakni semiotika komunikasi dan semiotika signifikasi. Yang pertama menekankan pada teori tentang produksi tanda yang salah satu diantaranya mengasumsikan adanya enam faktor dalam komunikasi, yaitu pengirim, penerima kode (sistem tanda), pesan, saluran komunikasi dan acuan (hal yang dibicarakan) yang kedua memberikan tekanan pada teori tanda dan pemahamannya dalam suatu konteks tertentu (Sobur, 2003; 126).

Analisis semiotik berupaya menemukan makna dan tanda termasuk hal-hal yang tersembunyi dibalik sebuah tanda, karena sistem sifatnya amat kontekstual dan bergantung pada penggunaan tanda tersebut. Pemikiran pengguna tanda merupakan hasil pengaruh dari berbagai konstruksi sosial dimana pengguna tanda tersebut berada (Kriyantono, 2006; 264).

Yang dimaksud “tanda” ini sangat luas. Pierce membedakan tanda atas lambang (*symbol*), ikon (*icon*) dan indeks (*index*), dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Lambang, suatu tanda dimana hubungan antara tanda dan acuannya merupakan hubungan yang sudah terbentuk secara konvensional, lambang ini adalah tanda yang dibentuk karena adanya konsensus dari para pengguna tanda, warna merah bagi masyarakat Indonesia adalah lambang berani.
- 2) Ikon, suatu tanda dimana hubungan antara tanda dan acuannya berupa hubungan kemiripan. Jadi ikon adalah bentuk tanda yang dalam berbagai bentuk menyerupai objek dari tanda tersebut. Patung kuda adalah ikon dari seekor kuda.
- 3) Indeks, suatu tanda dimana hubungan antara tanda dan acuannya timbul karena ada kedekatan eksistensi, jadi indeks adalah suatu tanda yang mempunyai hubungan langsung dengan objeknya. Asap merupakan indeks dari adanya api.

Dalam semiotik sosial, ada 3 unsur yang menjadi pusat perhatian penafsiran teks secara kontekstual, yaitu:

- a) Medan wacana: menunjukkan pada hal yang terjadi; apa yang dijadikan wacana oleh pelaku (media massa) mengenai sesuatu yang sedang terjadi di lapangan peristiwa.
- b) Pelibat wacana: menunjuk pada orang-orang yang dicantumkan dalam teks (berita), sifat orang-orang itu, kedudukan dan peran mereka dengan kata lain siapa saja yang dikutip dan bagaimana sifat sumber digambarkan.
- c) Sarana wacana: menunjukkan pada bagian yang diperankan oleh bahasa, bagaimana komunikator (media massa) menggunakan gaya bahasa untuk menggambarkan medan (situasi) dan pelibat (orang-orang yang dikutip) apakah menggunakan bahasa yang diperluas atau hiperbolik, eufemistik atau vulgar (Sobur, 2002; 148).

#### 1. Macam-Macam Semiotik

Saat ini sekurang-kurangnya terdapat Sembilan macam semiotik yang kita kenal yaitu:

- a) Semiotik analitik, merupakan semiotik yang menganalisis sistem tanda. Pierce mengatakan bahwa semiotik berobjekkan tanda dan menganalisisnya menjadi ide, objek dan makna. Ide dapat dikatakan sebagai lambang, sedangkan makna adalah beban yang terdapat dalam lambang yang mengacu pada objek tertentu.

- b) Semiotik deskriptif, adalah semiotik yang memperhatikan sistem tanda yang dapat kita alami sekarang meskipun ada tanda yang sejak dahulu tetap seperti yang disaksikan sekarang.
- c) Semiotik faunal atau *zoo semiotik*, merupakan semiotik khusus yang memperhatikan sistem tanda yang dihasilkan oleh hewan.
- d) Semiotik kultural, merupakan semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dalam kebudayaan masyarakat tertentu telah diketahui bahwa masyarakat sebagai makhluk sosial memiliki sistem budaya tertentu yang telah turun temurun dipertahankan dan dihormati.
- e) Semiotik naratif adalah semiotik yang membahas sistem tanda dalam narasi yang berwujud mitos dan cerita lisan (Fdiklore)
- f) Semiotik natural, merupakan semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh alam.
- g) Semiotik normatif, merupakan semiotik yang khusus membahas sistem tanda yang dibuat oleh manusia yang berwujud norma-norma.
- h) Semiotik sosial merupakan semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh manusia yang berwujud lambang, baik lambang kata maupun rangkaian kata berupa kalimat.
- i) Semiotik struktural adalah semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dimanifestasikan melalui struktur bahasa (Sobur, 2002; 100-101).

### Model Roland Barthes

Roland Barthes berpendapat bahasa adalah sebuah system tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari suatu masyarakat tertentu dalam waktu tertentu. Untuk memperlihatkan bagaimana tanda bekerja, Barthes menciptakan peta tentang bagaimana tanda bekerja dan memproduksi makna (Sobur, 2003; 67-69).

1. Signifier (Penanda)	2. Signified (Petanda)
3. Denotative (Tanda Denotatif)	
4. CONOTATIVE SIGNIFIER	5. CONOTATIVE SIGNIFIED
6. CONNOTATIVE SIGN (TANDA KONOTATIF)	

Table 1. Peta Tanda Roland Barthes

Sumber : Alex Sobur, 2009. *Semiotika Komunikasi*. Hlm 69

Dari peta Barthes di atas terlihat bahwa tanda denotative (3) terdiri atas penanda (1) dan petanda (2), akan tetapi pada saat bersamaan tanda donotatif adalah juga penanda konotatif (4). Pada dasarnya, ada perbedaan antara denotasi yang dimengerti oleh Barthes. Dalam pengertian umum denotasi biasanya dimengerti sebagai makna harfiah “makna yang sesungguhnya” bahkan kadangkala juga diracukan dengan referensi atau acuan. Proses signifikansi yang diproses secara tradisional disebut sebagai denotasi, ini biasanya mengacu kepada penggunaan bahasa dengan arti yang sesuai dengan apa yang terucap. Akan tetapi, di dalam semiology Roland Barthes dan para pengikutnya, denotasi merupakan system signifikasi tingkat

pertama, sementara konotasi merupakan tingkat kedua. Dalam hal ini denotasi justru diasosiasikan dengan ketertutupan makna dan dengan demikian sensor atau repressi politisi, sebagai reaksi yang paling ekstrim melawan keharifiahan denotasi yang bersifat opresif 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 sesuatu yang bersifat alamiah, (Sobur, 2003; 70).

Jadi, dalam konsep Barthes, tanda konotatif tidak sekedar memiliki makna tambahan namun ia juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaan sesungguhnya. Inilah sumbangan Barthes yang sangat berarti bagi penyempurnaan semiology Saussure, yang berhenti pada penandaan dalam tataran denotatif.

Metode semiotic tidak dipusatkan pada transmisi pesan, melainkan pada penurunan dan pertukaran makna, penekanan disini bukan pada tahap proses, melainkan teks dan interaksinya dalam memproduksi dan menerima suatu hubungan kuitural atau budaya: Fokuskan pada peran komunikasi dalam memanfaatkan dan memelihara nilai-nilai dan bagaimana nilai-nilai tersebut memungkinkan komunikasi memiliki makna menurut fiske (Dalam alex sobur 2002).



Sebagai salah satu cabang dari tradisi eropa, semiotik memiliki beberapa perbedaan yang signifikan dengan aliran proses, (dari tradisi amerika) dalam menganalisis suatu pesan, aliran proses melihat suatu pesan sebagai apa yang dikirimkan oleh pengirim (sendiri) melalui suatu sarana. Sedangkan semiotic disisi lain melibatkan bahwa pesan merupakan konstruksi tanda-tanda yang pada saat bersinggungan dengan penerima, akan memproduksi makna pesan bukan sekedar sesuatu yang dikirim oleh Ake B. lebih dari itu, pesan merupakan suatu elemen dalam hubungan yang terstruktur, dimana terdapat elemen-elemen lain termasuk realitas eksternal.

Pendapat dari fiske tentang penggunaan metode semiotik pada penelitian yang berkaitan dengan pesan media massa sebenarnya tidaklah berlebihan, pada masyarakat modern yang salah satunya diindikasikan pada masyarakat industry, fenomena media massa, sebagai sarana komunikasi sekaligus ciri masyarakat tersebut. Menjadi hal yang tidak terelakkan, setiap hari masyarakat selalu dijejaki oleh pesan-pesan media. (Sobur 2002; 127).

Semiotik menjadi pendekatan penting dalam teori media pada akhir tahun 1960-an sebagai hasil karya Roland Barthes. Dia menyatakan bahwa semua objek kultural dapat diolah secara tekstual, menurutnya, semiotik adalah “Ilmu mengenai bentuk (form)” studi ini mengkaji signifikasi yang terpisah dari isinya (content). Semiotik tidak hanya meneliti mengenai signifier dan signified, tetapi juga hubungan yang mengikat mereka, tanda yang berhubungan secara keseluruhan,

teks yang dimaksud Roland Barthes adalah dalam arti luas, teks tidak hanya berarti berkaitan dengan aspek linguistik saja. Semiotik dapat meneliti teks dimana tanda-tanda terkondifikasi dalam sebuah sistem, dengan demikian semiotik dapat meneliti bermacam-macam teks, seperti berita, film, iklan, fashion, fiksi, puisi, dan drama.

Menurut fiske, menjelaskan : signifier dan signified didalam sebuah tanda terhadap rialitas eksternal, Barthes menyebutnya sebagai denotasi, yaitu makna paling nyata dari tanda. Konotasi adalah istilah yang digunakan Barthes untuk menunjukkan signifikasi tahap kedua, hal ini menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaannya, konotasi mempunyai makna yang subjektif atau paling tidak intersubjektif pemilihan kata-kata kadang merupakan pilihan terhadap konotasi, misalnya kata “penyuapan” dengan “memberi uang pelican” dengan kata lain, denotasi adalah apa yang digambarkan tanda terhadap sebuah objek, sedangkan konotasi adalah bagaimana menggambarannya menurut fiske (Dalam Alex, Sobur, 2008; 128).

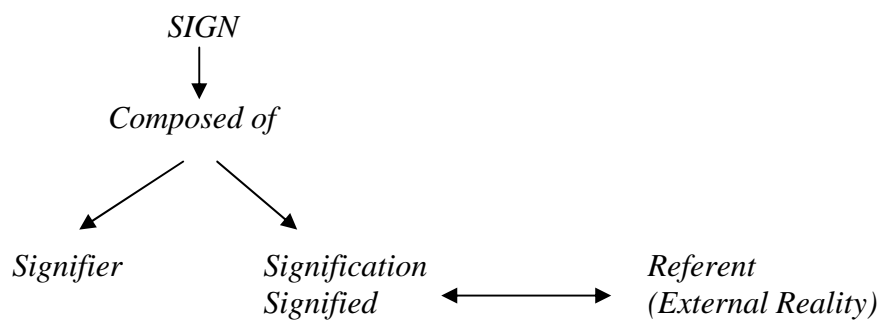
### **Model Analisis Semiotik Ferdinand Saussure**

Menurut Saussure, tanda terbuat atau terdiri dari (Kriyantono, 2006:267):

- 1) Bunyi-bunyi dan gambar (*sounds and images*), disebut “**Signifier**”
- 2) Konsep-konsep dari bunyi-bunyian dan gambar (*the concepts these sounds and images*), disebut “**signified**” berasal dari kesepakatan.

Tanda (*sign*) adalah sesuatu yang berbentuk fisik (*any sounds-image*) yang dapat dilihat dan didengar yang biasanya merujuk kepada sebuah objek atau aspek dari realitas yang ingin dikomunikasikan (Kriyantono, 2006:268).

### Model Semiotik dari Saussure



(Gambar 2, sumber: Kriyantono, 2006:268)

### Kode

Kode merupakan sistem pengorganisasian tanda. Kode mempunyai sejumlah unit (atau kadang-kadang satu unit tanda). Cara menginterpretasikan pesan-pesan yang tertulis yang tidak mudah dipahami. Jika kode sudah diketahui, makna akan bisa dipahami. Dalam semiotik, kode dipakai untuk merujuk pada struktur perilaku manusia. Budaya dapat dilihat sebagai kumpulan kode-kode (Kriyantono, 2006:268).

Saussure merumuskan dua cara pengorganisasian tanda ke dalam kode, yaitu (Kriyantono, 2006:269):

#### a) Paradigmatik

Merupakan sekumpulan tanda yang dari dalamnya dipilih satu untuk digunakan.

b) *Syntagmatic*

Merupakan pesan yang dibangun dari paduan tanda-tanda yang dipilih.

Film merupakan bidang kajian yang amat relevan bagi analisis structural atau semiotika. Seperti yang dikemukakan oleh Van Zoest (1993), film dibangun dengan tanda semata-mata. Ia juga menyatakan, film menuturkan ceritanya dengan cara khususnya sendiri. Kekhususan film adalah mediumnya, cara pembuatannya dengan kamera dan pertunjukannya dengan proyektor dan layar. “Semiotika film untuk membuktikan hak keberadaannya yang dalam hal-hal penting menyimpang dari sintaksis dan semantik teks dalam arti harfiah harus memberikan perhatian khusus pada kekhususan tersebut,” kata Van Zoest. Menurutnya, pada sintaksis dan semantik film dapat dipergunakan pengertian-pengertian yang dipinjam dari ilmu bahasa dan sastra, tetapi akan merupakan metafor-metafor, jadi dengan pengertian-pengertian yang dipergunakan sebagai perbandingan, tidak perlu kita tolak. Van Zoest mengatakan bahwa “hanya dengan betul-betul menyadari dimana letak perbedan-perbedaannya dengan cara kerja teks bahasa, kita akan menemukan cara kerja khusus semiotika film”. Ada hal-hal yang dapat dilakukan film yang tidak dapat dilakukan cerita tertulis dan sebaliknya. Bila kita mempelajari penyimpangan-penyimpangan ini, maka menurut Van Zoest lagi, akan banyak kekhususan film yang dapat terungkap, sehingga perbandingan antara roman dan film, dalam rangka kepentingan di atas, sangatlah berguna (Sobur, 2001:130).

