



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB III

### METODOLOGI

#### 3.1. Gambaran Umum

*Anime Black Butler* merupakan salah satu seri *anime* Jepang hasil adaptasi dari *manga-nya* yang berjudul sama. *Anime* ini terdiri dari 2 *season* dengan *season* pertama memiliki 24 episode dan *season* kedua memiliki 13 episode. *Black Butler* diproduksi oleh studio animasi A-1 Production dan ditayangkan di stasiun televisi Jepang MBS dan TBS. *Black Butler* merupakan salah satu dari 6 *anime* yang menggunakan *setting* waktu *Victorian Era* di kota London, Inggris dalam rentang tahun 2000-2010.

Kepopuleran budaya *Victorian Era* di Jepang disebabkan karena pada periode tersebut Jepang mulai membuka diri terhadap dunia luar setelah selama 300 tahun lebih menutup dirinya. Sejak saat itu Jepang terus belajar dan mengadaptasi segala budaya yang datang, khususnya dari barat, mulai dari militer sampai pada *fashion* yang digunakan oleh wanita-wanita Jepang. Budaya *Victorian Era* terus diadaptasi dan dikembangkan oleh Jepang. Hal itu ditunjukkan oleh adanya aliran *fashion Gothic Lolita* yang merupakan gerakan *fashion* di Jepang dimana para wanita menggunakan pakaian dengan gaya *Gothic* yang ada pada zaman *Victorian* (sebagian besar monokromatik) yang memberikan kesan elegan (Bernal, 2011), dan penggambaran *Victorian Era* pada *anime* yang diproduksi di Jepang. Terdapat 24 *anime* produksi Jepang yang menggunakan penggambaran *Victorian Era* dalam kurun waktu 10 tahun (2000-2010) salah satunya adalah *anime Black Butler*.

*Victorian Era* diadaptasi kedalam karya animasi ini dalam bentuk penggunaan *setting* pada zaman pemerintahan Ratu Victoria di Inggris. Penggambaran *Victorian Era* pada *anime Black Butler* terletak pada penggambaran *sets and propertiesnya*. *Sets and properties* disini tidak hanya penggambaran *properties* yang dipegang atau dimainkan oleh pemeran saja, melainkan juga *properties* yang digambarkan pada *background anime* tersebut.

Adapun hal-hal yang akan dianalisa pada penelitian ini adalah; bagaimana penggambaran *Victorian Era* yang ada dalam *anime Black Butler* melalui *sets and propertiesnya*? Dari penggambaran tersebut, peneliti juga mencari tahu dimana dan bagaimana perbedaan penggambaran *sets and properties Victorian Era* pada *anime Black Butler* dengan *sets and properties* yang aslinya untuk mengetahui seberapa jauh perubahan adaptasi budaya *Victorian Era* dalam kultur *anime*.

### **3.2. Sinopsis**

Anime ini bercerita tentang seorang anak lelaki berumur 13 tahun bernama Ciel Phantomhive. Dia dulunya merupakan anak dari seorang bangsawan yang menjadi anjing penjaga sang Ratu sampai suatu saat terjadi sebuah pembantaian di rumah miliknya dimana semua orang yang ada didalam rumahnya dibantai termasuk orang tuanya dan rumahnya dibakar sampai habis. Ciel sendiri diculik dan dijual ke sebuah organisasi penjualan anak pada saat itu untuk dijadikan sebagai pelacur ataupun bahan eksperimen ilegal dan persembahan yang ada pada saat itu.

Pada saat dia sudah diambang kematian, dalam keputusan, dia mengucapkan satu kalimat dimana dia menjalin kontrak dengan sebuah makhluk setan (*demon*) untuk menolongnya dan melakukan balas dendam. Sebagai

gantinya, Ciel memberikan setan yang ia beri nama Sebastian tersebut jiwanya untuk dimakan oleh Sebastian pada saat balas dendamnya sudah terwujud. Untuk membantu Ciel mencari siapa dalangnya dan melakukan balas dendam, Sebastian menyamar sebagai *butler* (pelayan pribadi) yang selalu menemani kemanapun Ciel pergi dan menuruti apapun yang Ciel minta padanya.

