

Penelusuran George Short Movie Terhadap Aspek Semiotika

Kharris Nur Qotimah ,Kevin Fernaldy Shelby , Mochammad Ramadhan Hadiansah ,
Rizki Barokah Purnamasari ,Tarisha Zahra ,
Kepelatihan Fisik Olahraga
Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan,
Universitas Pendidikan Indonesia
Bandung, Jawa Barat
kharrisnurgotimah@upi.edu

Abstrak

Film george menceritakan tentang seorang pria tinggi bertopi kuning yang bernama Ted yang ditugaskan untuk mendapatkan artefak untuk kebutuhan museum, lalu Ted atau yang lebih dikenal dengan topi kuning pergi ke afrika untuk mendapatkan artefak berharga yang berguna untuk menarik banyak pengunjung ke museum tempat dia bekerja. Diperjalanan, ia bertemu dengan monyet berwarna coklat yang selalu ingin tahu tentang apapun. Topi kuning tersebut menamai monyet dengan nama George lalu mereka bersahabat dan tinggal di sebuah hotel ditengah kota. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui aspek semiotika yang terdapat dalam film kartun "George Short Movie" yang mencari tentang beberapa bagian dari aspek semiotika yang meliputi dari indeks, icon, simbol. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan filsafat postpositivisme yang digunakan untuk meneliti pada suatu kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci teknik pengumpulan data dilakukan secara trigulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Penelitian deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk menggambarkan, melukiskan, menerangkan, menjelaskan dan menjawab secara lebih detail tentang permasalahan yang akan diteliti dengan mempelajari semaksimal mungkin subjek yang dipilih. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan alat komunikasi digital berupa handphone agar nilai-nilai yang terkandung dalam george short movie dapat disaksikan secara detail dan jelas. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwasannya didalam film kartun george short movie ini terdapat wawasan yaitu indeks, icon, symbol, sebagai makna yang digunakan untuk mengkomunikasikan cerita secara visual.

Kata kunci – Aspek Semiotika, Kualitatif, George Short Movie

George Short Movie's Search for Semiotic Aspects

Abstract

George's film tells of a tall man with a yellow hat named Ted who is assigned to get artifacts for museum needs, then Ted or better known as the yellow hat goes to Africa to get valuable artifacts that are useful for attracting many visitors to the museum where he works. On the way, he meets a brown monkey who is always curious about anything. The yellow hat named the monkey by the name of George and they became friends and lived in a hotel in the middle of the city. The purpose of this study was to determine the semiotic aspects contained in the cartoon film "George Short Movie" which is looking for some parts of the semiotic aspect which include index, icon, symbol. The method used in this research is a qualitative descriptive method. Qualitative descriptive method is a research method based on the philosophy of postpositivism which is used to research on a natural object condition, where the

researcher is the key instrument of data collection techniques carried out by triangulation (combined), data analysis is inductive/qualitative, and qualitative research results emphasize more meaning rather than generalization. This qualitative descriptive research aims to describe, describe, explain, explain and answer in more detail about the problems to be studied by studying as much as possible the chosen subject. Data collection is carried out using digital communication tools in the form of cellphones so that the values contained in the George Short Movie can be seen in detail and clearly. The results of this study indicate that in this George Short film cartoon, there are insights, namely index, icon, symbol, as the meaning used to communicate the story visually.

Keywords – Semiotic Aspects, Qualitative, George Short Movie

01 Desember 2021	Tanggal mengirim naskah
------------------	-------------------------

Korespondensi: Nama Lengkap Gelar Penulis Utama. Institusi Asal Penulis Utama. Alamat Institusi Penulis Utama Lengkap dengan Kode Pos. Email:

PENDAHULUAN

Film adalah sebagai salah satu media komunikasi, sebuah film hidup berdasarkan dari sinkronisasi antara gambar bergerak dan seni aural atau suara (Pauhrizi, 2020; Sreekumar & Vidyapeetham, 2015). Film sangat mengandalkan teknologi, baik sebagai bahan produksi maupun dalam hal ekspresi dihadapan penonton. Setiap film memiliki makna yang bertujuan untuk menyampaikan suatu pesan, dan pesan ini tentu harus dapat ditangkap oleh penonton (Bowie & Arnheim, 1958; Himawan & Undiana, 2021). Kemajuan teknologi film dewasa ini telah mampu menciptakan suatu tayangan yang memungkinkan berbagai naskah dapat diwujudkan. Kemajuan teknologi tersebut salah satunya dengan adanya *Computer Generated Imagery* (CGI). Teknologi ini dapat menciptakan visual efek sesuai dengan keinginan naskah film, dan para film *makers* dapat berkreasi dengan sangat luas bahkan dapat menciptakan gambaran di luar jangkauan pikiran manusia. Salah satu jenis film yang sering menggunakan teknologi CGI adalah film fiksi dan juga film bergenre animasi (Puspasari, Amizah, & Mahmud, 2019).