Dalam buku *Penelitian Kualitatif* yang ditulis oleh Burhan Bungin (2010:173), pada umumnya ada tiga jenis masalah yang hendak diulas dalam analisis semiotik, yaitu:

- a) Masalah makna (*the problem of meaning*).
- b) Masalah tindakan (*the problem action*) atau pengetahuan tentang bagaimana memperoleh sesuatu melalui pembicaraan.
- c) Masalah koherensi (*problem of coherence*) yang menggambarkan bagaimana membentuk suatu pola pembicaraan masuk akal (*logic*) dan dapat dimengerti (*sensible*).

Menurut Pierce, sebuah analisis tentang tanda mengarah pada pembuktian bahwa setiap tanda ditentukan oleh objeknya. Pertama dengan mengikuti sifat objeknya, Ketika kita menyebut tanda sebuah ikon. Kedua menjadi kenyataan dan keberadaannya berkaitan dengan objek individual, ketika kita menyebut tanda sebuah indeks. Ketiga kurang lebih, perkiraan yang pasti bahwa hal yang diinterpretasikan sebagai objek denotatif sebagai akibat dari suatu kebiasaan ketika kita menyebutkan tanda sebuah simbol (Sobur, 2003; 35).

#### **b. Teori Konstruksi Realitas Sosial**

Pada umumnya teori dalam paradigma definisi sosial sebenarnya berpandangan bahwa manusia adalah actor yang kreatif dari realitas sosialnya. Dalam arti, tindakan manusia tidak sepenuhnya ditentukan oleh norma-norma. Kebiasaan nilai-nilai dan sebagainya, yang semua itu tercakup dalam fakta social yakni tindakan yang menggambarkan struktur dan pranata social (Ritzer 1992; 5).

Manusia dalam banyak hal memiliki kebebasan untuk bertindak diluar batas control struktur dan pranata sosialnya. Dimana individu berasal, manusia secara aktif dan kreatif mengembangkan dirinya melalui respon-respon terhadap stimulus dalam dunia kongnitifnya, karna itu paradig definisi sosial lebih tertarik terhadap apa yang ada dalam pemikiran manusia tentang proses social, terutama para pengikut interaksi simbolis dalam proses, social individu manusia dipandang sebagai pencipta realitas social yang relative bebas didalam dunia sosialnya.

Dalam penjelasan antologi paradig konstruktivitas, realitas merupakan konstruksi sosial yang diciptakan oleh individu. Namun demikian kebenaran suatu rialitas social bersifat nisbi, yang berlaku sesuai konteks spesifik yang dinilai relevan oleh pelaku social (Burhan Bugin, 2007 ; 187).

Max Webr melihat realitas sosial sebagai prilaku social yang memiliki makna subjektif, karna itu perilaku memiliki tujuan dan motivasi perilaku social itu menjadi “social” oleh Weber dikatakan kalau yang dimaksud subjektif dari perilaku social. Membuat individu mengarahkan dan memperhitungkan kelakuan orang lain dan mengarahkan kepada subjektif, prilaku itu memiliki kepastian kalau menunjukkan keseragaman dengan prilaku pada umumnya dalam masyarakat.

Pada kenyataannya, Rialitas social tidak berdiri sendiri tanpa kehadiran individu, baik didalam maupun diluar rialitas tersebut,

realitas sosial itu memiliki makna manakala realitas sosial dikonstruksikan dan dinamakan secara subjektif oleh individu lain. Sehingga memantapkan realitas itu secara objektif, individu mengkonstruksi rialitas sosial dan merekonstruksikannya dalam dunia realitas, memanfaatkan realitas itu berdasarkan subjektivitasi individu lain dalam institusi sosialnya.

Istilah konstruksi sosial atas realitas (social construction of reality) menjadi terkenal sejak diperkenalkan oleh Peter L. benger dan Thomas Luckman melalui bukunya yang berjudul “The Social Construction of Reality, atreatise in the sociological of knowledge”. Ia menggambarkan proses sosial melalui tindakan dan interaksinya, yang mana individu menciptakan secara terus menerus suatu realitas yang dimiliki dan dialami bersama secara subjektif.

Realitas sosial yang dimaksud objektif, realitas subjektif, dan realitas simbolik, realita objektif adalah realitas yang terbentuk dari pengalaman didunia objektif yang berada pada luar diri individu dan realitas subjektif adalah rialitas yang terbentuk sebagai proses penyerapan kembali rialitas objektif dan simboli kedalam individu melalui proses internalisasi (Burhan Bugin, 2007 ; 192).

Sedangkan hubungan antara individu dengan orang lain dalam kondisi yang sangat akrab dan berada dalam situasi kelompok primer yang mana anak mengidentifikasi sikapnya sendiri dengan anggota keluarga yang mempengaruhinya. Dengan berbagai cara yang emosional, anak-anak mengalihkan peran dan sikap orang tua atau

orang-orang yang berpengaruh. (Sinificant others) yang memengaruhi mereka, artinya anak menginternalisasi dan menjadikan peran dan sikap orang tua sebagai sikapnya sendiri, melalui internalisasi semacam ini, anak mampu melakukan indentifikasi terhadap dirinya sendiri.

Melalui konstruksi sosial media massa, realitas iklan televisi dalam masyarakat kapitalistik, teori dan pendekatan konstruksi sosial atas realitas peter L Berger dan Luekman telah direvisi dengan melihat variabel atau phenomena media massa menjadi sangat substansi dalam proses eksternalisasi, subjektivasi dan internalisasi, dengan demikian, sifat dan kelebihan media massa telah memperbaiki keremahan proses konstruksi sosial atas rialitas yang berjalan lambat itu, substansi “teori konstruksi sosial media massa” adalah pada sirkulasi informasi yang cepat dan luas sehingga konstruksi sosial berlangsung dengan sangat cepat dan sebenarnya merata. Rialitas yang terkonstruksi itu juga, membentuk opini massa, massa cenderung apriori dan opini massa cenderung sinis posisi “Konstruksi sosial media massa” adalah mengoreksi subtansi kelemahan dan melengkapi “konstruksi sosial atas realitas”. Dengan menempatkan seluruh kelebihan media masa dan efek media pada keunggulan kosntruksi sosial atas rialitas sosial, yang terjadi pada kehidupan masyarakat.

### **c. Tinjauan Terhadap Unsur Kekerasan**

Kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial, lantas membuat para ahli sepakat bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayak (Kuswandi, 1996; 27).



Seperti yang dikatakan oleh John Vivian bahwa televisi mengajari pikiran yang belum matang dan mengajari mereka cara berfikir (Vivian, 2008; 225:226). Dengan kata lain bahwa televisi atau film mampu memberikan pengaruh terhadap penontonnya, baik yang bersifat positif maupun unsur kekerasan yang bersifat negatif. Film animasi atau film kartun merupakan film yang banyak digemari oleh anak-anak karena sifatnya menghibur. Di usia anak-anak merupakan usia yang sangat mudah dipengaruhi. Ketika mereka melihat apa yang dilakukan oleh pemain dalam film, maka otak mereka merangsang mereka untuk melakukan hal yang sama dengan yang pernah mereka lihat di film.

Unsur kekerasan merupakan bagian terkecil dari suatu hal yang berkaitan dengan perbuatan atau suatu hal yang digambarkannya. Tindakan yang sengaja untuk memaksa, menaklukkan, mendominasi, mengendalikan, menguasai, menghancurkan melalui cara-cara fisik, psikologi, deprivasi ataupun gabungan-gabungan dalam beragam bentuknya.

Sedangkan menurut pandangan dari Undang-Undang Dasar (UUD) Negara Indonesia yang membahas tentang kekerasan berdasarkan pasal 1 ayat 1 Undang-Undang RI No 23 Tahun 2004 tentang penghapusan kekerasan dalam rumah tangga, disebutkan bahwa kekerasan dalam rumah tangga adalah perbuatan terhadap seseorang terutama perempuan yang berakibat timbulnya kesengsaraan atau penderitaan secara fisik, psikologi, seksual dan termasuk ancaman untuk melakukan perbuatan pemaksaan atau perampasan. Istilah

kekerasan selalu diidentikkan dengan bentuk perlakuan fisik yang kasar, keras dan kejam. Pandangan seperti ini memang tidak salah, namun sebenarnya pengertian kekerasan itu sendiri lebih luas dari sekedar perlakuan fisik.

Dan menurut UUD No 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak. Dari tindakan kekerasan, pasal 80 ayat 1 yang berbunyi: setiap orang yang melakukan kekejaman, ancaman atau kekerasan dan penganiayaan terhadap anak atau orang lain dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 tahun 6 bulan dan denda paling banyak 72.000.000,00 juta.

Selain itu pasal tentang kekerasan dalam pedoman perilaku penyiaran dan staf dan program siaran KPI 2009 pasal 33 tentang kekerasan:

1. Program atau promo program yang mengandung muatan kekerasan secara dominan, atau mengandung adengan kekerasan eksplisid dan vulgar, hanya dapat disiarkan pada jam tayangan dimana anak-anak pada umumnya diperkirakan sudah tidak menonton lagi yakni pukul 22.00 – 03.00 sesuai dengan waktu stasiun penyiaran yang menayangkan.
2. Lembaga penyiaran dilarang menyajikan program dan promo program yang mengandung adengan yang dianggap diluar peri kemanusiaan atau sadistis.
3. Lembaga penyiaran dilarang menyajikan program yang dapat dipersepsikan sebagai mengagung-angungkan kekerasan atau menjustifikasi kekerasan sebagai hal yang rumrah dalam kehidupan sehari-hari.

4. Lembaga penyiaran dilarang menyajikan lagu-lagu atau klip video music yang mengandung muatan pesan mengarahkan atau mendorong kekerasan.

Pasal 33, 2009 tentang kekerasan, kecelakaan dan bencana dalam program faktual, lembaga penyiaran harus memperhatikan keseimbangan antara kebutuhan untuk memperlihatkan realitas dan pertimbangan tentang efek negative yang dapat ditimbulkan, karna itu penyiaran adengan kekerasan, kecelakaan dan bencana, dalam program faktual harus mengikuti ketentuan sebagai berikut:

1. Adengan kekerasan tidak boleh disajikan secara eksplisif.
2. Gambaran luka-luka yang diceritakan korban kekerasan tidak boleh disorot secara close up (big close up, medium close up, extreme close up).
3. Gambar penggunaan senjata api dan senjata tajam tidak boleh disorot secara close up (Big close up, medium close up, extreme close up).
4. Gambaran korban kekerasan tingkat berat, serta potongan organ tubuh korban dan genangan darah yang diakibatkan tindakan kekerasan, kecelakaan dan bencana harus disamarkan.
5. Durasi penyorotan korban yang sksplisif harus dibatasi.
6. Saat – saat kematian tidak boleh disiarkan.
7. Adengan eksekusi hukuman mati tidak boleh disiarkan.

Pada pasal 35 kekerasan dalam program anak-anak yakni: “Dalam program anak-anak, kekerasan tidak boleh tampil secara berlebihan dan tidak boleh tercipta kesan bahwa kekerasan adalah hal lazim dilakukan dan tidak memiliki akibat serius bagi pelaku dan korbannya.

Selain itu ada juga kekerasan terdapat bintang yakni pasal 37 yang berbunyi “lembaga penyiaran dilarang menyiarkan program yang mendorong atau mengajarkan tindakan kekerasan atau penyiksaan terhadap binatang, (Wahidin, 2006, 104 ; 106). Tayangan kekerasan merupakan media komunikasi yang disajikan dalam program acara televisi seperti film. Jalan cerita film aksi dan terror yang dibangun dengan adanya konflik, sorot dengan kekerasan dan kejahatan, semakin sadis sebuah film semakin menarik bagi khalayak. Ini berarti, semakin sering anak menonton tayangan kekerasan di televisi/ film maka semakin kuat imitasi diri anak yang berupa perilaku agresif (negatif) menurut hasil penelitian yang disampaikan dalam buku “angry kids frustrated parents”/ dalam gracinia, 2005 ; 45). Terbukti bahwa anak yang banyak menyaksikan program televisi atau film yang sarat dengan kekerasan, cenderung berperilaku agresif, dibandingkan dengan yang tidak menonton dengan kekerasan sama sekali, dan anak yang menonton film 30 jam perminggu, diperkirakan sudah menyaksikan lebih dari 8000 pembunuhan sebelum mencapai umur 12 tahun.

Dikatakan pula akibatnya rasa iba dan simpati anak terhadap orang yang disakiti dalam kehidupannya semakin menipis. Selain itu factor bahasa juga terpengaruhi, perhatikan saja bahasa-bahasa yang di gunakan dalam film-film kartun, tidak jarang kita temui kata-kata seperti: tolol, goblok, setan, brengsek, dan lainnya. Yang akhirnya ditiru anak-anak dalam percakapan mereka sehari-hari. (Burhan Bugin, 2007; 205).

Dengan demikian tayangan kekerasan dalam film merupakan media komunikasi yang disajikan dalam program acara televisi, yang mempunyai jalan cerita film aksi dan teror yang dibangun dengan konflik, sarat dengan kekerasan dan kejahatan. Semakin sadis sebuah film maka semakin menarik bagi khalayak. Tayangan kekerasan merupakan suatu pertunjukan yang memperlihatkan adegan seseorang atau kelompok yang dengan sengaja menimbulkan penderitaan fisik, mental dan sosial pada orang lain (Poerwandari, 2004; 13).

Bentuk-bentuk kekerasan menurut Poerwandari (2004; 12) dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Kekerasan Fisik yang meliputi: pemukulan, pengeroyokan, penggunaan senjata, melukai, penyiksaan, penggunaan obat untuk menyakiti, penghancuran fisik dan pembunuhan.
- 2) Kekerasan Psikologi meliputi: penyerangan harga diri, merendahkan, penghancuran motivasi, kegiatan mepermalukan, upaya membuat takut, teror dalam banyak manifestasinya seperti, makian atau kata-kata kasar, ancaman, penghinaan dan penguntitan.

#### **d. Tinjauan Terhadap Film Animasi *Up***

Dalam banyak penelitian tentang dampak film terhadap masyarakat, hubungan antara film dan masyarakat selalu dipahami secara linier. Artinya film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan dibaliknya tanpa pernah berlaku sebaliknya. Kritik yang muncul terhadap perspektif ini didasarkan atas argumen bahwa film adalah potret dari masyarakat dimana film itu dibuat. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat dan kemudian memproyeksikannya ke atas layar (Irwanto dalam Sobur, 2003; 127).