### **3.3. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif verifikasi yang bertujuan untuk menguji seberapa jauh kesesuaian penggambaran *Victorian Era* pada *sets and properties* dalam *anime Black Butler*. Hal ini sesuai dengan pendapat Suryana (2010, hal. 20) bahwa metode penelitian verifikasi merupakan metode penelitian untuk menguji seberapa jauh tujuan yang sudah digariskan tercapai atau sesuai atau cocok dengan harapan atau teori yang sudah baku. Lebih mutakhirnya, penelitian ini berkembang menjadi *grounded research*, yaitu metode yang menyajikan suatu pendekatan baru, dengan data sebagai sumber teori.

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian verifikasi ini adalah;

1. Metode studi pustaka yang mengambil data-data teori yang ada melalui sumber-sumber buku cetak atau *e-book* dan dari media massa *online* seperti jurnal *online*, dan *website* resmi mengenai hal yang berhubungan dengan penggambaran *sets and properties* pada *Victorian era* dengan *anime Black Butler* sebagai landasan analisa.
2. Metode wawancara dimana peneliti mewawancarai orang yang ahli dan berpengetahuan luas tentang seni dekoratif pada arsitektural *Victorian Era*.

Wawancara dilakukan melalui email dan telepon pada tanggal 7 November 2013 dengan narasumber sebagai berikut;

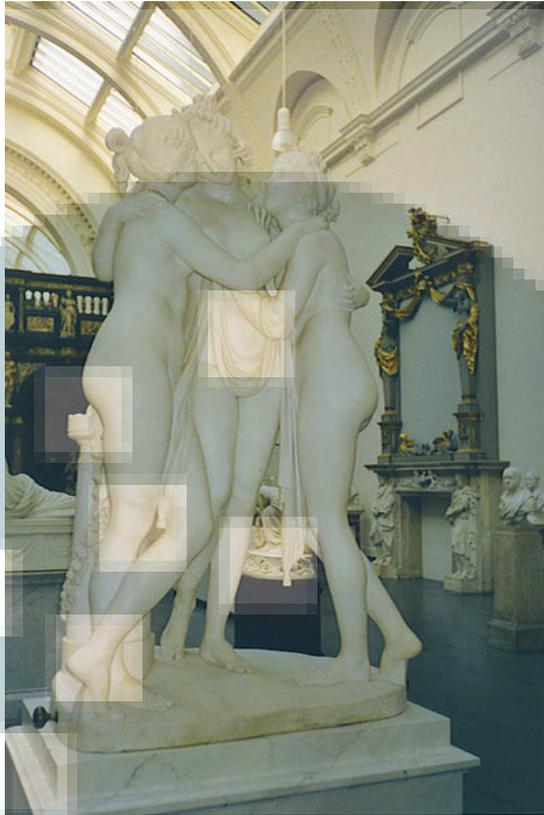
- a. Kesuma Chandra sebagai *Cief Designer* Da Vinci Tower, Jakarta Pusat
- b. Samuel Limanto sebagai *Designer* Da Vinci Tower Jakarta Pusat.

3. Metode analisa tekstual yang digunakan adalah pengumpulan data-data *anime Black Butler* dengan membaca *anime* tersebut sebagai teks, mengumpulkan data, memperhatikan penggambaran bagian *sets and properties* yang ada pada *anime Black Butler*, menganalisanya, kemudian membandingkannya *set and properties* dalam *anime Black Butler* dengan *set and properties* asli pada era *Victorian*.

### **3.4. Data yang Ditemukan**

#### **3.4.1. Seni Dekoratif pada *Victorian Era***

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kesuma Chandra sebagai *Chief Designer* Da Vinci pada tanggal 7 November 2013. Periode *Victorian Era* digambarkan identik dengan penggambaran seni atau lukisan-lukisan perempuan sintal dan telanjang dengan warna natural coklat kayu yang simetris. Hal ini juga termasuk dalam desain dan seni dekoratif yang ada didalam gedung-gedung atau bangunan pada periode tersebut dimana lukisan-lukisan tersebut digantung untuk menghiasi dinding. Tak hanya lukisan, periode *Victorian* bentuk seni seperti ini juga di jadikan sebagai objek yang dibuat menjadi sebuah seni patung.



