#### **BABI PENDAHULUAN**

#### I.1 Latar Belakang

Animasi merupakan salah satu sarana berkomunikasi dan juga sebagai sarana hiburan. Penyampaian pesan atau informasi melalui animasi lebih menarik dan mudah diingat dengan cerita yang ekspresif dan imajinatif. Hal tersebut serupa dengan yang dinyatakan oleh Paul Weslls (1998), bahwa animasi tidak hanya menghibur namun juga memberikan pengalaman baru dan wawasan yang lebih luas, yang dapat diberikan bisa membahas berbagai hal seperti sosial budaya, pengetahuan, moral, sikap, seni dan hal lainnya.

Animasi berkembang di seluruh Dunia, Jepang, Cina, Korea Selatan, Amerika, Inggris, merupakan negara maju yang memiliki industri animasi yang besar. Cina dengan National Animation Park Tianjin City, Jepang dengan IG Animation, Amerika dengan Walt Disney, Cartoon Network, Dream Work, Illumination dan lainnya. Indonesia merupakan negara yang juga mengikuti perkembangan teknologi informasi, terutama dalam hal ini di bidang film animasi. MSV Picture, MD Animation, SAGE Animation, The Litle Giantz dan 4Strips Productions merupakan beberapa studio animasi di Indonesia yang telah mencipatakan karya film animasi terbaik. Di masa kini industri animasi di Indonesia mulai produktif terlihat banyaknya komunitas animasi, mulainya ada perhatian dari pemerintah seperti pelatihan, diklat animasi, bantuan dana untuk studio kreatif, dan berkembangnya film animasi pendek yang berhasil mendapatkan nominasi piala Citra pada tahun 2017 (Juniman, 2017).

Tidak banyak penelitian yang menyatakan secara pasti kapan dimulainya perkembangan industri animasi di Indonesia, menurut Prakosa (2010) terdapat animasi pertama yang dibuat oleh Dukut Hendrotomo atas visi Soekarno yang berjudul "Si Doel Memilih" pada sekitar tahun 1955. Diketahui era keemasan animasi di Indonesia adalah tahun 90an, karena banyaknya film animasi yang ditayangkan seperti Bawang Merah-Bawang Putih, Timun Mas, dan Petualangan si Kancil (Kurnia, 2017). Film animasi dari luar negeri pun banyak ditayangkan di

saluran televisi Indonesia seperti film animasi dari Jepang yaitu Capten Tsubasa, Doraemon, Dragon Ball, ada pula animasi dari Amerika yaitu Felix, Looney Tunes, Popeye, Mickey Mouse dan film animasi lainnya.

Film serial animasi adalah suatu media hiburan (*entertainment*) yang terdapat pada televisi lokal ataupun pada media internet sebagai sarana pengajaran pada anak-anak ataupun sebagai hiburan. Saat ini banyak serial animasi yang ditayangkan di saluran televisi lokal seperti animasi luar negri yaitu Upin & Ipin, The Amazing World of Gumball, Adventure Time, Ben 10, Larva, dan lainnya, ada pun animasi dari Indonesia seperti KIKO, Nusa, Petualangan Si Unyil, Adit Sopo Jarwo, Zak Strom dan lainnya yang menayangkan animasi di saluran televisi Indonesia.

Larva merupakan film serial animasi yang ditayangkan di saluran televisi lokal Indonesia, yang diciptakan oleh studio TUBAn yaitu salah satu studio animasi 3D dari Korea selatan, bertemakan mengenai kehidupan serangga, dengan tokoh utama Red dan Yellow, dua larva yang bersahabat menghadapi kehidupannya sehari-hari. Animasi ini cukup populer di beberapa negara, pada *website* resmi TUBAn studio, memperlihatkan film serial animasi Larva telah ditayangkan pada 42 channel di 25 negara di dunia, animasi ini diminati oleh berbagai kalangan usia, memiliki genre *slapstick* komedi yang memiliki adegan kekerasan dengan di balut komedi.

Karakter utama merupakan fokus utama pada sebuah film yang dapat menentukan empati atau emosional penonton, oleh karena itu setiap genre film memiliki karakter utama yang sesuai dengan genre yang ditetapkan, tidak hanya faktor genre saja namun juga faktor informasi yang akan disampaikan terhadap penonton, seperti yang di ungkapkan oleh Irwan Tarmawan dan Rima Nur Amalina (2019), "sebuah film umumnya dibuat berdasarkan kaidah-kaidah sinematografi salah satunya Informatif sebuah film harus dapat menjelaskan informasi isi, pesan, dan karakter tokoh dalam cerita agar mudah untuk dipahami." Berdasarkan penjelasan tersebut karakter pada setiap genre akan

menyesuaikan adegan guna menyampaikan pesan atau informasi cerita dalam sebuah film.