Film merupakan bidang kajian yang amat relevan bagi analisis semiotika. Seperti dikemukakan oleh Van Zoest, film dibangun dengan tanda-tanda semata-mata. Tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama untuk mencapai efek yang diharapkan. berbeda dengan fotografi statis, rangkaian gambar dalam film menciptakan imajinasi dan sistem penandaan.

*Up* adalah sebuah film animasi produksi *Pixar Animation* yang ditayangkan pada tahun 2009. Dalam bentuk film 3D (dengan max 3D yang hanya di pasar internasional. <http://id.wikipedia.org/> 28 Film, 2009.

Film *Up* dirilis pada tanggal 29 Mei 2009 di Amerika Serikat dan tanggal 29 Juli 2009 di Indonesia. Dengan pendapatan 727 juta dollar di seluruh dunia dan film *Up* merupakan film ke 3 yang mendapatkan semua penghargaan *Best Animated Feature* dari tiga asosiasi penghargaan utama yakni *Academy Awards*, *BAFTA awards*

dan *Golden Globe Awards*. Menceritakan tentang kisah petualangan seorang kakek yang bernama Carl Fredricksen bersama seorang anak yang bernama Russell. Dengan menggunakan rumah Carl yang telah dipasangi sepuluh ribu balon gas helium dan mereka siap untuk terbang ke *Paradise Falls*, tempat dimana Charles Muntz tinggal yang merupakan idola dari Carl dan Ellie. Dalam perjalanannya mereka mendapat beberapa rintangan yang harus mereka hadapi.  
<http://id.wikipedia.org/> 28 Film, 2009.



Gambar 3. Cover film animasi *Up*.

Sumber: <http://id.wikipedia.org/> 28 Film, 2009

Sutradara : Pete Docter  
Asisten Sutradara : Bob Peterson, Jonas Rivera  
Produser : John Lasseter, Andrew Stanton  
Penulis : Bob Peterson, Pete Docter, Thomas McCarlhy  
Pemeran : Edward Asner  
Christopher Plummer

	Jordan Nagai
	Bob Peterson
	Delroy Lindo
	Jeromy Ranft
	John Ratzenberger
	Elie Docter
Musik oleh	: Michael Giacchino
Studio	: <i>Pixar Animation Studios</i>
Distribusi	: <i>Walt Disney Pictures</i>
Tanggal Rilis	: 29 Mei 2009 (Amerika Serikat) 29 Juli 2009 (Indonesia)
Durasi	: 96 menit
Negara	: Amerika Serikat
Bahasa	: Inggris
Anggaran	: \$175.000.000.

## **2. Konsep Operasional**

Konsep operasional dalam penelitian ini yaitu mengenai sebuah konsep yang akan memberikan penjelasan terhadap pendekatan teori yang digunakan untuk membahas unsur kekerasan dalam film animasi *Up*. Dan konsep operasional dapat dikemukakan indikator-indikator sebagai tolak ukur untuk menganalisis secara semiotika unsur kekerasan dalam film animasi *Up* dan berdasarkan kerangka teori di atas maka indikator-indikator dari kekerasan dalam film animasi *Up* adalah:



1. Kekerasan fisik, yang ditampilkan melalui karakter atau sifat aktor dalam film animasi *Up* seperti: melukai orang lain, baik dengan sengaja atau tidak, menghancurkan fisik dan berkelahi.
2. Kekerasan psikologi, yang ditampilkan melalui gaya bahasa yang digunakan aktor dalam film animasi *Up* seperti: kata-kata kasar, mengancam, merendahkan dan menghancurkan motivasi.

Dari indikator tersebut peneliti hanya akan menggunakan delapan semiotik dan akan dijabarkan sesuai dengan kedelapan analisis semiotik tersebut, yakni:

- a) Semiotik analitik, merupakan semiotik yang menganalisis sistem tanda. Pierce mengatakan bahwa semiotik berobjekkan tanda dan menganalisisnya menjadi ide, objek dan makna. Ide dapat dikatakan sebagai lambang, sedangkan makna adalah beban yang terdapat dalam lambang yang mengacu pada objek tertentu.
- b) Semiotik deskriptif, adalah semiotik yang memperhatikan sistem tanda yang dapat kita alami sekarang meskipun ada tanda yang sejak dahulu tetap seperti yang disaksikan sekarang.
- c) Semiotik faunal atau *zoo semiotik*, merupakan semiotik khusus yang memperhatikan sistem tanda yang dihasilkan oleh hewan.
- d) Semiotik kultural, merupakan semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dalam kebudayaan masyarakat tertentu telah diketahui bahwa masyarakat sebagai makhluk sosial memiliki sistem budaya tertentu yang telah turun temurun dipertahankan dan dihormati.

- e) Semiotik natural, merupakan semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh alam.
- f) Semiotik normatif, merupakan semiotik yang khusus membahas sistem tanda yang dibuat oleh manusia yang berwujud norma-norma.
- g) Semiotik sosial merupakan semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh manusia yang berwujud lambang, baik lambang kata maupun rangkaian kata berupa kalimat.
- h) Semiotik struktural adalah semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dimanifestasikan melalui struktur bahasa.

## **G. Metode Penelitian**

### **1. Jenis dan Waktu Penelitian**

Adapun penelitian ini dilakukan pada film animasi *Up* yang berupa pemutaran VCD (*visual compact disk*) dan peneliti langsung menganalisis isi dari film tersebut. Oleh karena penelitian ini adalah penelitian semiotika, maka jenis penelitian ini tidak seperti penelitian lapangan. Analisis semiotika menganalisis tanda-tanda yang terdapat pada film animasi *Up*. Sedangkan waktu yang dibutuhkan untuk penelitian ini adalah sekitar 2 bulan.

### **2. Sumber Data**

Ada dua jenis sumber data yang menjadi penelitian ini, yakni data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang didapat dari objek penelitian atau sumber utama yaitu film animasi *Up*, sedangkan data sekunder yakni data dari sumber lain yang dapat mendukung

penelitian ini, seperti studi kepustakaan terhadap teori dan unsur kekerasan yang relevan dengan penelitian ini (Bungin, 2007; 140).

### **3. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah film animasi *Up*, sedangkan yang menjadi objeknya unsur kekerasan yang terdapat pada film animasi *Up*.

### **4. Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik yang relevan dalam mengumpulkan data penelitian ini adalah:

- a. Observasi, merupakan pengamatan langsung terhadap film animasi *Up* dalam konteks unsur kekerasan yang terdapat pada isi film tersebut. Dalam hal ini peneliti mengamati alur cerita film tersebut dan menganalisisnya dari sisi semiotika atau tanda-tanda komunikasi.
- b. Dokumenter, adalah cara pengumpulan data tertulis. Terutama arsip-arsip atau dokumen tentang pendapat dan teori yang berhubungan dengan masalah-masalah dalam penelitian ini (Emzir, 2010; 75).

### **5. Teknik Analisis Data**

Analisis semiotik melihat teks sebagai sebuah struktur keseluruhan, Ia mencari makna yang latin atau konotatif. Semiotik jarang bersifat kuantitatif dan bahkan kerap menolak pendekatan kuantitatif tersebut (Sobur, 2004; 145). Dalam konteks makna dapat didefinisikan sebagai alur narasi, lingkungan semantik (kimiawi) yang paling dekat, gaya bahasa yang berlaku dan kaitan antara teks dan pengalaman atau pengetahuan (Eco dalam Sobur, 2003; 146).

Metodologi yang digunakan dalam semiotik adalah interpretatif. Dalam penerapannya metode semiotik menghendaki pengamatan secara menyeluruh dari semua berita (teks termasuk cara pemberitahuan maupun istilah-istilah yang digunakannya). Penelitian diharuskan untuk memperhatikan koherensi makna antara bagian dalam teks itu dan koherensi teks dan konteksnya (Sobur, 2002; 148).

## **H. Sistematika Penulisan**

### **BAB I : Pendahuluan**

Bab ini menguraikan secara garis besar berkenaan Latar belakang, alasan pemilihan judul, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kerangka teoritis dan konsep operasional, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II : Gambaran Umum Film animasi *Up***

Bab ini berisikan tokoh-tokoh dalam film animasi *Up* dan alur cerita dari film animasi *Up*.

### **BAB III : Penyajian Data**

Bab ini menyajikan data berkenaan dengan unsur kekerasan yang terdapat dalam film animasi *Up*.

### **BAB IV : Analisa Data**

Bab ini berisikan analisis data semiotik terhadap unsur kekerasan yang terdapat dalam film animasi *Up*.

### **BAB V : Penutup**

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran.

## BAB II

### GAMBARAN UMUM FILM ANIMASI *UP*

#### A. Tokoh-Tokoh Dalam Film Animasi *Up*

Munculnya film animasi atau kartun adalah dari seniman pelukis. Ditemukannya *cinematography* telah menimbulkan gagasan pada mereka untuk menghidupkan gambar yang mereka lukis, sehingga lukisan itu bisa menimbulkan hal yang menarik dan lucu karena dapat memegang peran apa saja yang tidak diperankan oleh manusia (Efendi, 2003: 216).

Keberhasilan sebuah film ditentukan oleh performa seorang pemain (*cast*) dan akting, keberhasilan film tentu juga tidak lepas dari orang-orang yang bekerja dibalik layar yang biasa dikenal sebagai *crew* film (Himawan, 2008: 154). *Cast* dan *crew* dalam film animasi *Up* yang peneliti kaji yaitu

CAST		
No	Main Cast	Supporting Cast
1.	Edward Asner	Jess Harnell
2.	Christopher Plummer	Josh Cooley
	Jordan Nagai	Mark Andrews
3.	Bob Peterson	Bob Bergen
4.	Delroy Lindo	Brenda Chapman
	Jerome Ranft	Emma Coats
5.	John Ratzenberger	John Cygan
	David Kaye	Paul Fucile
6.	Elie Docter	Teresa Ganzel
7.	Jeremy Leary	Sherry Lynn
	Mickie mc Gowan	Laraine Newman
8.	Danny Mann	Teddy Newton

9.		
10.		
11.		
12.		

Tabel I.1. *Cast* dalam film Animasi *Up*  
 Sumber: <http://www.imdb.com/title/tt1302011>

NO	CREW	
1.	<i>Directed</i>	Pete Docter, Bob Peterson
2.	<i>Story &amp; Scenplay</i>	Pete Docter, Bob Peterson, Thomas mc Carlhy
3.	<i>Director of Photography</i>	Jean Claude Kalache
4.	<i>Associate Producer</i>	Denise Ream
5.	<i>Executive Producer</i>	John Lasseter, Andrew Stanton
6.	<i>Production Artist</i>	Daniel Arriaga
7.	<i>Editing</i>	Kevin Nolting
8.	<i>Software Development</i>	Rence Adams
9.	<i>Associate Editor</i>	Gregory Amundson
10.	<i>Editorial Coordinator</i>	Galls Anderson
11.	<i>Editorial Assistant</i>	Jeane Appleggte
12.	<i>Animatin Departmen</i>	Mahyar Abousaedi, Simon Allen
13.	<i>Casting</i>	Natalia Lyon, Kevin Reher
14.	<i>Camera Operator</i>	Mark Denicola
15.	<i>Additional Orchestrator</i>	Peter Boyer
16.	<i>Original Music</i>	Michael Giacchino

Tabel I.2. *Crew* dalam film animasi *Up*

*Sumber: <http://www.imdb.com/title/tt1302011>*

## **B. Alur Cerita Film Animasi *Up***

Carl Fredricksen adalah bocah pendiam yang tinggal di Amerika Serikat dan bersahabat dengan cewek tomboy bernama Ellie yang ternyata sama-sama mengidolakan Charles Muntz, seorang penjelajah dunia. Saat itu Ellie memperlihatkan sebuah buku petualangan miliknya kepada Carl, yang di dalam buku itu berisi gambar-gambar tentang tempat Paradise Falls. Ellie dan Carl berjanji pada suatu saat nanti mereka akan pergi kesana. Setela beberapa tahun mereka pun tumbuh dewasa. Carl dan Ellie yang merasa banyak kesamaan baik dari sifat ataupun pemikiran yang membuat mereka merasa nyaman dan saling menyukai, sehingga Carl dan Ellie menikah.

Kehidupan mereka yang diperlihatkan tanpa adegan bicara terlihat sangat bahagia. Dan obsesi pertama mereka adalah memiliki beberapa anak. Setelah mempersiapkan segalanya, mereka harus dihadapkan dengan kenyataan bahwa Ellie dinyatakan dokter tidak dapat hamil.

Carl dan Ellie sangat sedih dan terpukul. Ketika Ellie sedang duduk sendiri di depan rumahnya. Carl datang dan memperlihatkan kepada Ellie buku petualangannya, Ellie setelah melihat buku itu kembali menjadi semangat. Sehingga mereka berusaha setiap hari menyisihkan pendapatan mereka untuk terbang ke Paradise Falls tempat dimana Charles Muntz tinggal, yang merupakan idola dari Carl dan Ellie semenjak kecil.

Tetapi tetap saja halangan selalu muncul sehingga mereka selalu memakai uang dari tabungannya. Sampai akhirnya mereka berdua menjadi

kakek dan nenek. Carl yang menyadari obsesi mereka belum tercapai, ia pergi membelikan tiket ke Amerika Selatan dan ingin memberikan kejutan untuk Ellie, namun sebelum impiannya tercapai Ellie terlebih dahulu meninggal dunia. Hal ini membuat Carl benar-benar kehilangan semangat hidup dan menjadi pendiam dan tertutup.

Pagi itu, seperti biasanya Carl bangun pagi dan menjalankan aktifitasnya, ia keluar duduk di kursi depan rumahnya, yang telah dikelilingi oleh sebuah pekerjaan konstruksi yang mengisyaratkan bahwa rumahnya juga akan digusur sebentar lagi. Namun setelah Carl pergi untuk mengecek kotak surat dan mengambil surat di dalamnya, ia sempat berbincang-bincang dengan salah satu pekerja konstruksi. Setelah itu Carl masuk ke dalam rumah.