Gambar 3.1. *The Three Graces in Marble*, Victorian And Albert Museum, London (Canova, 1814)

Perlu diperhatikan bahwa desain dan seni dekoratif pada zaman Victoria terkenal akan keteraturan dan ornamen-ornamen yang digunakannya. Samuel Limanto, menyatakan bahwa sebuah rumah bangsawan atau *rumah* pada zaman ini biasanya terbagi-bagi dalam bentuk ruangan-ruangan yang dengan sangat hati-hati memisahkan antara ruang publik dan pribadi. Ruang tamu merupakan ruangan yang paling penting bagi para pemilik rumah karena ruangan ini merupakan sebuah hasil karya dari pemilik rumah dimana para tamu akan disuguhkan desain dan seni dekoratif yang digunakan. Sebuah ruangan kosong akan dinilai mempunyai cita rasa yang buruk. Sehingga setiap permukaan dinding yang ada pada ruangan ini dipenuhi dengan benda-benda yang mencerminkan ketertarikan dan aspirasi dari pemilik rumah.



Gambar 3.2. *Drawing Room Lanhydrock House, Cornwall*  
(Robarts, 1621)

Chandra juga mengatakan bahwa seni dekoratif pada periode *Victorian Era* bersifat sentimental dengan menggunakan ornamen-ornamen ukiran berbentuk daun dan bunga yang bertumpuk sehingga menimbulkan proporsi yang berbentuk tajam dan jangkung. Hal ini dapat dilihat pada hasil analisa tekstual pada sebuah video berjudul *Contemporaries of Jane Austen, 18th - Early 19th-century Britain* (2012) bahwa dekorasi-dekorasi dan furnitur yang ada pada interior bangunan-bangunan di periode *Victorian Era* pada langit-langit dan *wallpaper*nya menggunakan ornamen-ornamen seperti sulir-sulir tanaman dengan gambaran pola daun dan bunga.



Gambar 3.3. *Acanthus Wallpaper*, London  
(William Morris, 1875)



Gambar 3.4. *Victorian Gips Langit-langit*, London  
(1880)

Warna-warna yang digunakan pada dinding ruangan di *rumah* atau rumah pada zaman *Victorian* dibedakan berdasarkan penggunaan ruangnya. Bagian lorong-lorong atau koridor diberi warna abu-abu atau yang terkesan muram agar warna tidak bersaing dengan ruangan lainnya. Sedangkan pada ruangan-ruangnya, menurut Chandra, dinding dicat dengan warna-warna coklat dengan warna kayu *venner maple* yang pucat atau kayu pohon ek yang gelap. Pada langit-

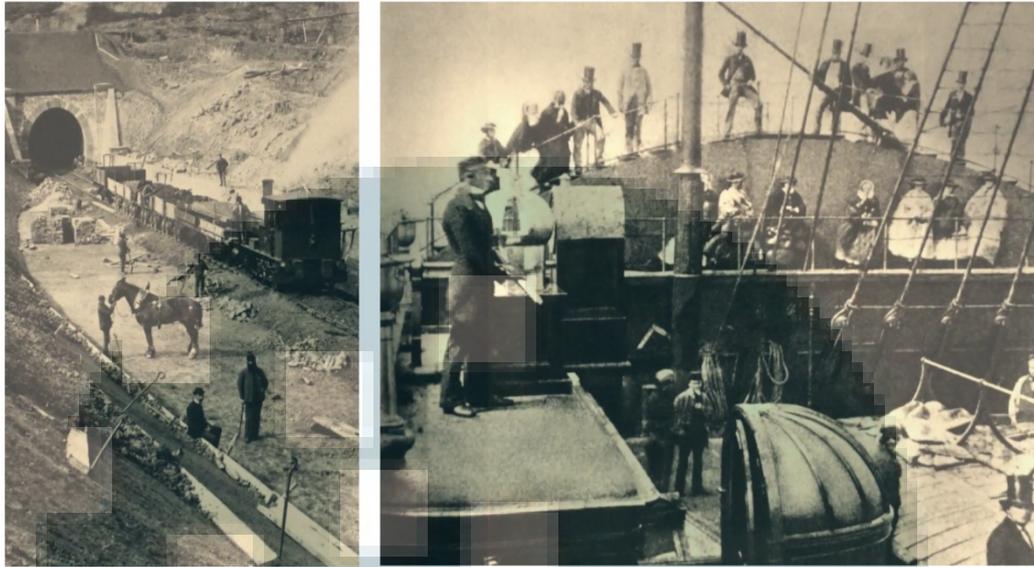
langit yang tingginya 8-14 kaki (2-4 meter), warna diwarnai tiga warna lebih ringan dari warna yang berada di dinding dan biasanya memiliki kualitas tinggi karena langit-langit dihiasi ornamen yang disukai.