Serial animasi Larva merupakan perkembangan genre kartun bisu atau *silent cartoon*, yaitu sebuah animasi yang tidak melibatkan aktivitas verbal pada adegan yang diperlihatkan, lebih banyak adegan atau gestur yang terjadi. Gambar yang ditampilkan, alunan musik dan efek suara lebih diunggulkan dalam animasi ini yang berguna untuk mempermainkan emosi penonton. Animasi bisu melibatkan aspek kognitif didalamnya adapun pengalaman dan memori humor guna menikmati animasi tersebut.

Slapstick merupakan komedi fisik yang mengandung elemen kekerasan, pada dasarnya kekerasan adalah sebuah tindakan yang mengarah pada sebuah sikap atau prilaku seseorang atau kelompok yang tidak manusiawi, sehingga dapat menyakiti orang lain yang menjadi korban dalam tindakan kekerasan tersebut (Dais, 2018). Diketahui serial animasi Larva memiliki target penayangan pada negara asalnya Korea selatan yaitu semua umur. Sedangkan pada televisi lokal ditayangkan pada program anak di channel RCTI, yang mengakibatkan target yang dituju berbeda dan lebih menargetkan pada anak-anak yang perkembangan kognitifnya masih awal atau tahap mengenal (insight learning), dikhawatirkan terjadinya penyalahartian dan peniruan yang dilakukan oleh anak-anak yang dapat menyebabkan hal negatif terjadi terutama pada tanda kekerasan yang terjadi pada serial animasi larva.

Berdasarkan uraian diatas penelitian ini akan mengkaji tentang struktur tanda adegan *slapstick* yang dilakukan oleh karakter utama serial animasi Larva yaitu Red dan Yellow. Penelitian ini akan mengutamakan pengidentifikasian struktur tanda komedi *slapstick* yang digunakan pada serial animasi Larva. Dipilihnya serial animasi Larva, karena memiliki genre utama yaitu komedi *slapstick*, dan juga sebagai serial animasi yang sudah dikenal hampir diberbagai negara. Adapun tujuan penelitian ini guna mengetahui tanda dominan kekerasan pada adegan serial animasi Larva, adapula manfaatnya untuk memahami rangkaian adegan

slapstick yang digunakan pada serial animasi Larva, juga menambah referensi dan pengetahuan mengenai rangkaian adegan komedi slapstick yang digunakan pada karakter utama serial animasi Larva.

#### I.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang sebelumnya. Maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

 Serial animasi larva merupakan kartun bisu atau silent cartoon dengan genre komedi slapstick, yang dasarnya komedi slapstick mengandung adegan kekerasan.

#### I.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

- Bagaimana penggunaan tanda komedi *slapstick* kekerasan yang terjadi pada adegan yang dilakukan karakter utama pada episode yang diteliti?
- Bagaimana mengetahui tingkat kekerasan pada episode yang diteliti?

#### I.4 Batasan Masalah

Ruang lingkup yang diteliti adalah rangkaian adegan *slapstick* yang terjadi pada karakter utama di film serial animasi Larva yaitu Red dan Yellow. Dengan komponen penelitian pada seri musim ke tiga yang memiliki jumlah episode sebanyak 104 judul yang ditayangkan pada tahun 2015 di Korea selatan. Dalam penelitian ini dibatasi pada musim ke tiga, dengan menggambil judul cerita yang dibuat oleh Byoung-wook Ahn yaitu sebanyak 6 judul cerita, terpilihnya cerita yang dibuat oleh Byoung-wook Ahn karena cerita yang dibuat oleh Byoung-wook Ahn mengandung *slapstick* yang memperlihatkan tindakan kekerasan fisik yang mengakibatkan penderitaan karakter utama dalam sebuah masalah tertentu. Penelitian ini dimulai pada tanggal 1 febuari sampai dengan selesai, penelitian ini dilakukan di kota Bandung.