Film yang diteliti memiliki genre kartun animasi. Film kartun animasi memiliki pengertian gambar lucu yang digerakkan, kartun berasal dari kata *cartoon* yakni jenis kertas keras animasi berasal dari kata *animate* yang berarti menghidupkan dan memberikan jiwa (Syahfitri, 2011). Judul film yang menjadi subjek penelitian ini adalah *Curious George*, merupakan tokoh protagonis dalam serial buku anak-anak dengan judul yang sama. Ditulis oleh Hans Augusto Rey dan Margret Rey. Menampilkan monyet bernama George, yang dibawa dari rumahnya di Afrika oleh “Pria bertopi kuning” untuk tinggal bersamanya di kota (Kathleen Weidner Zoehfeld, Ken Kaufman, Professor David Reynolds, Margret Rey, 2006).

Secara definisi, film kartun merupakan suatu rangkaian gambar diam secara inbetween dengan jumlah yang banyak, dimana apabila di proyeksikan akan terlihat seolah-olah bergerak (Syahfitri, 2011). Memilih film kartun George karena mendidik anak memiliki karakter yang lebih positif, meningkatkan kreativitas anak, membantu meningkatkan perkembangan kognitif, serta memperkuat imajinasi. Fungsi film kartun bagi anak seiring dengan beberapa hasil penelitian yang dapat meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak dimasa pertumbuhan. Namun selain sisi positif, adapula sisi negative pengaruh film kartun bagi anak, sehingga perlu adanya pendampingan orang tua. Pendampingan menonton adalah suatu pengkondisian dimana seorang dewasa,

dalam hal ini orang tua atau kakak, tidak memberikan komentar-komentar tertentu dan menunjukkan sikap netral terhadap program yang ditonton dalam praktik menonton. Di sini, pendamping bukan memberikan tambahan komentar-komentar dan menunjukkan sikap positif terhadap suatu program. Dalam hal ini, orang tua atau orang dewasa yang mendampingi berperan sebagai pendamping bukan menjadi mediator dalam upaya memberdayakan potensi kesadaran kritis dalam diri anak-anak (Triwardani & Wicandra, 2009). Film *George* banyak keterkaitan dalam semiotika karena memiliki berbagai simbol, ikon, serta indeks (sebab-akibat). Pengkajian semiotika atau yang disebut dengan analisis semiotika salah satunya untuk melihat makna visual sekaitan dengan komunikasi yang ingin disampaikan (Yoyon Mudijiono, 2011).

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui beberapa bagian yang terdapat di dalam semiotika serta mencari bagian dari semiotika seperti simbol, indeks (sebab dan akibat) serta ikon yang terdapat dalam film yang akan diteliti, lalu mengetahui pentingnya fungsi dari semiotika di dalam analisis artikel yang membahas tentang suatu film.