Gambar 3.5. *Central Lobby, Palace of Westminster, London*  
(<http://www.parliament.uk/about/living-heritage/building/palace/arsitektur/palace-s-interiors/central-lobby/>)

### **3.4.2. Teknologi *Victorian Era***

Berdasarkan analisa tekstual yang dilakukan oleh penulis pada video *Victorian Life in Old Photo* oleh Jason Blackman, dapat dilihat bahwa teknologi transportasi umum pada zaman Victoria mulai berkembang dengan pesat dengan adanya kereta api, kapal uap dan kanal. Hal ini sangat membantu untuk jalur perdagangan dan industri pada periode tersebut. Sepeda juga sudah mulai digunakan oleh orang-orang sebagai alat transportasi yang terbilang praktis pada zaman tersebut.



Gambar 3.6. *Victorian Life in Old Photos*  
(Jason Blackman, 2013)

Menjelang akhir-akhir periode *Victorian* pada tahun 1900-an, alat-alat yang digerakkan oleh mesin mulai banyak digunakan. Alat transportasi publik seperti kereta rel khusus dalam kota mulai terlihat di jalanan kota London seperti yang didokumentasikan didalam video berjudul *Victorian Era Footage (1896-1900)* oleh Lumière brothers.



Gambar 3.7. *Victorian Era Footage (1896-1900)*  
(Lumière brothers, 1900)

Dalam video yang dibuat oleh Lumière brothers, terlihat beberapa kereta rel khusus dalam kota terlihat sedang berlalu lalang di jalanan kota London meskipun masih banyak alat transportasi publik maupun pribadi yang menggunakan tenaga kuda untuk menggerakkannya. Selain itu, alat-alat konstruksi

untuk membantu pembangunan kota sudah banyak digunakan. Alat seperti mesin pengangkat barang berat sangatlah membantu pembangunan yang berjalan dengan cepat pada saat itu seperti yang terlihat pada video dokumentasi yang dibuat oleh Jason Blackman (2013) dengan judul *Victorian Life in Old Photos*.

Dengan adanya dokumentasi berupa foto dan *video footage* yang disebut diatas, menimbulkan fakta bahwa teknologi untuk mendokumentasikan momen-momen tertentu pun sudah berkembang. Kamera sudah banyak ditemukan dan digunakan pada zaman ini. Begitu pula dengan kamera video untuk mengambil *scene* yang ada dijalanan kota London seperti yang terlihat pada video yang berjudul *Old London Street Scenes (1903)*.



Gambar 3.8. *Old London Street Scenes (1903)*  
(Londonscenearchive, 1903)

### 3.4.3. *Black Butler*

Berdasarkan analisa tekstual terhadap *anime* *Black Butler season 1* yang berjumlah 24 episode dan *season 2* yang berjumlah 13 episode, penulis memilih 3 episode awal pada *season* pertama yaitu episode 1, 2, dan 5 karena pada ketiga episode tersebut banyak sekali terlihat kejanggalan-kejanggalan pada *sets and properties* yang digambarkan. Adapun penjabaran setiap adegan pada episode *anime Black Butler* yang dipilih adalah sebagai berikut:

#### 1. *Season 1, Episode 1: His Butler, Able*

##### a. *Sequence 02:31 - 02:35*



Gambar 3.9. *Black Butler, Season 1* Episode 1  
(Square Enix, 2008)

Dalam adegan ini terlihat patung air mancur di taman belakang rumah Ciel Phantomhive. Patung tersebut berbentuk seperti seorang wanita yang sedang menuangkan air dari sebuah piring dan dibelakangnya terlihat rumah yang berdiri dengan kokoh.

**b. Sequence 02:43 - 02:50**



Gambar 3.10. *Black Butler, Season 1 Episode 1* (Square Enix, 2008)

Adegan ini merupakan adegan awal yang menunjukkan Sebastian sedang membereskan kamar Ciel dan membangunkannya. Lalu menuangkan teh ke cangkir teh pada saat Ciel baru saja bangun dari tidurnya sambil menjelaskan menu sarapan untuk hari itu. Ciel yang baru saja bangun langsung tertarik dengan menu yang disebutkan oleh Sebastian, yaitu kue *Scones*.