Ketika Carl sedang menonton tv, ia mendengar ketukan dari pintu rumahnya. Saat Carl membuka pintu, ia bertemu dengan Russell, seorang anak pramuka yang bersemangat dan akan membantunya melakukan apa saja. Namun Carl kurang suka dengan kedatangan Russell. Setelah ditipu oleh Carl, Russell pun pergi. Carl ketika itu melihat kotak suratnya hampir lepas karena ditabrak sebuah mobil konstruksi, Carl marah dan memukul salah satu petugas kontraktor sehingga melukai kepalanya. Hal itu membuat Carl diseret ke pengadilan dan akhirnya hak untuk rumah dan tanahnya jatuh ke tangan bos dari pekerjaan konstruksi tersebut. Setelah itu ia juga dikabarkan bahwa besok pagi akan dijemput oleh petugas panti jompo. Saat ia akan membereskan pakaiannya, ia melihat buku petualang Ellie dan menyadari apa yang tidak dilakukannya. Malam berlalu dan pagipun datang.



Petugas panti jompo telah siap didepan rumah Carl dan Carl meminta sedikit waktu untuk berpamitan dengan rumahnya. Saat petugas menuju mobil, ternyata rumahnya telah ia pasangi sepuluh ribu balon gas helium, tekanan balon yang sangat kuat membuat retakan diseluruh bagian bawah rumah Carl dan menerbangkan rumah tersebut. Carl bersuka cita karena ia berhasil memindahkan rumahnya dan Ellie. Carl bersiap untuk terbang ke Paradise Falls. Saat ia santai di dalam rumahnya yang terbang, ia terkejut mendengar suara ketukan pintu, ia sempat tidak mengacuhkannya. Namun akhirnya ia membuka pintu dan menyadari bahwa Russell terbawa bersamanya dan di mulailah petualangan mereka.

Pertama, mereka menghadapi sebuah awan hujan dan petir yang menyebabkan Carl pingsan. Setelah ia sadar, ia tahu bahwa mereka telah sampai di Paradise Falls, namun tidak bisa kembali ke dalam rumahnya karena ia terjatuh. Lalu Carl dan Russell berjalan sambil membawa rumah tersebut dengan menariknya dengan tali menuju ke tengah-tengah Paradise Falls, tempat ia melihat air terjun jatuh secara nyata.

Ketika tiba di hutan, Russell menemukan Kevin, seekor burung raksasa yang menyerupai burung unta. Mereka menjadi sahabat baik karena Kevin menyukai coklat dan Russell punya banyak coklat. Carl sempat tidak menyukai Kevin dan sampai akhirnya ia bertemu dengan Doug, seekor anjing yang dapat bicara dengan sebuah *Translate Collar*. Saat itu Carl berusaha membuat Doug dan Kevin pergi jauh darinya. Namun usaha Carl tidak berhasil. Sementara itu Doug mempunyai tiga teman (musuh), anjing yang diberi nama Alfa, Beta dan Delta. Ketika di perjalanan Carl dan Russell

dihadang oleh tiga anjing jahat itu. Lalu Carl tahu bahwa yang mempunyai anjing-anjing tersebut adalah Charles Muntz, pahlawannya dari kecil. Merekapun dibawa oleh Charles ke dalam kapal raksasa miliknya. Charles Muntz yang dulunya diusir oleh masyarakat kota tempat asalnya, karena telah dianggap menyebarkan berita bohong tentang makhluk asing dari Paradise Falls. Ternyata bukan kebohongan, ia mempunyai susunan tulang tersebut dan akhirnya Carl menyadari bahwa tulang tersebut sangat mirip dengan Kevin sehingga Carl memutuskan untuk segera pergi dari tempat itu. Namun, Charles Muntz tahu bahwa Carl memiliki Kevin. Ia menyuruh anjing-anjingnya untuk mengejar. Carl, Russell serta Kevin melarikan diri, mereka sempat akan tertangkap namun gagal karena bantuan dari Doug.

Mereka selamat dan mengantarkan Kevin ke tempatnya. Namun sebelum Kevin sampai ke tempatnya, Charles datang dan benar-benar menyudutkan mereka, ia membakar rumah Carl sehingga Carl melepaskan Kevin dibawa oleh Charles Muntz. Carl berusaha untuk memadamkan api yang membakar rumahnya. Setelah api padam, Carl memutuskan untuk tidak lagi menyelamatkan Kevin dan tinggal di Paradise Falls.

Saat Carl di dalam rumahnya, ia kembali menemukan buku petualangan dari Ellie, Carl merasa yang dia lakukan itu adalah salah. Saat ia melihat berbagai foto-fotonya dengan Ellie saat mereka masih bersama, ia melihat tulisan Ellie "*Thanks for the adventure, got a new one!, Ellie*" dan ia sadar bahwa ia harus menyelamatkan Kevin, lalu ia keluar untuk bicara dengan Russell yang kesal terhadapnya. Tapi ternyata Russell sudah pergi terlebih dahulu mengejar kapal raksasa Charles dengan menggunakan sedikit

balon dari rumah Carl. Carl berusaha menyusul Russell. Sesampainya Russell di dalam kapal, ia di tangkap dan diikat dikursi oleh anak buah Charles dan Russell akan dijatuhkan dari kapal, tapi Carl segera datang dan menyelamatkan Russell.

Untuk menyelamatkan Kevin Carl harus bertarung dengan Charles sampai ke atas kapal. Mereka berhasil lari dari Charles dan akan segera pergi menaiki rumah terbang Carl. Tapi tiba-tiba Charles datang dan menembaki balon-balon di atas rumah terbang dengan senjata api, saat itu Carl tidak dapat bergerak karena ia menahan tali rumah tersebut agar tidak jatuh karena Russell, Kevin dan Doug berada di dalamnya. Setelah Carl mengecoh Charles, ia menyuruh Russell, Kevin dan Doug berpegangan pada tali yang ia pegang. Sementara itu Charles jatuh dari ketinggian yang menyebabkan kematiannya. Mereka bersuka cita karena berhasil mengalahkan Charles Muntz. Namun Carl merasa sedih karena rumahnya dan foto Ellie jatuh.

Russell dan Carl pulang ke tempat asalnya dengan kapal raksasa Muntz. Mereka menghadiri upacara yang diikuti Russell. Russell mengangkat Carl sebagai ayah angkatnya. Sementara Kevin sudah pulang ketempat asalnya dan Doug menjadikan Carl sebagai pemiliknya. Mereka makan es krim di kedai es krim sambil bermain-main menebak warna mobil. Doug, Carl dan Russell hidup bahagia. Sementara saat kembali ke Paradise Falls, rumah Carl dan Ellie mendarat dengan sempurna di Paradise Falls, tepat seperti yang mereka impikan.

### **BAB III**

#### **PENYAJIAN DATA**

##### **Unsur Kekerasan Dalam Film Animasi *Up***

Di dalam film ini ada beberapa unsur kekerasan yang terdapat dalam film animasi *Up* ini berdasarkan konsep analisis semiotik, yang menganalisis sebuah tanda yang terdapat di dalamnya. Ada pun semiotik yang terdapat dalam film animasi *Up* ini adalah:

##### **A. Semiotik Analitik**

Adapun tanda yang terdapat dalam film animasi *Up* yang mengacu pada semiotik analitik adalah unsur kekerasan dalam film animasi *Up* yang ditimbulkan oleh pemeran utama ataupun pemeran lainnya.

Film animasi *Up* ini adalah film yang menceritakan tentang sebuah petualangan seorang kakek bernama Carl Fredricksen bersama seorang anak pramuka bernama Russell menuju Paradise Falls.

- 1) Sebelumnya Carl pernah memukul kepala salah satu pekerja konstruksi sehingga berdarah (Observasi film animasi *Up*, 27-03-2013).



Gambar 4: Adegan saat Carl memukul kepala Pekerja Konstruksi  
*Sumber: Dokumentasi DVD film animasi Up, 13-04-2013*

**Carl** : “Hey, hei kau... apa yang kau lakukan?”  
**Pekerja Konstruksi** : “Maaf, Pak”  
**Carl** : “Jangan sentuh itu!”  
**Pekerja Konstruksi** : “Tidak, biar aku memperbaikinya untukmu...”  
**Carl** : “Menjauh dari kotak pos kami!, hey... aku tidak ingin kau menyentuhnya”

- 2) Ketika dipetualangan Russell dan Carl, Russell ditangkap oleh anak buah Charles Muntz dan diikat dikursi serta akan dijatuhkan dari kapal (Observasi film animasi *Up*, 27-03-2013).



Gambar 5: Adegan Charles Muntz menangkap Russell  
 Sumber: Dokumentasi film animasi *Up*, 13-04-2013

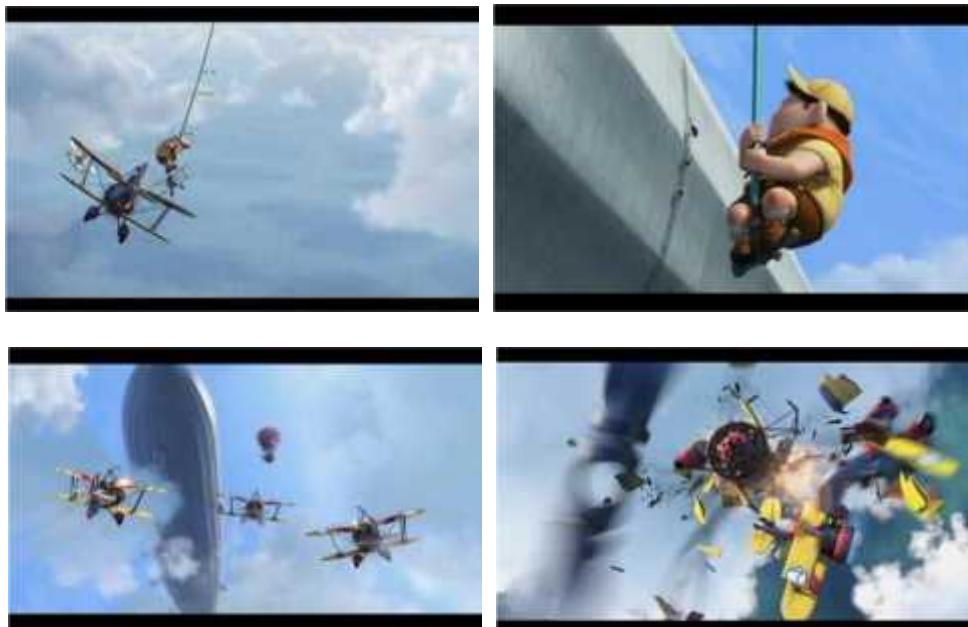
- 3) Carl berkelahi dengan Charles Muntz yang menggunakan pedang untuk melukai Carl dan di saat perkelahian itu Carl terkena tendangan dari Charles Muntz sehingga Carl terjatuh (Observasi film animasi *Up*, 27-03-2013).





Gambar 6: Adegan saat Charles Muntz menggunakan pedang  
*Sumber: Dokumentasi film animasi Up, 13-04-2013*

- 4) Russell harus menghadapi Beta, Delta dan temannya yang menembaknya dengan menggunakan pesawat terbang (Observasi film animasi *Up*, 27-03-2013).



Gambar 7: Adegan saat Delta, Beta dan temannya menembak Russell  
*Sumber: Dokumentasi film animasi Up, 13-04-2013*

- 5) Russell, Doug dan Kevin yang berada di dalam rumah terbang Carl ditembaki oleh Charles Muntz menggunakan senjata api (Observasi film animasi *Up*, 27-03-2013).



Gambar 8: Adegan Charles hampir menembak Russell, Kevin dan Doug  
*Sumber: Dokumentasi film animasi Up, 13-04-2013*

## B. Semiotik Deskriptif

Adapun tanda yang terjadi dalam film animasi *Up* yang mengacu pada semiotik deskriptif adalah:

- 1) Awan, yang diikuti oleh angin dan petir yang akan menandakan terjadinya hujan badai.

Dalam film animasi *Up*, tanda yang menghasilkan semiotik deskriptif terjadi saat Carl dan Russell berada di dalam rumahnya yang telah ia pasang sepuluh ribu balon gas helium dan menerbangkan rumah Carl sehingga berada pada ketinggian yang cukup tinggi. Russell melihat di depannya ada awan gelap yang diiringi angin dan petir yang menandakan akan terjadinya hujan badai yang bisa menghancurkan rumah mereka. Hal itu terjadi secara alami karena faktor alam. Awan gelap yang diikuti oleh angin dan petir biasanya menandakan akan terjadinya hujan badai. Fenomena ini sudah lama ditandai oleh manusia (Observasi film animasi *Up*, 27-03-2013).



Gambar 9: Adegan ketika terjadi hujan badai  
Sumber: Dokumentasi film animasi *Up*, 13-04-2013

- 2) Muncul pelangi



Saat Carl sadar dari pingsannya, mereka berada pada ketinggian yang cukup tinggi, sehingga Carl memutuskan beberapa balonnya. untuk bisa turun kebawah, setelah hampir sampai ke bawah Carl dan Russell pun terjatuh Setelah itu Carl menguruh Russell untuk naik keatas rumahnya, tapi tidak berhasil. Sehingga beberapa kali Russell menginjak hidung, mulut dan kepala Carl. Meraka saat itu sudah sampai ke Paradise Falls dan melihat air terjun serta munculnya pelangi



Gambar 10: Pelangi dan adegan Russell menginjak hidung, mulut dan kepala Carl  
*Sumber: Dokumentasi film animasi Up, 13-04-2013*

### C. Semiotik Faunal

Adapun tanda yang mengacu pada semiotik faunal dalam film animasi *Up* adalah:

- 1) Burung unta raksasa bernama Kevin yang ditangkap, diseret dan dikurung oleh Charles Muntz (Observasi film animasi *Up*, 04-04-2013).



Gambar 11: Adegan Charles Muntz menangkap Kevin (burung unta raksasa)  
Sumber: Dokumentasi film animasi *Up*, 14-04-2013

- 2) Anjing

Anjing adalah merupakan binatang yang cukup banyak dipelihara oleh masyarakat Amerika Serikat, memiliki rahang yang kuat yang bisa menggigit lawannya dengan ganas. Hal inilah yang membuat Kevin seekor burung unta raksasa tidak bisa pulang ke tempatnya, karena ia dikejar oleh anjing-anjing milik Charles Muntz yang bisa bicara dengan sebuah alat *translate collar*. Ketika Charles Muntz mengetahui bahwa Kevin bersama Carl dan Russel, ia menyuruh anjing-anjingnya untuk mengejar dan menangkap Kevin. Ketika Kevin tertangkap dan dibawa oleh Charles Muntz, saat itu Carl marah dan menyalahkan Doug atas semua itu (Observasi film animasi *Up*, 14-04-2013).