METODE PENELITIAN

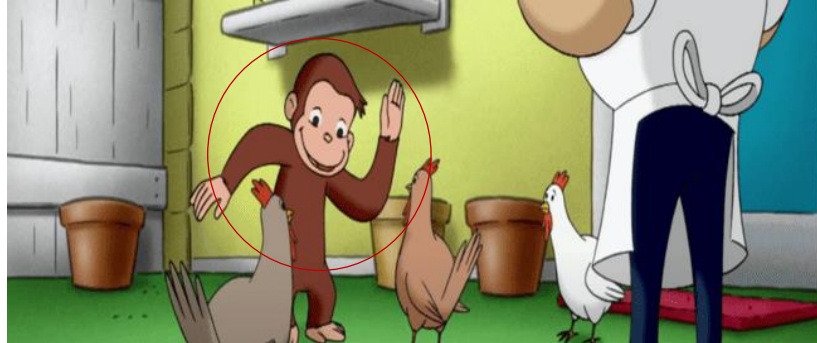
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan analisis semiotika, Menurut Sugiyono (2016:9) metode deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci teknik pengumpulan data dilakukan secara trigulasi (gabungan) (Supiarza, 2019). Analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan, melukiskan, menerangkan, menjelaskan dan menjawab secara lebih rinci permasalahan yang akan diteliti dengan mempelajari semaksimal mungkin suatu individu, suatu kelompok atau suatu kejadian. Objek penelitian yang diteliti yaitu short movie yang berjudul “George” yang terkait dengan dimensi kualitas pelayanan dan faktor penghambat dan pendukung kualitas pelayanan. Sedangkan yang dijadikan sebagai subjek dalam penelitian ini adalah monyet. Teknik perolehan data dalam penelitian ini menggunakan teknik yang dikemukakan oleh Sugiyono (2016:225) yang terdiri dari wawancara, observasi, dokumentasi dan triangulasi atau gabungan. Menurut Sugiyono (2013:240) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu.

Dokumen bisa dalam bentuk tulisan, gambar atau karya - karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, biografi, peraturan dan kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa, dan lain sebagainya. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain sebagainya. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan mengamati atau menyimak gambar berupa foto, dan mencatat ikon, indeks dan simbol dengan informan terkait dengan video dan audio.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui penyelidikan yang mendalam melihat aspek tanda dan penanda dalam film ini, maka hasil yang didapatkan oleh peneliti sebagai berikut:

- Simbol : Melambaikan tangan, artinya monyet menyapa kepada para ayam



Gambar 1: Monyet menyapa ayam
Sumber: youtube, scene monyet menyapa ayam

Teori ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa monyet yang melambaikan tangan itu merupakan simbol karena yang bermaksud monyet menyapa kepada para ayam yang sedang ada di halaman belakang sang chef.

Gambar diatas selaras

- Simbol : topi chef (toque) melambangkan profesi .
- Simbol : mengekspresikan kelezatan pada suatu makanan yang akan dibuatnya.



Gambar 2: Chef memperlihatkan kelezatan
Sumber: Youtube

Teori ini selaras karena dengan pergerakan tangan chef yang mengangkat itu menandakan kelezatan pada suatu makanan, dan topi yang dikenakan pada

chef itu hanya digunakan oleh orang tertentu seperti koki, tidak untuk semua orang yang merupakan simbol

- Indeks : Monyet mengelus perut dan memperlihatkan wajah senang karena akan dibuatkan makanan.



Gambar 3: youtube, scene monyet mengelus perut
Sumber: Youtube

Teori dari data di atas sejalan dengan penelitian yang dilakukan dan merupakan indeks karena monyet yang sedang mengelus perutnya itu memberi akibat yaitu monyet sedang lapar.

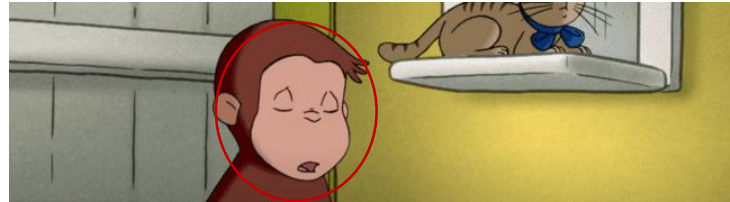
- Indeks : Ayam belum bertelur, sehingga chef sedih karena merasa bersalah tidak bisa membuatkan fresh egg kepada monyet.



Gambar 4: scene chef yang merasa bersalah dan monyet merasa sedih
 Sumber: youtube

Teori ini selaras dengan penelitian yang dilakukan dan merupakan indeks, karena chef merasa sedih karena merasa bersalah tidak bisa membuat fresh egg kepada monyet dan merupakan sebab akibat.

- Indeks: Monyet merasa sedih karena tidak bisa mencicipi fresh egg.



Gambar 5: Scene Mponyet Merasa Sedih
 Sumber: youtube

Teori ini selaras dengan penelitian karena monyet merasa sedih tidak bisa mencicipi fresh egg, dan itu merupakan indeks yaitu sebab akibat.

- Indeks: Chef merasa kebingungan karna ayamnya belum bertelur.



Gambar 6: Scene Chef Kebingungan
 Sumber: youtube

Teori ini selaras dengan penelitian karena chef kebingungan ayamnya belum bertelur dan merupakan indeks yaitu sebab akibat.