**c. Sequence 04:49 - 05:02**

Dalam adegan ini, terlihat Ciel sedang berjalan dari ruang makan dirumahnya melewati aula yang juga dapat berfungsi sebagai ruang tengah rumahnya. Dia ingin menuju ke tempat kerjanya yang terletak di lantai dua rumah tersebut.



Gambar 3.11. *Black Butler, Season 1 Episode 1*  
(Square Enix, 2008)

Saat berjalan menaiki tangga menuju lantai dua, Ciel melihat sebuah bingkai lukisan besar yang menggantung di tengah dinding antara tangga yang berada di rumah tersebut. Langkah Ciel pun terhenti dan melihat dengan seksama lukisan yang menggambarkan orang tuanya tersebut. Dia hanya diam, dan akhirnya kembali melangkah ke ruang kerjanya.

U M N

d. *Sequence 06:08 - 06:39*



Gambar 3.12. *Black Butler, Season 1 Episode 1*  
(Square Enix, 2008)

Ciel memanggil Sebastian ke ruang kerjanya. Dia meminta Sebastian untuk membuatnya cemilan yang manis seperti eskrim dengan krim, tetapi Sebastian menolaknya karena ia telah membuat rencana untuk makanan penutup makan malam nanti. Ciel lalu mendecak dan mengalihkan pembicaraan. Ia ingin Sebastian untuk mengganti lukisan ayah ibunya di ruang tengah rumah. Ciel berpikir sekarang yang menjadi pemilik rumah ini adalah dirinya, bukan orang tuanya. Sebastian pun tersenyum dan menuruti permintaan masternya tersebut.

**e. Sequence 07:10 - 07:16**



Gambar 3.13. *Black Butler, Season 1 Episode 1*  
(Square Enix, 2008)

Semua rencana Sebastian berantakan karena mereka. Ia pun berpikir apa yang harus ia lakukan sebelum tamu datang pada pukul 6 sore. Sebastian mengeluarkan *chronometer* miliknya untuk melihat seberapa banyak waktu yang tersisa sebelum tamu datang.

**f. Sequence 07:37 - 07:41**



Gambar 3.14. *Black Butler, Season 1 Episode 1*  
(Square Enix, 2008)

Sebastian memarahi ketiga anak buahnya tersebut dan menyebutkan bahwa mereka seharusnya belajar dari Tanaka-san, butler kedua, yang tidak merepotkan Sebastian. Sebastian kemudian sadar dan mendapatkan inspirasi setelah ia melihat

gelas (*chawan*) teh Jepang (*ocha*) yang dipegang oleh Tanaka-san setelah ia menoleh kearahnya. Ia pun menyuruh ketiga anak buahnya untuk mendengarkan dan menuruti apa yang ia katakan sambil memegang gelas *ocha* milik Tanaka-san.

**g. Sequence 07:53 - 08:50**



Gambar 3.15. *Black Butler, Season 1 Episode 1*  
(Square Enix, 2008)

Sir. Damian merasa takjub ketika ia melihat taman Zen yang berada didepannya. Di bagian pinggir taman, terlihat Finnian, Maylene, Bard, dan Tanaka memberikan salam ala Jepang kepada Sir. Damian dengan sopan. Sebastian menjelaskan kepada Sir. Damian bahwa tema yang ia ambil sekarang adalah tema yang ada di *Le Japon*. Sebastian juga menjelaskan bahwa nanti akan diadakan jamuan makan malam ala Jepang ditaman Zen tersebut. Sir. Damian kembali takjub dengan apa yang dikatakan oleh Sebastian, bahkan lebih dari sebelumnya. Ia tak sabar untuk menanti jamuan makan malam yang akan disiapkan oleh

Sebastian sambil ia berjalan masuk kedalam rumah milik Ciel dituntun oleh Tanaka-san.



Gambar 3.16. *Black Butler, Season 1 Episode 1* (Square Enix, 2008)

Ternyata, Finnian, Maylene, dan Bard juga tak kalah takjub dengan apa yang sudah dilakukan oleh Sebastian terhadap taman tersebut. Finnian tidak menyangka bahwa batu-batu kerikil yang ia beli dengan terburu-buru dapat menghasilkan taman yang sebagus itu. Sebastian hanya tersenyum, lalu menyuruh ketiganya untuk mempersiapkan hal-hal selanjutnya dan tidak mempermalukan nama Ciel didepan tamu.