Gambar 12: Binatang anjing dalam beberapa adegan film *Up*  
Sumber: Dokumentasi film animasi *Up*, 14-04-2013

#### D. Semiotik Kultural

Adapun tanda yang terdapat dalam film animasi *Up* yang mengacu pada semiotik kultural adalah:

- 1) Saat salah satu pekerja konstruksi menyapa Carl Fredricksen dengan cara mengangkat tangannya (Observasi film animasi *Up*, 04-04-2013).



Gambar 13: Adegan ketika Carl disapa dan bersalaman  
*Sumber: Dokumentasi film animasi Up, 14-04-2013*

- Pekerja Konstruksi** : “Hey...!!, selamat pagi pak, butuh bantuan pak?”
- Carl** : “Tidak. Ya..., beritahu bosmu disana, anak buahmu menghancurkan rumah kami”
- Pekerja Konstruksi** : “Hanya memberi tahumu, atasanku akan bahagia menerima tempat ini dari tanganu...”

Yang dimaksud dalam adegan tersebut adalah sebagai tanda atau cara lain memberikan salam kepada orang lain. Selain itu saat Carl bersalaman dengan Charles Muntz disaat ia bertemu di Paradise Falls.

- 2) Minum minuman beralkohol dan bersulang

Di dalam kehidupan orang barat, meminum minuman beralkohol itu merupakan hal yang biasa dan bahkan menjadi kebiasaan baik dalam kehidupan sehari-hari ataupun dalam sebuah acara perayaan tertentu.



Gambar 14: Adegan saat Charles dan Carl bersulang  
Sumber: Dokumentasi film animasi *Up*, 14-04-2013

#### E. Semiotik Natural

Adapun tanda yang terdapat dalam film animasi *Up* yang mengacu pada semiotik natural adalah: sebuah batu yang berbentuk manusia dan awan kabut.

Di dalam film animasi *Up*, saat Carl dan Russell berada di Paradise Falls tepatnya di Amerika Selatan, ia melihat ada batu yang berbentuk manusia, sehingga Carl mengira bahwa itu adalah manusia (Observasi film animasi *Up*, 04-04-2013).



Gambar 15: Batu yang berbentuk manusia dan kabut awan  
Sumber: Dokumentasi film animasi *Up*, 14-04-2013

**Carl** : “Hallo pak, terimakasih...senang sekali tahu ada orang lain di sini”

**Russell** : “Hey...kau bicara pada batu, yang itu mirip kura-kura, lihat...itu seperti anjing”

Bentuk batu yang mirip manusia dan hewan itu merupakan tanda yang dihasilkan oleh alam dan terjadi secara alami. Ketika itu Carl dan Kevin bertemu dengan Doug seekor anjing yang bisa bicara dengan menggunakan alat *translate collar*, yang dibuat oleh Charles Muntz. Namun Carl kurang menyukai keberadaan Doug dan Kevin. Di dalam adegan Carl dan Russell saat ia sampai ke Paradise Falls. Di ketinggian yang cukup tinggi mereka melihat di dekat air terjun jatuh ada beberapa gumpalan awan kabut (Observasi film animasi *Up*, 04-04-2013).

#### **F. Semiotik Normatif**

Adapun tanda yang terdapat dalam film animasi *Up* yang mengacu pada semiotik normatif adalah:

- 1) Saat Carl Fredricksen disidang di pengadilan karena sudah melanggar hukum Negara (Observasi film animasi *Up*, 04-04-2013)



Gambar 16: Adegan saat Carl disidang di pengadilan  
Sumber: Dokumentasi film animasi *Up*, 14-04-2013

- 2) Saat Carl berkelahi melawan Charles Muntz, Carl ingin menyelamatkan Russell dan Kevin yang tertangkap oleh Charles Muntz (Observasi film animasi *Up*, 04-04-2013).



Gambar 17: Carl bertarung dengan Charles  
*Sumber: Dokumentasi film animasi Up, 14-04-2013*

- 3) Selain itu ada beberapa tanda yang dibuat oleh manusia yang menunjukkan sesuatu seperti: kompas dan GPS (Observasi film animasi *Up*, 04-04-2013).



Gambar 18: Kompas dan GPS  
*Sumber: Dokumentasi film animasi Up, 14-04-2013*



- 4) Saat Carl menarik tali yang ada pada ikatan Russell, sehingga Russell terjatuh karena Carl sudah merasa kesal (Observasi film animasi *Up*, 04-04-2013)



Gambar 19: Adegan Carl menarik Russell  
*Sumber: Dokumentasi film animasi Up, 14-14-2013*

### G. Semiotik Sosial

Adapun tanda yang terdapat dalam film animasi *Up* yang mengacu pada semiotik sosial adalah:

- 1) Russell mengobati Kevin (seekor burung unta raksasa) saat Kevin digigit oleh seekor anjing bernama Alfa (Observasi film animasi *Up*, 04-04-2013).



Gambar 20: Russell mengobati Kevin  
*Sumber: Dokumentasi film animasi Up, 14-04-2013*

- 2) Di saat Carl menolong Russell dari kejahatan Charles Muntz yang ingin menjatuhkan Russell dari kapal (Observasi film animasi *Up*, 04-04-2013).



Gambar 21: Carl menyelamatkan Russell  
*Sumber: Dokumentasi film animasi Up, 14-04-2013*

1. Saat Carl membebaskan serta membantu Kevin dari kejahatan Charles Muntz dan berusaha untuk mengembalikan Kevin ke tempat asalnya (Observasi film animasi *Up*, 04-04-2013).



Gambar 22: Adegan Carl Menyelamatkan Kevin  
*Sumber: Dokumentasi film animasi Up, 14-04-2013*



## H. Semiotik Struktural

Adapun tanda yang terdapat dalam film animasi *Up* yang mengacu pada semiotik struktural yang dimanifestasikan dalam bentuk bahasa dalam dialog yang terdapat dalam film ini adalah:

- 1) Dialog yang dilakukan oleh Carl dan Russell saat ia berada di dalam hutan, saat Russell merasa lelah dan disitulah ia bertemu dengan Kevin.

**Russell** : “Aku lelah, lututku sakit...”

**Carl** : “Lutut yang mana?”

**Russell** : “Sikuku dan aku mau ke kamar mandi”

**Carl** : “Aku sudah menawarkanmu lima menit yang lalu”

**Russell** : “Baik aku tak pergi, aku tak mau jalan lagi, bisa kita berhenti?”

**Carl** : “Demi cinta Pete? Pergi ke semak dan lakukan urusanmu!”

**Russell** : “Oke... ini pegang barangku, aku selalu mau coba ini tuan Fredricksen, apa aku harus gali lubang sebelum atau sesudah?”

**Carl** : “Bukan urusanku!”

Setelah itu Russell melihat sebuah jejak kaki dan mengikutinya, sehingga ia bertemu dengan Kevin seekor burung unta raksasa. Carl saat itu kurang menyukai Kevin, dia berusaha untuk mengusir Kevin. Namun tidak berhasil karena Kevin selalu mengikutinya (Observasi film animasi *Up*, 14-04-2013).

- 2) Dialog Carl dan Russell setelah Kevin dibawa oleh Charles Muntz. Saat itu Russell kecewa terhadap Carl, karena membiarkan Kevin dibawa paksa oleh Charles Muntz.

**Russel** : “Kau menyerahkan Kevin, kau telah menyerahkan dia!”

**Carl** : “Ini bukan urusanku, aku tidak minta ini terjadi”

**Doug** : “Tuan, ini tidak apa-apa”

**Carl** : “Aku bukan tuanmu dan jika kau tidak muncul, maka semua ini tidak akan terjadi!, sekarang terserah kau bantu aku atau tidak, aku akan ke Paradise Falls walaupun aku harus terbunuh” (Observasi film animasi *Up*, 14-04-2013).

## **BAB IV**

### **ANALISIS DATA**

#### **A. Penjelasan**

Film animasi *Up* merupakan film yang diproduksi *pixer Disney* yang merupakan sebuah perpaduan antara drama, komedi, *action* dan romansa. Kisahnya tentang petualangan seorang kakek bernama Carl Fredricksen bersama seorang anak pramuka yang bersemangat bernama Russell. Dengan menggunakan rumah Carl yang telah ia pasangi sepuluh ribu balon gas helium sehingga bisa menerbangkan rumah Carl dan mereka siap untuk terbang ke Paradise Falls, tempat dimana Charles Muntz tinggal, yang merupakan idola dari Carl dan Ellie semenjak mereka kecil (Observasi film animasi *Up*, 21-04-2013).

Adapun pesan moral yang terdapat dalam film animasi UP ini adalah saat cari membantu Russell untuk mnolong Kevin dari kejahatan charles Munts karena karekter atau sifat dari Carl. Dalam film animasi UP ini memiliki sifat pemaarah dan mudah emosi, serta tidak peduli dengan orang lain dan lingkungannya. Sedangkan Russell seorang anak pramuka yang memiliki sifat ceria, mudah terbuka dengan orang lain dan lincah. Karena sifat Russell yang baik itulah, sehingga bisa melunakkan hati dari Carl tersebut untuk peduli dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

Dari cerita diatas dapat disimpulkan bahwa pesan moral yang disampaikan dalam film UP ini. Bahwa kita hidup itu harus saling membantu sama lainnya, serta harus saling bersosialisasi dengan orang lain dan jangan

pernah mudah cepat marah atau emosi. Selain itu pesan pendidikan yang terdapat dalam film animasi UP ini juga dapat dilihat dari karakter atau sifat dari pemain utama, seperti penjelasan yang diatas, yang mana Russell bisa memberikan contoh atau pengaruh positif bagi Carl, dan merubah semua sifat Carl yang pemarah menjadi lebih baik, karena kita sebagai manusia bisa belajar tentang kehidupan itu dimana saja, karena saja dan sama siapa saja. Dan kita bisa belajar serta memahami sifat atau karakter dari seseorang, dan merubah sifat kita yang buruk menjadi lebih baik lagi, dan mengambil hal-hal yang positif dari orang lain. Serta membuang hal-hal yang negatif dari sifat orang tersebut. Supaya kita tidak terpengaruh dengan hal-hal yang buruk tersebut. (observasi film animasi UP.21-04-2013)

Di dalam film ini peneliti mencoba menganalisis unsur kekerasan yang dihasilkan oleh pemeran utama saja dalam film ini. Tetapi juga keseluruhan dari pemeran dalam film animasi *Up* yang mengandung unsur kekerasan yang mereka hasilkan dan semua itu dianalisis menggunakan analisis semiotik. Setiap individu dengan pengalaman yang berbeda memiliki daya imajinasi dan fantasi yang berbeda pula. Begitu juga dengan pemeran dalam film animasi *Up* ini, memiliki andil dalam menghasilkan unsur kekerasan.

## **B. Analisis Unsur Kekerasan Dalam Film Animasi *Up***

Unsur kekerasan yang terdapat dalam film animasi *Up* dapat dianalisis sebagai berikut:

## 1. Semiotik Analitik

Semiotik analitik menganalisis sebuah sistem tanda yang terdapat dalam film namun tidak semua pemain yang diteliti dalam film animasi *Up*, peneliti hanya mengambil pemain yang memiliki andil dan dapat memunculkan kekerasan dalam film animasi *Up* yakni:

- 1) Saat Carl memukul kepala salah satu pekerja konstruksi bernama Steven sehingga berdarah, saat itu Carl marah dan kesal terhadap pekerja konstruksi karena mereka sudah menabrak dan merusak kotak surat milik Carl dengan sebuah tronton, kotak surat tersebut hampir lepas. Saat Carl memukul kepala Steven, banyak orang lain yang melihat termasuk salah satu anak yang lewat bersama ibunya di depan rumah Carl. Carl yang merasa takut dan ia lari ke dalam rumah serta menutup pintu rumahnya, lalu Carl melihat dari jendela banyak orang yang berkumpul menolong Steven. Carl melihat bos dari Steven sedang melihat kearah rumah Carl dengan pandangan yang sinis, karena sifat Carl yang terlalu emosi dan tidak menghiraukan ucapan Steven yang telah meminta maaf kepadanya, sehingga kekerasan tersebut terjadi dan mengakibatkan Carl berurusan dengan pengadilan (Observasi film animasi *Up*, 21-04-2013).

**Carl** : “Hey, hei kau... apa yang kau lakukan?”  
**Pekerja Konstruksi** : “Maaf, Pak”  
**Carl** : “Jangan sentuh itu!”  
**Pekerja Konstruksi** : “Tidak, biar aku memperbaikinya untukmu ...”  
**Carl** : “Menjauh dari kotak pos kami!, hey... aku tidak ingin kau menyentuhnya”

2) Saat di petualangan Carl dan Russell, Russell yang saat itu merasa kecewa dengan Carl karena membiarkan Kevin ditangkap dan dibawa oleh Charles Muntz, sehingga pagi itu Russell memutuskan untuk menolong Kevin sendirian dengan menggunakan balon dari rumah Carl. Namun, Russell tertangkap oleh Delta, Gamma dan teman-temannya yang merupakan anak buah dari Charles Muntz. Russell diikat dengan tali di kursi, diseret dan akan dijatuhkan oleh Charles Muntz dari kapal, yang berada pada ketinggian yang cukup tinggi yang bisa menyebabkan kematian seseorang (Observasi film animasi *Up*, 21-04-2013).

**Charles: “Dimana teman tuamu?”**

**Russell : “Dia bukan temanku lagi!”**

**Charles: “Baik, jika kau di sini, Fredricksen tidak mungkin jauh di belakang”**

**Russell : “Di mana kau menyimpan Kevin?, biarkan aku pergi!”**

**Delta : “Berteriaklah sesukamu petugas pos kecil!, tidak satupun teman posmu akan mendengarkanmu!”**

**Russell : “Hei...! Kemana kau pergi? Aku belum selesai denganmu”**

Namun Charles Muntz tidak menghiraukan apa yang dikatakan oleh Russell, ia pergi begitu saja setelah membuka pintu kapal untuk menjatuhkan Russell.