- Simbol : Plus merah, identik dengan lambang mobil ambulans.
- Simbol: Gerai toko, diartikan sebagai tempat berjualan.



Gambar 7: Scenen Ambulans
Sumber: youtube

Teori ini selaras karena lambang plus merah sebagai ambulans dan gerai toko sebagai tempat berjalan termasuk kedalam simbol.

- Indeks: Monyet dan para ayam terbangun karna adanya getaran dari mobil truk yang lewat, bola bowling yang menggelinding dan mengenai tong sampah.



Gambar 8: Scenen Getaran Mobil Truk Sampah Yang Lewat
Sumber: youtube

Teori ini selaras dengan penelitian karena monyet dan para ayam yang terbangun disebabkan adanya getaran mobil truk yang lewat termasuk kedalam indeks yaitu sebab akibat.

- Indeks: Uap ditimbulkan dari masakan yang baru saja matang.
- Simbol : Sendok, garpu, dan piring yang menyilang pada buku masakan.



Gambar 9: Scene Monyet Akan Makan
Sumber: youtube

Teori ini selaras dengan penelitian yaitu uap ditimbulkan dari masakan yang baru saja matang merupakan indeks yaitu sebab akibat dan simbol sendok garpu pada buku masakan menjadi cirikhas untuk buku tersebut atau biasanya buku resep.

- Indeks: Ayam dan monyet merasa lelah karena kurang tidur.



Gambar 10: Scene ayam dan Monyet Lelah
Sumber: Youtube

Teori ini selaras dengan penelitian karena ayam dan monyet merasa lelah sebab kurang tidur merupakan indeks yaitu sebab akibat.

- Simbol : Gerai toko (hijau, merah, dan biru) yang menyimbolkan tempat jual beli.



Gambar 11: Scene monyet dan ayam melewati toko
Sumber: youtube

Teori ini selaras karena simbol merupakan cirikhas untuk gerai toko berwarna hijau, merah dan biru yang menunjukkan tempat jual beli seperti gambar di atas.

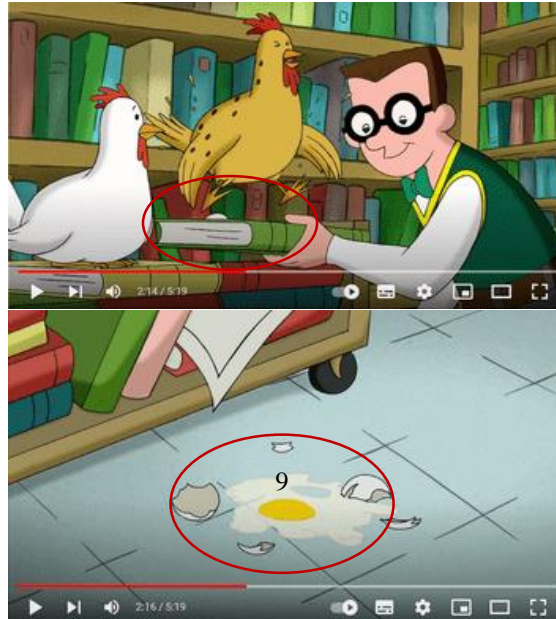
- Simbol : Patung singa melambangkan museum
- Ikon : Melambangkan sejarah karena didalam museum terdapat berbagai macam peninggalan



Gambar 12: Scene Museum
Sumber: youtube

Dari gambar di atas selaras dengan teori yang diteliti yaitu merupakan ikon, karna ikon tersebut melambangkan sejarah.

- Indeks : Buku ditarik menyebabkan telur yang terdapat diatasnya jatuh dan pecah



Gambar 13: Scene Telur yang pecah
Sumber: youtube

Dari data yang dihasilkan selaras dengan penelitian karena dalam fotografi tersebut melambangkan indeks yang menghasilkan sebab akibat.

- Simbol : Sendok, garpu, dan piring yang menyilang pada buku masakan.
- Ikon : karena menghubungkan antara sendok dan garpu dengan gambar kue didalam buku tersebut



Gambar 14: Scene Chef dan Monyet Sedang Berbincang
Sumber: youtube

Data di atas selaras karna mengandung ikon dan simbol, simbol dari fotografi di atas adalah sendok dan garpu yang menyilang dan dibawahnya terdapat piring dan ikon yaitu penghubung antara sendok, garpu, dan piring.