#### h. *Sequence 12:03 - 13:43*



Gambar 3.17. *Black Butler, Season 1 Episode 1* (Square Enix, 2008)

Jamuan makan malah telah selesai disiapkan oleh Sebastian. Ia kembali menjelaskan tema yang digunakan untuk jamuan makan malam ini ya itu *Beef*

*Tataki-don* yang sebelumnya disiapkan oleh koki Bard. Sir. Damian yang sebelumnya belum pernah mengerti soal Jepang, bingung dan bertanya kepada Sebastian, apakah hanya itu saja makanan untuk makan malam. Sebastian kembali menjelaskan bahwa di Jepang makanan tersebut telah ada sejak lama. Ia pun menjelaskan filosofi yang ada di Jepang dengan nada yang sangat menggebu-gebu. Sir. Damian kembali takjub dengan penjelasan Sebastian tersebut. Ia pun memulai makan malam yang ternyata sudah didahului oleh Ciel yang sudah memakan bagiannya.

**i. Sequence 14:47 - 15:00**



Gambar 3.18. *Black Butler, Season 1 Episode 1*  
(Square Enix, 2008)

Sir. Damian yang sedari tadi sibuk dengan makanannya dan tidak memperhatikan keadaan pun bingung ketika melihat meja yang sekarang sudah tidak ada taplaknya. Sedangkan Maylene yang sempoyongan dan masih membayangkan wajah Sebastian langsung ditarik keluar oleh Finnian dan Bard. Ciel menjelaskan bahwa ada kotoran kecil pada taplak meja tersebut dan terpaksa

Sebastian harus mengambilnya. Sebastian meminta maaf atas ketidaknyamanannya pada Sir. Damian. Sir. Damian tidak marah, melainkan memuji Ciel atas kepemilikannya terhadap *butler* yang dinilainya memiliki banyak keunggulan tersebut.

**j. Sequence 15:43 - 16:14**



Gambar 3.18. *Black Butler, Season 1 Episode 1*  
(Square Enix, 2008)

Diruang telepon yang berada di bawah tanah, terlihat Sir. Damian sedang menelepon seseorang dari teman-temannya. Ia mengeluh bahwa Ciel sangat susah untuk dihasut dan dia sudah tak mau lagi untuk "mengasuh" Ciel. Ia berdiskusi dengan temannya bagaimana caranya agar berhasil menghasut Ciel, mengajak Ciel untuk bekerjasama dengannya, dan akhirnya ia bisa menguasai perusahaan milik Ciel.



Gambar 3.19. *Black Butler, Season 1 Episode 1*  
(Square Enix, 2008)

Pada saat ia sedang berdiskusi lewat telepon, Sir, Damian merasakan hawa tak enak dari belakangnya. Ia merasakan ada yang menatapnya dari belakang.

Tetapi pada saat ia menoleh kebelakangnya, ia tak melihat ada seorangpun, dan ia pun kembali melanjutkan teleponnya.

**k. Sequence 16:54 - 18:30**



Gambar 3.20. *Black Butler, Season 1 Episode 1*  
(Square Enix, 2008)

Sir. Damian berjalan kembali menuju ke ruang tamu, tempat dimana Ciel menunggunya. Namun, ia tak kunjung menemukan ruangan yang ia tuju. Dia terus berputar-putar dan mencari ruangan tersebut, membuka pintu satu ke pintu lainnya, tetap saja dia tak menemukannya. Sir. Damian pun panik dan dia mulai berhalusinasi tiba-tiba ada orang dengan menggunakan topeng putih berjalan kearahnya. Karena takut, Sir. Damian berlari kembali menuju kearah tangga di ruang tengah. Ternyata halusinasinya itu yang sebenarnya adalah lukisan yang berada di ruang tengah yang sedang dibawa dan dipindahkan oleh Finnian dan Bard.

## 1. Sequence 21:56 - 22:08



Gambar 3.21. *Black Butler, Season 1 Episode 1*  
(Square Enix, 2008)

Adegan ini menunjukkan adegan *flashback* ketika Ciel masih kecil dan masih memiliki orang tua. Ciel sedang bermain dengan mainannya, sedangkan orang tuanya duduk menunggu dan melihatnya bermain. Lalu terdapat *shot* yang memperlihatkan langit-langit di rumah tersebut.