3) Setelah Carl berhasil menyelamatkan Russell, Carl dan Doug kembali ke dalam kapal Charles untuk menyelamatkan Kevin, melalui jalan pintas supaya tidak ketahuan oleh anak buah Charles Muntz. Setelah Carl berhasil mengeluarkan Kevin dan membawanya, tiba-tiba Charles datang menghadang dengan menggunakan pedang untuk melukai Carl. Tapi dengan cepat Carl menahan, pedang Charles dengan

menggunakan tongkatnya dan beberapa kali Carl hampir terkena oleh pedang milik Charles (Observasi film animasi *Up*, 21-04-2013).

**Charles : “Aku akan membawa burung itu kembali dengan aku, hidup atau mati”**

Saat perkelahian Carl bersama Charles itu, Carl agak lengah sehingga terkena tendangan dari Charles. Hal itu membuat Carl jatuh dan hampir terbunuh. Perkelahian mereka cukup lama. Carl dan Kevin berusaha melarikan diri dari Charles. Ketika kapal itu tergeser karena Doug menyentuh salah satu alat yang ada dalam kapal tersebut dan mengalihkan perhatian dari Charles, sehingga Carl bisa naik ke atas kapal, tapi saat Charles mengejar mereka dan menarik kaki Carl. Carl memukul kepala Charles dengan tongkatnya beberapa kali, sehingga Charles turun ke bawah.

**Charles : “Ada kata-kata terakhir Fredicksen, ayolah keluaran saja”**

- 4) Di sisi lain, Russell harus menghadapi Delta, Gamma dan teman-temannya yang menembaknya dengan menggunakan pesawat terbang. Saat Russell masih tergantung pada tali rumah Carl. Russell yang takut karena ia hampir saja terkena tembakan dari anak buah Charles, tapi seketika Russell mendengar Carl memanggilnya dari atas kapal agar Russell membawa rumah terbang itu ke atas kapal. Russell Melihat Carl, Kevin yang berusaha untuk lari dari Charles Muntz. Melihat hal itu Russell menjadi semangat sehingga berhasil naik ke atas rumah terbang Carl. Delta dan temannya berusaha untuk menembaki Russell,

tapi Russell menakuti Delta, Gamma dan teman-temannya dengan menyebut tupai, karena anjing-anjing milik Charles sangat takut terhadap tupai. Pesawat mereka bertabrakan karena panik dan meledak berkeping-keping, tapi Delta bersama teman-temannya menggunakan parasut untuk menyelamatkan diri mereka (Observasi film animasi *Up*, 21-04-2013).

**Delta** : **“Target terlihat!”** (menembaki Russell)

**Russell** : **“Aku tak bisa lakukan ini”** (saat Russell tergantung di tali)

**Carl** : **“Russell...!., huh...”**

**Russell** : **“Kau meninggalkan tuan Fredricksen sendirian !”**  
(sesampainya di atas, rumah Russell mengucapkan: “hei ada tupai”)

**Delta** : **“Tupai? Dimana? Dimana tupainya?., aku benci tupai!!”**

- 5) Setelah Russell sampai di atas kapal Charles, Carl, Kevin dan Doug naik ke dalam rumah terbangnya, namun Charles menembaki balon yang berada di atas rumah Carl sehingga rumah itu terbentur keras dan Carl jatuh. Russell, Kevin dan Doug tetap berada di dalam rumah terbang Carl. Saat itu Carl berhasil menahan rumahnya supaya tidak jatuh dari ketinggian karena balon gas helium yang berada di atas rumah Carl tersebut sudah banyak yang pecah, tapi tiba-tiba Charles datang menembaki Russell, Kevin dan Doug sehingga mereka masuk ke dalam rumah dan menutup pintu. Charles yang menuju ke dalam rumah mendobrak pintu beberapa kali, Carl saat itu tidak dapat bergerak untuk menolong mereka, ia harus menahan tali rumah tersebut. Charles yang berhasil masuk langsung menodongkan senjata

tapi kepada Russell, Kevin dan Doug. Tapi, setelah mereka berhasil mengecoh Charles, Carl menyuruh Russell, Kevin dan Doug untuk berpegangan di tali yang ia pegang. Carl memanggil Kevin dengan menggunakan cokelat, karena Carl tahu bahwa Kevin sangat menyukai cokelat milik Russell. Sehingga Kevin berlari menuju Carl. Sementara Charles yang saat itu ingin mengejar Russell tidak berhasil sehingga terjatuh dari ketinggian, yang menyebabkan kematiannya (Observasi film animasi *Up*, 21-04-2013).

**Carl : “Tidak...Russell! Pergi keluar dari sana!!”**

**Charles : “Tidak, biarkan saja mereka!”**

**Carl : “Russell, pegangan pada Kevin! Jangan lepaskan dia!, Kevin...cokelat!!”**

Dari penjelasan dan beberapa dialog yang terdapat dalam adegan film *Up* ini, terlihat bahwa adanya kekerasan baik yang dihasilkan oleh Carl dan Russell sebagai pemeran utama ataupun keseluruhan dari pemeran dalam film ini.

## **2. Semiotik Deskriptif**

Semiotik deskriptif adalah semiotik yang memperhatikan sistem tanda yang dapat kita alami sekarang, meskipun ada tanda yang sejak dahulu tetap seperti yang dihasilkan sekarang. Misalnya langit yang mendung menandakan bahwa hujan tidak lama lagi akan turun, dari dahulu hingga sekarang tetap saja seperti itu.

Adapun tanda yang mengacu pada semiotik deskriptif adalah:

- 1) Awan yang diikuti oleh angin dan petir yang akan menandakan terjadinya hujan badai. Saat Carl dan Russell berada di dalam



rumahnya yang telah ia pasangi sepuluh ribu balon gas helium dan menerbangkan rumah Carl, sehingga berada pada ketinggian yang cukup tinggi. Russell melihat di depannya ada awan gelap yang akan menandakan terjadinya hujan badai yang bisa menghancurkan rumah mereka. Carl yang berusaha untuk melewati dan menyelamatkan diri dari situasi tersebut sehingga Carl pingsan (Observasi film animasi *Up*, 21-04-2013).

**Russell : “Ada badai datang, mulai mendekat, kita akan tertiuap kedalam masalah”**

**Carl : “Apa yang kau lakukan di sana?”**

**Russell : “lihat...!”**

Dari dialog di atas terlihat bahwa Carl dan Russell mengalami peristiwa yang cukup menegangkan dan membahayakan nyawa mereka.

## 2) Munculnya Pelangi

Setelah Carl sadar dari pingsannya, mereka berada pada ketinggian yang cukup sehingga Carl memutuskan beberapa balon untuk turun ke bawah. Setelah hampir sampai ke bawah rumah Carl terbentur keras oleh batu sehingga Carl dan Russell pun terjatuh dari rumahnya dan Carl berusaha untuk menahan rumahnya yang terbawa oleh tiupan angin dan hampir terjatuh ke dalam jurang, Carl berusaha untuk menarik rumahnya ke tempat yang aman. Saat itulah Carl menyadari bahwa ia telah sampai ke *Paradise Falls*. Carl melihat air terjun dan di situ muncul pelangi yang begitu indah (Observasi film animasi *Up*, 21-04-2013).

**Carl : “Ini dia...Ellie, ini indah sekali, kita berhasil”.**

Carl saat itu menyuruh Russell untuk naik dan memanjat ke atas rumahnya, sehingga beberapa kali Russell menginjak mulut, hidung dan kepala Carl. Namun usaha Carl dan Russell tidak berhasil. Tindakan dari Russell yang menginjak mulut, hidung serta kepala Carl merupakan tindakan yang mengarah pada unsur kekerasan terhadap orang tua dan merupakan tindakan yang tidak sopan.

**Carl : “Kita berhasil, kita bisa melayang ke sana, panjat, panjat”**  
**Russell : “Maksudnya, aku membantumu?”**  
**Carl : “yeah...yeah...!”**  
**Russell : “Oke, aku panjat”**  
**Carl : “Perhatikan langkahmu!”**  
**Russell : “Maaf...”**

### **3. Semiotik Faunal**

Semiotik faunal adalah semiotik yang khusus memperhatikan sistem tanda yang dihasilkan oleh hewan. Hewan biasanya menghasilkan tanda untuk berkomunikasi antara sesamanya. Tetapi juga sering menghasilkan tanda yang dapat ditafsirkan oleh manusia. Misalnya: seekor ayam betina yang berkotek-kotek menandakan ayam itu telah bertelur atau ada sesuatu yang ia takuti.

Adapun binatang yang ikut dalam adegan film *Up* ini yang memberikan tanda yang dapat memberikan makna-makna tertentu dalam adegan film *Up* yakni:

- 1) Gambar 12 di jelaskan bahwa Kevin seekor burung unta raksasa yang telah berhasil ditangkap oleh Charles Muntz dan akan diperlihatkan ke

publik. Kevin merupakan binatang yang langka dan susah untuk didapatkan, karena itulah Charles berusaha bertahun-tahun untuk menangkap Kevin dengan segala cara. Saat Kevin tertangkap dan diseret oleh anak buah Charles, ia mengeluarkan suara seolah meminta tolong kepada Russell dan Carl yang saat itu tidak bisa melakukan apa-apa karena terpojok oleh Charles Muntz dan Kevin dikurung dalam sebuah sel di dalam kapal Charles Muntz (Observasi film animasi *Up*, 21-04-2013).

**Charles : “Hati-hati kita ingin dia dalam keadaan baik ketika dia kembali”**

## 2) Anjing

Anjing adalah merupakan binatang yang memiliki rahang yang cukup kuat yang bisa menggigit lawannya dengan ganas. Gambar 13 dijelaskan beberapa anjing milik Charles yang menyeret Kevin seekor burung unta raksasa ke dalam kapal Charles. Setelah Kevin dibawa oleh Charles, Carl saat itu marah sebab Russell mengalahkan Carl, karena Carl memutuskan untuk tidak menolong Kevin saat itu. sehingga Carl emosi dan mengalahkan Doug atas semua itu (Observasi film animasi *Up*, 21-04-2013).

**Russell : “kau menyerahkan Kevin...! Kau menyerahkan dia...!”**

**Carl : “Ini bukan keperdulianku, aku tidak satupun dari ini!”**

**Doug : “Tuan, ini tidak apa-apa”**

**Carl : “aku bukan tuanmu! Dan jika kau tidak muncul, maka tidak satupun dari ini akan terjadi, sekarang terserah kau Russell bantu aku atau tidak, aku akan pergi ke *Paradise Falls* jika itu akan membunuh aku”**

Dari dialog serta gambar 13 menunjukkan adanya unsur-unsur yang mengarah pada kekerasan di saat Kevin ditangkap dan diseret oleh anjing milik Charles yang bisa bicara dengan menggunakan alat *translate collar*. Saat Carl merasa kesal kepada Russell dan Doug. Carl yang berbicara dengan nada keras sehingga Russell pun terdiam karena kecewa. Hal itu merupakan kekerasan psikologis yang bisa melemahkan mental sang anak.

#### **4. Semiotik Kultural**

Dalam semiotik kultural ini peneliti menganalisis unsur kekerasan dalam film UP dengan menggunakan model analisis semiotik Roland Barthes ini lebih mengarah pada, sebuah tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari suatu masyarakat tertentu dalam waktu tertentu, dan menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaan yang terdapat pada kehidupan masyarakat .

Menurut Fiske yang mengembangkan teori dari Roland Barthes menjelaskan signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara signifier dan signified didalam sebuah tanda terhadap rialitas eksternal. Barthes menyebutnya, sebagai denotasi yaitu makna palingnya dari tanda konotasi adalah istilah yang digunakan Barthes untuk menunjukkan signifikasi tahap kedua (Sobur. 2001: 128).

Dari gambar pertama dalam peta, Roland Barthes pada sebelumnya bahwa tanda denotatif terdiri atas penandaan (signifier) dan petanda (signified) akan tetapi pada saat bersamaan tanda denotatif adalah juga

penanda konotatif pada dasarnya ada perbedaan antara denotasi dan konotasi dalam pengertian secara umum biasanya dimengerti sebab di makna “harfiah” makna yang sesungguhnya bahwa kadang kala juga dirancukan dengan referensi atau acuan.

Dalam film animasi *Up* ini tidak banyak terdapat semiotik kultural yang khusus menelaah sistem tanda yang berlaku dalam kebudayaan atau kebiasaan masyarakat tertentu diantaranya adalah:

- 1) Saat salah satu pekerja konstruksi menyapa Carl Fredricksen dengan cara mengangkat tangannya pagi itu, karena ia melihat Carl mengambil serta membersihkan kotak suratnya dari debu, tapi Carl yang saat itu merasa kesal terhadap pekerja konstruksi itu, langsung menghidupkan pembersih debu dan mengarahkannya kepada pekerja konstruksi. Tindakan yang tidak baik dilakukan oleh seseorang dan hal itu pun bisa mengarah kepada unsur kekerasan.

**Pekerja : “Hey...!!, selamat pagi pak, butuh bantuan pak?”**

**Carl : “Tidak. Ya..., beritahu bosmu disana, anak buahmu menghancurkan rumah kami”**

**Pekerja : “Hanya memberi tahumu, atasanku akan bahagia menerima tempat ini dari tanganmu...”**

Selain itu di saat petualangannya di *Paradise Falls*. Carl bersalaman dengan Charles Muntz. Yang dimaksud dalam adegan tersebut adalah sebagai tanda atau cara lain untuk memberikan salam kepada orang lain (Observasi film animasi *Up*, 21-04-2013).

## 2) Minuman beralkohol dan bersulang

Di dalam kehidupan orang barat, minuman beralkohol itu merupakan hal yang biasa dan bahkan menjadi kebiasaan baik dalam kehidupan sehari-hari ataupun dalam sebuah acara perayaan tertentu. Tradisi atau kebiasaan yang orang barat ini tidak baik untuk dicontoh dan diperlihatkan karena minuman beralkohol itu sangat berbahaya bagi kesehatan tubuh. Seperti pada gambar 15 pada bab III.

Minuman keras meliputi seluruh jenis minuman yang mengandung alcohol, nama kimianya adalah etanol. Minuman ini sudah dikenal sejak 5000 tahun yang lalu dan merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari pada berbagai kebudayaan tertentu. Pada dasarnya alkohol (etanol) mempunyai sifat menekan aktivitas susunan saraf pusat, sama dengan kafein dan nikotin yang bisa merusak tubuh. Apalagi ini ditayangkan pada sebuah film animasi, yang dilihat oleh anak dan itu merupakan hal yang tidak baik untuk diperlihatkan kepada anak-anak.