## I.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelian ini dilakukan untuk:

- Mengetahui adegan pada serial animasi larva mengandung adegan kekerasan.
- Mengetahui tanda-tanda komedi slapstick pada adegan karakter utama serial animasi Larva.
- Mempelajari penyampaian tanda komedi slapstick yang terkandung dalam adegan karakter utama serial animasi Larva yaitu Red dan Yellow.

#### I.6 Manfaat Penelitian

Diperolehnya hasil penelitian mengenai adegan komedi *slapstick* yang terjadi pada karakter utama serial animasi Larva secara teoritis dapat bermanfaat pada kekayaan kajian mengenai genre komedi *slapstick* dan bermanfaat bagi keilmuan desain komunikasi visual. Data-data yang diperoleh pada penelitian ini, dapat menjadi literatur atau data sekunder bagi penelitian adegan komedi *slapstick* yang terjadi pada karakter animasi lainnya dan berguna sebagai dokumentasi akpekaspek dalam keilmuan desain komunikasi visual. Mengetahui karakteristik komedi slapstick pada serial animasi Larva, dan dapat dijadikan sebagai rujukan penelitian.

#### I.7 Penelitian Terdahulu & Posisi Penelitian

Berikut adalah penelitian terdahulu yang relevan mengenai desain karakter, diantaranya sebagai berikut:

Tabel I.1 Penelitian Terdahulu

Peneliti	Judul	Metode	Resume
Muslih, Y.	Studi Resepsi	Metode penelitian akan	Mengetahui pandangan
(2012).	Audiens Atas	memakai pendekatan	audiens atas komedi
Jurusan Ilmu	Komedi	penelitian kualitatif	slapstick dalam kartun
Komunikasi,	Slapstick	juga digunakan analisis	animasi Shaun The Sheep.
Fakultas Ilmu	Dalam Kartun	resepsi untuk	Diambilnya beberapa
Sosial Dan	Animasi Shaun	membongkar	sample audiens sumber
Ilmu Politik.	The Sheep	permasalahan dalam	yang menggungkapkan

Universitas		penelitian. Dianalisis	kerangka berpikir individu
Gadjah Mada.		menggunakan teknik	tentang kartun animasi
Yogyakarta.		nalisis resepsi yang	Shaun The Sheep,
		terdapat tiga elemen	dipilihnya dari beberapa
		utama yaitu meliputi	kalangan yaitu anak-anak
		penggumpulan data,	dan remaja.
		analisis data, dan	Mempertanyakan penanda
		interpretasi.	komedi slapstick yakni
			penggunaan kekerasan fisik
			(physical violence), akrobat
			(akrobatics), tabrakan
			(collisions), kejenakaan
			aneh (wacky antics),
			penganiayaan (mayhem),
			dan permainan kasar
			(horseplay) yang berada
			pada kartun animasi Shaun
			The Sheep kepada sumber
			yang ada.
Nurlena	Tinjauan	Adapun metode yang	Penggunaan mise en scene
(2016).	Animasi	digunakan bersifat	pada serial animasi Larva,
Program Studi	Slapstick pada	kualitatif dengan cara	khususnya pada rangkaian
Desain	serial animasi	deskriptif. Dengan	adegan yang menggunakan
Komunikasi	Larva	berfokus teori struktur	struktur element slapstick
Visual,		element slapstick	pada beberapa episode yang
Universitas		Peacook (2014).	diteliti, dan menyimpulkan
Komputer			element slapstick yang
Indonesia.			dominan pada episode
			tersebut.
Afifa, Z.	Karakteristik	Dalam penelitian ini	Dipilihnya beberapa
(2018).	Slapstick Dalam	peneliti menggunakan	episode dari film animasi

Program Studi	Serial Animasi	pendekatan kritis	kartun Bernard Bear, Larva
Ilmu	Bisu	menekankan pada	dan Shaun the Sheep
Komunikasi,		konstelasi kekuatan	sebagai patokan guna
Universitas		yang terjadi	memahaminya karakteristik
Islam Negri		pada proses produksi	pada komedi slapstick pada
Sunan Ampel		dan reproduksi makna,	film animasi tersebut.
Surabaya		analisis menggunakan	Memahami penanda dan
		metode semiotika	pertanda yang ada pada
		Roland Barthes dalam	episode yang dipilih yang
		meneliti subjek	menjelaskan tentang bentuk
		penelitian yaitu berupa	dan tahapan komedi
		serial film kartun dan	slapstick.
		objek penelitian berupa	
		karakteristik slapstick	
		pada film animasi	
		Bernard Bear, Larva	
		dan Shaun the Sheep	