## 2. Season 1, Episode 2: *His Butler; Strongest*

### a. Sequence 00:04 - 00:30



Gambar 3.22. *Black Butler, Season 1, Episode 2*  
(Square Enix, 2008)

Adegan ini merupakan adegan awal sebelum memasuki opening yang bercerita tentang Bard yang sedang mengecek kabel yang putus karena dimakan oleh tikus bersama dengan Finnian, Maylene, dan Tanaka. Tiba-tiba tikus melewati tepat didepan mereka. Finnian langsung tanggap dengan melemparkan patung yang berada di ruang tersebut kearah tikus kecil itu. Sayangnya bukannya mengenai tikus, patung yang dilemparkan oleh Finnian malah memporak-porandakan koridor tersebut. Finnian pun dimarahi dan diceramahi oleh Bard.

### b. Sequence 04:00 - 05:18

Madam Red, tante dari Ciel, dan Lau, kerabatnya, datang berkunjung ke rumah milik Ciel. Mereka mendiskusikan tentang keamanan kota London sembari Sebastian menuangkan teh untuk mereka semua. Dari kejauhan, Sebastian dilihat dan diperhatikan oleh Grell, *butler* dari Madam Red. Madam Red menasihati Grell agar memperhatikan dengan sangat baik apa yang dilakukan oleh Sebastian dan belajar darinya, karena Grell terkenal sangat ceroboh untuk seorang *butler*. Grell hanya bisa pasrah dan menuruti apa kata Madam Red.



Gambar 3.23. *Black Butler, Season 1, Episode 2*  
(Square Enix, 2008)

Lau kemudian menghampiri tempat duduk Ciel, dan mereka kembali mendiskusikan tentang "tikus" yang sebelumnya didiskusikan dengan Lord Randall. Lau pun menggoda Ciel dengan perkataannya dan sentuhannya hanya sekedar bercanda. Madam Red kontan langsung marik Ciel dari tangan Lau untuk melindungi keponakan tersayanginya tersebut dan memarahi Lau. Lau hanya tertawa mendengar ocehan dari Madam Red. Tetapi Madam Red masih saja mengomeli Lau atas apa yang diperbuatnya terhadap Ciel.

### c. Sequence 05:56 - 06:24

Adegan ini menunjukkan dimana Ciel telah sampai didalam ruangnya. Ketika Sebastian mengetuk ruangnya, tidak ada jawaban dari Ciel. Dia pun membuka sendiri pintu ruangan tersebut tanpa mengurangi rasa hormatnya. Tetapi, ia tidak

menemukan Ciel dalam ruangan tersebut, malah ruangan tersebut menjadi sangat berantakan dimana semua barang dan dokumen Ciel jatuh berceceran di lantai. Ciel telah diculik.



Gambar 3.24. *Black Butler, Season 1, Episode 2*  
(Square Enix, 2008)

**d. Sequence 06:25 - 06:35**



Gambar 3.25. *Black Butler, Season 1, Episode 2*  
(Square Enix, 2008)

Adegan ini menunjukkan kota London, tempat dimana *London Tower Bridge* sedang dibangun, dan satu rumah besar yang menjadi maskar besar mafia Italia.

e. *Sequence 06: 36 - 08:32*



Gambar 3.26. *Black Butler, Season 1, Episode 2*  
(Square Enix, 2008)

Rumah tersebut ternyata adalah tempat dimana Ciel dikurung. Ia disiksa sampai babak belur oleh orang yang tadi bermain *billiard* bersamanya, Azzuro. Azzuro menculik Ciel untuk meminta opium dari Ciel. Tentu saja, Ciel menolaknya karena melanggar hukum yang telah ditetapkan oleh Ratu untuk tidak menyebarkan penjual beserta obat-obatan terlarang di Inggris.

Azzuro kembali mengancam ingin menghancurkan rumah Ciel jika ia tak ingin bekerjasama dengannya, dan Ciel tetap menolak dengan mentah. Sampai pada suatu saat, Azzuro yang sudah lelah dengan tolakan Ciel, mengeluarkan pistol dan mengarahkan ke arah Ciel. Ciel malah tersenyum dan menantang Azzuro, mengatakan bahwa misinya tidak akan berhasil. Azzuro pun menendang wajah Ciel yang membuatnya jatuh terpungkur. Ia menelepon anak buahnya yang

sudah siap untuk menembak *servant* di *rumah* milik Ciel untuk menjalankan tugasnya.