## 5. Semiotik Natural

Semiotik natural merupakan semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh alam. Namun dalam film animasi *Up* ini, tidak banyak semiotik natural yang pada film *Up* ini. Adapun tanda yang terdapat dalam film animasi *Up* yang mengacu pada semiotik natural adalah: sebuah batu yang berbentuk manusia dan awan kabut.

Di saat petualangan Carl dan Russell di perjalanannya, ia melihat ada batu yang berbentuk manusia sehingga Carl mengira itu adalah

manusia. Bentuk batu yang mirip manusia dan hewan itu merupakan tanda yang dihasilkan oleh alam dan terjadi secara alami. Begitu juga di dalam adegan Carl dan Russell yang melihat di dekat air terjun ada gumpalan awan kabut. Ketika diperjalanan Carl dan Kevin bertemu dengan Doug seekor anjing yang bisa bicara dengan menggunakan alat *translate collar*, yang dibuat oleh Charles Muntz. Namun Carl kurang menyukai keberadaan Doug dan Kevin. Carl berusaha untuk mengusir Kevin dengan coklat milik Russell dan Doug dengan bola yang berada pada tongkatnya, lalu Carl menarik Russell dengan cepat meninggalkan Doug dengan Kevin. Tapi usaha Carl itu tidak berhasil. Sifat Carl yang mudah emosi dan kurang suka terhadap orang lain, serta kurangnya beradaptasi dengan lingkungan yang ada itu merupakan tindakan dan perilaku yang kurang baik (Observasi film animasi *Up*, 22-04-2013).

**Carl : “Hallo pak, terimakasih...senang sekali tahu ada orang lain di sini”**

**Russell : “Hey...kau bicara pada batu, yang itu mirip kura-kura, lihat...itu seperti anjing”**

## **6. Semiotik Normatif**

Adapun tanda yang terdapat dalam film animasi *Up* ini yang menelaah sistem tanda yang dibuat oleh manusia dalam bentuk norma-norma adalah:

- 1) Semiotik normatif dalam film ini tergambar pada saat Carl Fredricksen disidang di pengadilan, karena sudah melanggar hukum negara, sebab Carl telah memukul kepala salah satu pekerja konstruksi yang bernama Steven hingga berdarah, kemudian Carl dilaporkan kepolisi dan

disidang di pengadilan. Akhirnya hak untuk rumah dan tanah milik Carl jatuh ke tangan bos dari pekerja konstruksi tersebut. Karena Carl telah melakukan kekerasan terhadap orang lain yang menyebabkan orang itu terluka (Observasi film animasi *Up*, 22-04-2013).

- 2) Carl berkelahi melawan Charles Muntz untuk menyelamatkan Russell dan Kevin dari kejahatan Charles yang menggunakan pedang untuk melukai Carl. Tapi Carl berusaha untuk menangkis pedang Charles dengan menggunakan tongkatnya. Pertarungan mereka saat itu berlangsung cukup lama, dan beberapa kali Carl hampir terkena oleh pedang Charles (Observasi film animasi *Up*, 22-04-2013)
- 3) Selain itu ada beberapa tanda yang dibuat oleh manusia yang menunjukkan sesuatu seperti kompas dan GPS, di saat Carl dan Russell tidak tahu di mana mereka berada.

Kompas adalah penunjuk arah jalan (arah mata angin). Sedangkan GPS merupakan singkatan dari *Global Positioning System*, yakni sistem satelit navigasi dan penentuan posisi yang dimiliki dan dikelola oleh Amerika Serikat. Sistem ini didesain untuk memberikan posisi dan kecepatan tiga dimensi serta informasi mengenai waktu, secara kontinu di seluruh dunia tanpa bergantung waktu dan cuaca. Bagi banyak orang secara simultan, GPS dapat memberikan informasi, posisi, kecepatan dan waktu secara cepat akurat, murah di mana saja di bumi ini tanpa tergantung cuaca ([id.wikipedia.org/wiki/system](http://id.wikipedia.org/wiki/system)).

- 4) Saat petualangan, Carl menarik tali yang ada pada ikatan Russell sehingga Russell terjatuh, karena saat itu Russell sibuk dengan Doug dan Kevin sehingga Carl merasa kesal



**Carl : “Aku bukan gurumu!”**  
**Doug : “Aku peringatkan kau sekali lagi, Kevin!”**  
**Russell : “Hei, keluar!!”**  
**Doug : “Aku lompat kau sekarang!”**  
**Carl : “Russell...!, ditingkatan ini kita tidak akan terjatuh”**

## **7. Semiotik Sosial**

Yakni semiotik yang menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh manusia yang berwujud lambang, baik yang berwujud kata maupun lambang berwujud kata dalam satuan yang disebut kalimat. Semiotik sosial yang ada pada film *Up* ini terdapat pada adegan sebagai berikut:

- 1) Saat Russell mengobati Kevin (seekor burung unta raksasa) karena Kevin digigit oleh seekor anjing bernama Alfa yang merupakan salah satu anak buah Charles. Saat itu mereka dikejar oleh anjing-anjing milik Charles yang ingin menangkap Kevin. Di saat Kevin terluka, dengan cepat Russell langsung membalut luka pada kaki Kevin (Observasi film animasi *Up*, 22-04-2013).

**Russell : “Kevin...! oh, tidak tidak tidak Kevin, tetap di bawah, dia terluka parah, tidak bisakah kita menolongnya untuk pulang”**

**Carl : “Baik!! Tapi kita harus cepat”**

- 2) Di saat Carl menolong Russell dari kejahatan Charles, Russell yang saat itu merasa kesal terhadap Carl memutuskan untuk menyelamatkan Kevin sendirian dengan menggunakan balon dari rumah Carl. Namun Carl yang saat itu berusaha menyusul Russell yang ternyata di sana tertangkap oleh Charles dan akan dilempar keluar dari kapal, tapi untung saja Carl cepat datang dan menyelamatkan Russell sehingga tak jadi terjatuh ke bawah (Observasi film animasi *Up*, 22-04-2013).

**Russell : “Tuan Fredricksen...”**

**Carl : “Doug, bawa dia kemari”**

**Russell : “kau kembali untuk Kevin, ayo... kita ambil dia...”**

- 3) Carl membebaskan serta membantu Kevin dari kejahatan Charles dan berusaha mengembalikan Kevin ke tempat asalnya. Di saat Kevin tertangkap oleh jaring milik Charles, Carl berusaha untuk memutuskan tali jaring tapi Carl tak berhasil sehingga Kevin dibawa oleh Charles dan dikurung di dalam sel, tapi Carl datang untuk menyelamatkan Kevin dari tempat itu. Setelah Carl melihat buku petualangan dari Ellie yang berisi tentang gambarnya bersama Ellie dan tulisan Ellie: *“Thanks for the adventure got a new one! Ellie”*. Dan Carl sadar bahwa ia harus menyelamatkan Kevin.

**Carl : “Maafkan aku Kevin, ayo kita keluarkanmu dari sini”**

Dan setelah Carl berhasil mengalahkan Charles, Carl, Doug dan Russell pergi untuk mengembalikan Kevin ke tempat asalnya.

## **8. Semiotik Struktural**

Yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dimanifestasikan melalui struktur bahasa. Adapun bentuk bahasa yang dimanifestasikan dalam dialog Carl dan Russell sebagai berikut:

- 1) Dialog yang dilakukan oleh Carl dan Russell saat ia berada dalam hutan saat Russell merasa lelah, sehingga Russell terjatuh. Tapi sejenak Carl tidak menyadarinya sehingga Carl terus berjalan dan Russell tertarik oleh tali yang terhubung padanya. Sehingga setelah itu mereka berhenti sebentar untuk istirahat.

**Russell** : “Aku lelah, lututku sakit...”  
**Carl** : “Lutut yang mana?”  
**Russell** : “Sikuku dan aku mau ke kamar mandi”  
**Carl** : “Aku sudah menawarkanmu lima menit yang lalu”  
**Russell** : “Baik aku tak pergi, aku tak mau jalan lagi, bisa kita berhenti?”  
**Carl** : “Demi cinta Pete? Pergi ke semak dan lakukan urusanmu!”  
**Russell** : “Oke... ini pegang barangku, aku selalu mau coba ini tuan Fredricksen, apa aku harus gali lubang sebelum atau sesudah?”  
**Carl** : “Bukan urusanku!”

Dan di saat itulah Russell bertemu dengan Kevin, seekor burung unta raksasa. Tapi, Carl saat itu tidak menyukai Kevin dan berusaha untuk mengusir Kevin, namun tidak berhasil karena Kevin selalu mengikutinya.

- 2) Dialog yang dilakukan oleh Carl dan Russell setelah Kevin dibawa oleh Charles Muntz. Saat itu Russell kecewa terhadap Carl, karena membiarkan Kevin dibawa paksa oleh Charles Muntz.

**Russell** : “Kau menyerahkan Kevin, kau telah menyerahkan dia!”  
**Carl** : “Ini bukan urusanku, aku tidak minta ini terjadi”  
**Doug** : “Tuan, ini tidak apa-apa”  
**Carl** : “Aku bukan tuannya dan jika kau tidak muncul, maka semua ini tidak akan terjadi!, sekarang terserah kau bantu aku atau tidak, aku akan ke Paradise Falls walaupun aku harus terbunuh”

Dari dialog di atas Carl yang saat itu merasa kesal dengan ucapan Russell. Sehingga Carl marah dan mengucapkan kata-kata yang ada pada dialog di atas dengan nada yang keras dan lantang, Russell terdiam. Tindakan yang dilakukan Carl termasuk kepada unsur kekerasan yang bisa merusak atau melemahkan mental dari sang anak.

Dari penjelasan diatas pada BAB VI analisis data tersebut terdapat cukup banyak perilaku atau adegan yang merupakan kekerasan yang terdapat pada media yang mana sudah melanggar dari ketentuan UUD keputusan komisi penyiaran Indonesia Nomor 009/SK/KPI/8/2004 tentang pedoman perilaku penyiaran dan standar program siaran, pada pasal 33 tahun 2009 tentang kekerasan, kecelakaan dan bencana dalam program siaran terdapat pada poin pertama yang berbunyi, “adegan kekerasan tidak boleh disajikan secara eksplisit”.

Dan pada poin 2 yang berbunyi, “Gambar luka-luka yang diderita korban kekerasan, kecelakaan, dan bencana tidak boleh disorot secara Close UP (Big Close UP, medium Close UP, Extreme Close UP)”. Serta pada poin 3 yang berbunyi “Gambar senjata api dan senjata tajam tidak boleh disorot secara Close UP (Big Close UP, medium Close UP, Extreme Close UP)”.

Dan pada pasal 32 tentang kekerasan serta batasan umum. Pada poin ke 3 dan ke 4 yang berbunyi “ lembaga penyiaran dilarang menyajikan program yang dapat dipersentasikan sebagai mengagungkan kekerasan atau menjustifikasi kekerasan sebagai hal yang lumrah dalam kehidupan sehari-hari, serta lembaga penyiaran dilarang menyajikan lagu-lagu atau klip video musik yang mengandung muatan pesan menggelorakan atau mendorong dari kekerasan.

Selain itu pada pasal 37 tentang kekerasan terhadap binatang yang berbunyi “lembaga penyiaran dilarang menyiarkan program yang mendorong atau mengajarkan tindakan kekerasan atau penyiksaan terhadap binatang”. Dan terakhir pada pasal 35 tentang kekerasan dalam program anak-anak yang berbunyi “Dalam program anak-anak kekerasan tidak boleh tercipta kesan bahwa kekerasan adalah hal lazim dilakukan dan tidak memiliki akibat serius bagi pelaku dan korbannya”.

Dan seharusnya memang film-film animasi atau kartun untuk anak-anak ini, tidak boleh adanya unsur kekerasan yang terdapat dalam setiap adegannya yang seolah-olah mengagung-agungkan tindakan kekerasan. Film semacam inilah yang bisa merusak serta mempengaruhi anak-anak dibawah umur, karena pada umumnya film animasi atau kartun itu memang merupakan film yang khusus disajikan, diperlihatkan, serta ditujukan untuk anak dan seharusnya media massa menampilkan film-film yang mengandung pesan positif seperti, pesan pendidikan, pesan bermoral dan lain-lain yang bisa menunjang kreatifitas otak dari anak.

Dalam semiotik struktural ini peneliti menganalisis unsur kekerasan dalam film animasi UP dengan menggunakan model analisis semiotik Ferdinand Saussure yang mengarah pada bunyi-bunyi dan gambar (sounds and images) disebut “Signifier” dan konsep-konsep dari bunyi-bunyian dan gambar (the concepts these) sounds and images disebut “Signified” berasal dari kesepakatan. (Kriyanto No. 2006 : 267).

Tanda (*sign*) adalah sesuatu yang berbentuk fisik (*any sound-image*) yang dapat dilihat dan didengar yang biasanya merujuk kepada sebuah objek atau aspek dari realitas yang ingin dikomunikasikan (Kriyanto No. 2006 : 268).

Maksudnya adalah, tanda (*sign*) terdiri dari: bunyi-bunyian dan gambar, disebut *signifier* atau penanda, dan konsep-konsep dari bunyi-bunyian dan gambar, disebut *signified*. Dalam komunikasi seseorang menggunakan tanda untuk mengirim makna tentang objek dan orang lain akan menginterpretasikan tanda tersebut. Objek bagi Saussure disebut “*referent*”. Hampir serupa dengan Peirce yang menginstilahkan *interpretant* untuk *signified* dan *object* untuk *signifier*, bedanya Saussure memakai “objek” sebagai *referent* dan menyebutkannya sebagai unsur tambahan dalam proses penandaan. Contoh: ketika orang menyebut kata “anjing” (*signifier*) dengan nada mengupat maka hal tersebut merupakan tanda kesialan (*signified*). Begitulah, menurut Saussure, “*Signifier* dan *signified* merupakan kesatuan tak dapat dipisahkan, seperti dua sisi dari sehelai kertas.” (Sobur, 2006).