- Ikon : potret sebuah atlet lari yang sedang melompat



Gambar 15: Scene Monyet Melihat Koran
Sumber: youtube

Fotografi diatas selaras dengan penelitian yang merupakan ikon yaitu potret sebuah atlet lari yang sedang melompat pada sebuah hurdle.

- Simbol : daur ulang



Gambar 16: Scene Gudang
Sumber: youtube

Dari data diatas sejalan karena mengandung unsur simbol yaitu rantai berbentuk segitiga yang mengartikan daur ulang sampah.

- Indeks : monyet menutup akses suara yang masuk dari luar ke dalam kandang sehingga ayam dan monyet bisa tertidur dengan tenang



Gambar 17: Scene Monyet Tertidur

Sumber: youtube

Data diatas sejalan karena mengandung unsur indeks yaitu sebab akibat atau keterkaitan antara yang dilakukan monyet untuk para ayam agar bisa tertidur dengan tenang.

- Indeks : monyet dan chef merasa senang karena ayam telah berhasil bertelur



Gambar 18: Scene Ayam, Monyet dan Chef merasa Senang

Sumber: youtube

Data di atas sejalan dengan penelitian yang diteliti karena mengandung sebab akibat atau indeks, sebab ayam dapat

tertidur dengan tenang tanpa adanya gangguan maka ayak menghasilkan telur, yang nantinya akan diolah menjadi masakan oleh chef

SIMPULAN

Makna visual dalam setiap film selalu digambarkan dalam bentuk tanda-tanda yang memberikan wacana dalam pemikiran setiap penonton. Makna ini kadang-kadang samar jika penonton kurang jeli dalam memperhatikan sekeliling gambar. Bahasa gambar memiliki ekspresi yang didukung oleh bahasa audio atau yang sering disebut seni aural. Kedua bidang seni ini berkelindang membentuk tanda makna dalam icon, indeks dan symbol untuk memberikan makna bagi penonton. Dalam film ini, kolaborasi antara dua seni tersebut menciptakan bahasa gambar yang mudah dimengerti oleh penonton, terutama bagi penonton usia anak-anak. Sutradara film ini sangat mempertimbangkan makna visual dan aural karena peruntukan film ini bagi anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Bowie, T., & Arnheim, R. (1958). Film as Art. *College Art Journal*, 17(4), 445. <https://doi.org/10.2307/774172>
- Himawan, A. R., & Undiana, N. N. (2021). Pandangan Mahasiswa Terhadap Film Penghianatan G30S / PKI Student ' s View of the Penghianatan G30S / PKI Film. *Cinematology*, 1(1), 35-48.
- Kathleen Weidner Zoehfeld, Ken Kaufman, Professor David Reynolds, Margret Rey, H. A. R. (2006). *Curious George The Movie*.
- Pauhrizi, E. M. (2020). Merancang Treatment Film “ Sang Seniman ” melalui Paradigma Estetika (Aesthesis) Dekolonial. *IRAMA*, 2(1), 1-12.
- Puspasari, C., Amizah, W., & Mahmud, W. (2019). Diffusion Innovation in Movies Development: Computer Generated Imagery. *International Journal on Social Science Economics and Art*, 2(4), 28-32.
- Sreekumar, J., & Vidyapeetham, A. V. (2015). Creating Meaning through Interpretations : A Mise-En-Scene Analysis of the Film ‘ The Song of Sparrows .’ *Online Journal of Communication and Media Technologies*, (Special Issue), 89-97.
- Supiarza, H. (2019). *Rekonstruksi Musik Keroncong Anak Muda di Kota Bandung* (Universitas Padjadjaran). Retrieved from <http://repository.unpad.ac.id/frontdoor/index/index/docId/24652>
- Syahfitri, Y. (2011). Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer. *Jurnal SAINTIKOM*, 10(3), 213-217.
- Triwardani, R., & Wicandra, O. (2009). Kajian Kritis Praktik Anak Menonton Film Kartun Di Televisi Dalam Aktifitas Keseharian Di Banyuwangi. *Nirmana*, 9(January), 46-56. Retrieved from <http://cpanel.petra.ac.id/ejournal/index.php/dkv/article/viewArticle/17072>
- Yoyon Mudijiono. (2011). Kajian Semiotika Dalam Film. *Ilmu Komunikasi*, 1(1), 123.