Posisi penelitian yang dilakukan ini adalah untuk mengkaji adegan *slapstick* yang dilakukan oleh karakter utama pada serial animasi larva musim ketiga terutama pada cerita yang dibuat oleh *storyboard* Byoung-wook Ahn, pengkajian adegan *slapstick* pada karakter Red dan Yellow ini diangkat untuk memperlihatkan penggunaan adegan *slapstick* berdasarkan tanda-tandanya. Dipilihnya serial animasi Larva, karena animasi ini memiliki genre utama yaitu komedi *slapstick* dan juga sebagai serial animasi yang sudah dikenal hampir diberbagai negara. Dari hal tersebut akan dikajinya adegan *slapstick* pada karakter utama serial animasi larva, guna memahami tanda komedi *slapstick* (Bermudez, Muslih, 2012) dan juga untuk mengetahui adegan pada serial animasi Larva mengandung tanda kekerasan.

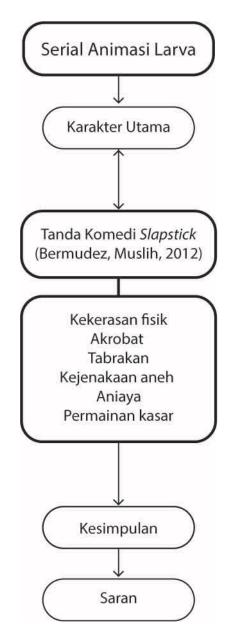
#### I.8 Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian Kualitatif. Menurut Moleong (2005) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll. secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Menurut Suparlan (1994), dalam pendekatan kualitatif yang menjadi sasaran kajian atau penelitian adalah kehidupan sosial atau masyarakat sebagai sebuah kesatuan yang menyeluruh. Hal ini di kaitkan dengan pengertian yang sama dengan pendekatan yang dalam antrapologi dikenal dengan nama pendekatan holistik. Dalam pendekatan tersebut tidak dikenal adanya sempel, tetapi penelitian harus dilakukan secara teliti, mendalam dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran mengenai prinsipprinsip umum atau pola-pola yang berlaku umum sehubungan dengan gejalagejala yang ada dalam kehidupan sosial masyarakat yang diteliti sebagai kasus itu sendiri (Hamid, 2011, h. 3). Hasil temuannya diperoleh melalui data-data yang di temukan dalam berbagai sarana meliputi pengamatan, serta dokumen seperti buku, artikel, dan video.

Kemudian penganalisaan adegan *slapstick* pada karakter utama serial animasi larva menggunakan metode analisis berdasarkan teori dasar komedi *slapstick*, yaitu teori tanda komedi *slapstick* Bermudez (Muslih, 2012), yang akan menganalisis data-data masalah yang diangkat dalam serial animasi Larva dan kemudian memaparkan hasil dari temuan yang disajikan dengan narasi adapun hasil analisis berupa angka yang bertujuan untuk mengetahui tanda dominan pada episode yang diteliti sesuai pada teori acuan yang digunakan (Kasiram, Hidayat, 2017). Penggumpulan data melalui observasi film serial animasi Larva pada musim ketiga *storyboard* oleh Byoung-wook Ahn.

### I.9 Kerangka Penelitian

Berikut kerangka penelitian Kajian Krakter Utama Pada Film Serial Animasi Larva:



Gambar I.1 Bagan Kerangka Penelitian

#### I.10 Sistematika Penulisan

## a. Bab I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, metode penelitian dan tujuan serta manfaat penelitian.

# b. Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini menguraikan teori utama dan referensi-referensi yang akan digunakan untuk membahas permasalahan penelitian.

# c. Bab III Tinjauan Serial Animasi Larva

Bab ini mernguraikan data-data dari objek yang akan diteliti, yaitu data mengenai studio TUBAn dan Serial animasi Larva.

d. Bab IV Analisis Adegan *Slapstick* pada Karakter Utama Serial Animasi Larva Berdasarkan Teori Bermudez

Bab ini berisi tentang analisis adegan *slapstick* pada karakter utama serial animasi Larva yaitu Red dan Yellow dengan berdasarkan teori tanda komedi *slapstick* Bermudez (Muslih, 2012) dan dijabarkan mengenai penemuan pada data-data yang didapat.

# e. Bab V Penutup

Merupakan bab yang menguraikan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran bagi penelitian selanjutnya.