Menurut pandangan Prof. Geroge Gebner dalam penelitiannya tentang indikator budaya untuk mempelajari pengaruh penonton dari tayangan-tayangan yang ada pada televisi atau film. Penelitian ini awalnya memfokuskan pada tema-tema kekerasan. Film menjadi media atau alat utama di mana penonton dapat belajar tentang kehidupan dan lingkungannya. Dengan kata lain, persepsi apa yang

terbangun dalam benak penonton, tentang masyarakat dan budaya sangat ditentukan oleh televisi atau film. Karena mereka belajar tentang dunia, orang-orangnya, nilai-nilainya serta adat kebiasaannya. Berdasarkan asumsi di atas dapat disimpulkan, salah satu bahaya nyata dari kekerasan yang melanda televisi atau film adalah meningkatnya persepsi pemirsa bahwa dunia ini memang tempat yang kejam dan berbahaya.

Dengan demikian, mereka tentunya akan menyimpulkan bahwa tayangan kekerasan yang mereka lihat dalam film kartun adalah realitas, nyata, sama dengan kehidupan sehari-hari dan menganggap hal ini adalah biasa. Sebagaimana efek dari penayangan kekerasan yang ditayangkan memberi kesan bahwa lingkungan sekitarnya sama seperti yang tergambar dalam film. Bukan itu saja, kemampuan berfikir anak usia 4-6 tahun yang belum mampu berfikir secara kritis tentang apa yang ada dibalik kejadian, juga menyebabkan anak dengan mudah menganggap apa yang ditampilkan dalam film dengan tayangan kekerasan, khususnya dalam film animasi yang menjadi tontonan favorit anak-anak adalah hal-hal yang boleh-boleh saja dilakukan dalam kehidupan mereka.

Sedangkan menurut pandangan dari hasil penelitian Yayasan Kesejahteraan Anak Indonesia (YKAI) tentang tayangan film untuk anak-anak terungkap 62% adalah adegan anti sosial seperti kekerasan dan selebihnya proporsional. Di mana mereka menemukan bukti bahwa materi yang disuguhkan dalam film kartun ternyata sangat

berbahaya bagi perkembangan anak, yang mana anak akan mencitrakan diri seperti tokoh dalam film kartun dan yang sudah mewabah dalam kepribadian dan perilaku anak (Kuswandi, 1996: 62).

Film kartun pada umumnya menunjukkan pengaruh yang berbeda-beda dari setiap perilaku anak-anak. Film kartun banyak memberikan hiburan, wawasan serta pelajaran tentang hal-hal yang baru, sehingga merangsang anak untuk berfikir dan bertanya. Sang anak akan terpengaruh dari setiap adegan yang dilakukan oleh sang tokoh dalam film kartun baik itu dari segi bicara, tingkah laku dan perilaku sang tokoh yang sering ditiru oleh anak dalam kehidupan sehari-harinya. Namun, kehadiran film-film asing untuk anak-anak perlu dibatasi dan disesuaikan dengan kepribadian anak-anak supaya tidak memberikan pengaruh negatif bagi anak-anak.

### **C. Hubungan Antara Analisis Semiotik Dengan Unsur Kekerasan Dalam Film Animasi *Up***

Delapan semiotik yang dianalisis tersebut di atas merupakan bagian tanda yang dijumpai dalam adegan film animasi *Up*. Untuk menemukan kajian dari permasalahan, penelitian ini menghubungkan delapan analisis semiotik di atas dengan unsur kekerasan yang terdapat pada film. Selain dengan menggunakan delapan jenis semiotik, unsur kekerasan dalam film masih bisa dianalisis kembali, jika dipandang dengan dua bentuk kekerasna menurut Poerwandari (2004: 12) yang berkaitan dengan unsur kekerasan sebagai berikut:



## 1. Kekerasan Fisik

Dalam film animasi *Up*, unsur kekerasan terletak pada saat Carl marah dan memukul kepala salah satu pekerja konstruksi yang bernama Steven sehingga berdarah hanya gara-gara Steven tidak sengaja menabrak kotak surat milik Carl dengan tronton. Tapi Carl terlalu emosi saat itu langsung memukul kepala Steven, sehingga membuat Carl diseret ke pengadilan karena telah melanggar hukum negara dan apa yang dilakukan oleh Carl merupakan tindakan kekerasan terhadap orang lain.

Selain itu juga terdapat pada adegan saat Carl berkelahi melawan Charles Muntz, karena Carl yang saat itu ingin menyelamatkan Kevin dan Russell dari ambisi dan kejahatan Charles Muntz. Tindakan dari Charles Muntz merupakan tindakan yang mengandung unsur kekerasan. Tidak hanya itu saja Charles menangkap, mengikat serta ingin menjatuhkan Russell dari ketinggian dan berusaha untuk menembak Russell dan Carl dengan menggunakan senjata api.

## 2. Kekerasan Psikologi

Yakni meliputi, penyerangan harga diri, merendahkan, penghancuran, motivasi, kegiatan memermalukan, upaya membuat takut, teror dalam banyak manifestasinya seperti, makian atau kata-kata kasar, ancaman, penghinaan dan penguntitan.

Dalam film animasi *Up* ini unsur kekerasan ini terletak di saat Carl merasa kesal terhadap ucapan Russell yang mengatakan bahwa, Carl telah menyerahkan Kevin kepada Charles Muntz, sehingga Carl marah dan dengan nada yang keras Carl berkata: **“Ini bukan kepedulianku, aku tidak minta satupun dari ini...”**.

Tapi Carl yang saat itu kesal melampiaskan amarahnya pada Doug. Carl berkata pada Doug di depan Russell: **“Aku bukan tuanmu dan jika kau tidak muncul, maka tidak satupun dari ini akan terjadi, dasar anjing nakal...!!! Sekarang terserah kau (Russell) bantu aku atau tidak, aku akan pergi ke *Paradise Falls* jika itu akan membunuh aku”**

Ucapan Carl yang keras terhadap Russell dan Doug membuat Russell terdiam lemas dan kecewa dengan tindakan Carl tersebut dan itu merupakan kekerasan psikologi terhadap anak. Selain itu saat Carl marah terhadap pekerja konstruksi, Carl yang saat itu berkata: **“Menjauh dari kotak surat pos hey...aku tidak ingin kau menyentuhnya”** (dengan nada yang keras dan kurang sopan).

Seperti yang dijelaskan pada pembahasan sebelumnya, bahwa film banyak berpengaruh terhadap penontonnya. Film animasi memang tak dapat dipisahkan dari kehidupan anak-anak, walaupun banyak juga orang dewasa yang suka menontonnya bahkan sebagai film animasi. Tapi, banyak dampak yang ditimbulkan dari penayangan film, baik secara sadar maupun tidak. Dengan kata lain bahwa televisi film mampu memberikan pengaruh terhadap penontonnya baik yang bersifat positif maupun unsur kekerasan yang bersifat negatif.

Film animasi atau film kartun merupakan film yang banyak digemari oleh anak-anak karena sifatnya yang menghibur. Di usia anak-anak merupakan usia yang sangat mudah dipengaruhi. Ketika mereka melihat apa yang dilakukan oleh pemain dalam film, maka otak mereka merangsang untuk melakukan hal yang sama dengan yang pernah mereka

lihat di film. Dengan kata lain bahwa anak sangat rentan untuk dipengaruhi, dengan banyak menonton film-film yang pada kenyataannya masih sedikit film yang memberikan sajian yang mendidik karakter dan akhlak atau penonton dapat terbentuk melalui film yang ditonton.

Dari kedua bentuk kekerasan di atas memberikan gambaran kepada penulis, bahwa ada unsur yang mengandung makna kekerasan yang disampaikan oleh para tokoh melalui film animasi *Up*. Tindakan-tindakan yang dilakukan oleh para tokoh di setiap adegan dalam film sesuai dengan bentuk kekerasan yang ditetapkan oleh Poewandari. Bentuk tersebut menjadi tolak ukur dalam menentukan tindakan kekerasan atau tidak adanya kekerasan.

Film dalam menyampaikan pesan pada masyarakat agar menarik akan menggunakan kesan-kesan yang membuat penonton tertarik. Apalagi penonton memaknai hal yang tersirat dari film animasi *Up* ini, maka penonton akan mendapatkan makna yang mengandung unsur kekerasan dari adegan yang dimainkan oleh para tokoh dalam film.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Setelah menganalisis unsur kekerasan dengan menggunakan konsep semiotik, maka peneliti dapat memberika kesimpulan bahwa dalam film animasi *Up* terdapat unsur kekerasan yang mempengaruhi serta merusak mental sang anak, yakni:

##### 1. Semiotik analitik

Carl digambarkan sebagai seorang yang memiliki sifat pemaarah dan mudah tersinggung dengan ucapan atau tindakan orang lain. Sehingga Carl memukul kepala salah satu pekerja konstruksi dan di petualangan, Carl harus melawan ambisi serta kejahatan dari Charles Muntz.

##### 2. Semiotik Deskriptif

Carl dan Russell menghadapi hujan badai yang merupakan peristiwa yang cukup menegangkan dan membahayakan nyawanya. Selain itu, di saat petualangan muncul pelangi dan Carl ingin pergi kesana. Tapi tindakan Russel saat itu tidak sopan karena menginjak hidung, mulut serta kepala Carl.

##### 3. Semiotik Faunal

Carl yang membiarkan Kevin seekor burung unta raksasa yang langka ditangkap dan diseret oleh anjing milik Charles Muntz dan Carl yang mudah tersinggung dengan perkataan orang lain. Seperti: saat Carl merasa kesal kepada Russell dan Doug sehingga Carl berbicara dengan nada yang keras dan membuat Russell terdiam kecewa.

#### 4. Semiotik Kultural

Tindakan Carl yang tidak sopan terhadap pekerja konstruksi yang menyapa Carl. Tapi Carl dengan sengaja mengarahkan pembersih debu ke wajah pekerja konstruksi dan selain itu, kebiasaan orang barat dalam mengkonsumsi minuman beralkohol yang bisa merusak tubuh manusia.

#### 5. Semiotik Natural

Di petualangan Carl melihat batu yang mirip manusia serta awan kabut dan bertemu dengan Doug. Sifat Carl yang tidak menyukai Doug serta Kevin, sehingga Carl berusaha untuk mengusir Doug dan Kevin.

#### 6. Semiotik Normatif

Carl digambarkan sebagai orang yang mudah emosi dan tersinggung dengan ucapan orang lain. Sehingga karena sifatnya itu Carl melanggar hukum Negara karena telah melakukan kekerasan terhadap orang lain. Di sisi lain Charles Muntz mempunyai sifat jahat dan menghalalkan segala cara untuk mendapatkan Kevin.

#### 7. Semiotik Sosial

Di petualangan, Carl yang ingin menolong Russel dan Kevin dari kejahatan Charles Muntz harus berkelahi serta mengalahkan Charles Muntz terlebih dahulu. Setelah itu barulah Carl dan Russell bisa mengembalikan Kevin ke tempat asalnya.

#### 8. Semiotik Struktural

Saat ucapan Carl yang kesal dengan perkataan Russell, Carl marah dan berbicara dengan nada yang keras dan lantang. Sehingga Russell terdiam dengan perasaan kecewa.

Dari kedelapan gambaran diatas, jelas terlihat adanya unsur-unsur kekerasan dalam tindakannya, baik yang dihasilkan oleh Carl sebagai pemeran utama atau pemeran lainnya. Tindakan tersebut mengacu ke dalam dua bentuk kekerasan menurut Poerwandari (2002:12) yaitu kekerasan fisik dan kekerasan psikologis.

Kekerasaan fisik yang meliputi: perkelahian, pemukulan, penyiksaan, penggunaan senjata api. Sedangkan kekerasan psikologis seperti kata-kata kasar, upaya membuat takut, ancaman dan menghancurkan motivasi serta tindakan yang tidak sopan terhadap orang lain yang terdapat dalam film animasi UP.

## **B. Saran**

Dengan menceritakan sebuah petualangan melalui film-film animasi, film ini memberikan makna tersirat dan tersurat kepada penonton. Sebaiknya bagi masyarakat yang menonton film ini memperhatikan hal-hal yang bisa merusak mental sang anak, karena kebanyakan dari film merupakan fiksi belaka. Apa yang terjadi di dalam film tidak ditemui dalam kehidupan nyata. Film kartun atau animasi memang tak dapat dipisahkan dari kehidupan anak-anak, maka peran orang tua sangat diperlukan untuk mendampingi serta membatasi anak dalam menonton film-film animasi.

Semoga hal-ha tersebut dapat membantu masyarakat yang ingin menonton film animasi *Up*, dalam mengkaji makna tersirat di dalam film tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, Burhan. 2007. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Prenada Media.
- Effendi, Onong Uchjana. 2000. *Dinamika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Emzir. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- E. Kristi, Poerwandari. 2004. *Mengungkap Selubung Kekerasan, Telaah Filsafat Manusia*. Bandung: Eja Insani.
- Kristanto, JB. 2004. *Nonton Film Nonton Indonesia (Kompas)*. Jakarta: Media Nusantara.
- Kriyantono, Rahmat. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Kuswandi, Wawan. 1996. *Komunikasi Massa (Sebuah Analisis Media Televisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- L.Rivers, William. 2003. *Media Massa dan Masyarakat Modern*. Jakarta: Prenada Media.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Pusat Bahasa. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (edisi 3)*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Ritzer, George dan Goodman. Dougias J. 2004. *Teori Sosiologi Modern Edisi Keenam*. Jakarta. 75 Kencana.
- Sobur, Alex. 2003. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sobur, Alex. 2002. *Analisis Teks Media*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Vivian, John. 2008. *Teori Komunikasi Massa Edisi Kedelapan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Wahidin, Samsul, 2006, *Filter Komunikasi Media Elektronika*, Lembaga Negara Indonesia, dan Pustaka Pelajar Jakarta.

**Sumber dari Internet:**

*<http://www.indonesia.com/intisari/1999juli.kekerasan.html>. Diakses pada 6 November. 2012.*

*[http://id.wikipedia.org/wiki/Up\\_%28film\\_2009%29](http://id.wikipedia.org/wiki/Up_%28film_2009%29). Diakses pada 6 November. 2012.*

*<http://www.imdb.com/title//tt302011>. Diakses pada 6 November.*

*<http://id.wikipedia.org/wiki/sistem>. Diakses pada 22 April. 2013.*