Gambar 3.27. *Black Butler, Season 1, Episode 2*  
(Square Enix, 2008)

**f. Sequence 08:33 - 09:57**



Gambar 3.28. *Black Butler, Season 1, Episode 2*  
(Square Enix, 2008)

Sebastian masih mencari Ciel di koridor sambil membawakan pie yang ia buat sebagai makanan penutup untuk Ciel. Dari kejauhan, Maylene berlari memanggilnya sambil membawa surat. Sebastian bertanya kepada siapa surat tersebut dituju, Maylene menjawab; surat itu dituju untuk orang-orang yang tinggal di rumah Ciel Phantomhive.



Gambar 3.29. *Black Butler, Season 1, Episode 2*  
(Square Enix, 2008)

Diluar rumah, terdapat dua orang yang sedang bersiap untuk menembak Sebastian, tapi tidak jadi karena Sebastian menoleh kearah mereka. Orang tersebut merupakan anak buah yang telah diperintahkan oleh Azzuro. Melihat ada celah karena Maylene tersandung oleh tali sepatunya sendiri, ia pun menembak kearah Sebastian, tapi tembakan tersebut meleset. Sebastian berhasil menyelamatkan dirinya, Maylene, bahkan sampai pai yang telah ia buat. Yang terkena oleh tembakan tersebut adalah kaca jendela dan vas.

Tak lama setelah kegaduhan yang terjadi di koridor tersebut, tamu-tamu dan para pembantu yang lainnya datang dan berkerumun disana. Mereka bertanya apa yang sudah terjadi disitu. Sebastian meminta maaf atas kegaduhan yang terjadi dirumah tersebut dan menghimbau agar mereka tidak usah khawatir. Ia pun menyuruh Bard dan Finnian untuk membersihkan bekas kegaduhan yang terjadi disana dan memberikan pai yang sedari tadi ia pegang kepada mereka. Bard bertanya dengan sangat senang hati apakah mereka boleh menghabiskan pai tersebut. Tetapi ketika ia menoleh kearah kemana Sebastian pergi, Sebastian telah menghilang.



Gambar 3.30. *Black Butler, Season 1, Episode 2*  
(Square Enix, 2008)

**g. Sequence 09:58 - 11:00**



Gambar 3.31. *Black Butler, Season 1, Episode 2*  
(Square Enix, 2008)

Adegan ini menunjukkan mobil yang dikendarai oleh anak buah Azzuro sedang melaju dengan cepat. Mereka segera melarikan diri dari *rumah* Ciel sambil menelpon bos mereka dan melaporkan bahwa misi mereka gagal. Azzuro memarahi mereka karena tidak becus dalam menjalankan tugas mereka. Sembari menelepon, salah seorang penumpang melihat ada yang mengejar mobil mereka dari kejauhan, semakin lama semakin dekat dan semakin dekat. Karena

ketakutan, mereka pun berteriak dan terdengar pula bunyi besi yang dirusakkan di telinga Azzuro. Azzuro kaget dan terbelalak mendengar hal tersebut.



Gambar 3.32. *Black Butler, Season 1, Episode 2*  
(Square Enix, 2008)

**h. Sequence 11:45 - 12:55**



Gambar 3.33. *Black Butler, Season 1, Episode 2*  
(Square Enix, 2008)

Sebastian pun mengambil alih telepon dari anak buah Azzuro dan berbicara dengan Azzuro. Azzuro semakin terbelalak begitu mengetahui bahwa yang sedang

berbicara dengannya adalah Sebastian. Sebastian bertanya kepada Azzuro apakah Ciel telah merepotkan mereka disana, tetapi tidak ada jawaban dari Azzuro. Ciel yang terbaring dan diikat pun menjawab dengan mengguguk seperti anjing, mengirimkan kode kepada Sebastian. Sebastian pun mengerti dan mengatakan bahwa ia akan segera menjemput ke tempat dimana Ciel berada, dan telepon pun terputus.



Gambar 3.34. *Black Butler, Season 1, Episode 2*  
(Square Enix, 2008)

Pada adegan selanjutnya, Sebastian sedang memegang gagang telepon dan kabelnya yang putus. Ia berterima kasih kepada anak buah Azzuro telah meminjamkannya telepon yang ia gunakan. Sebastian yang terlihat sedang jongkok diatas mobil yang terombang-ambing di ujung tebing pun mengembalikan mereka telepon yang telah ia gunakan tadi. Ia pun beranjak dari mobil tersebut yang mengakibatkan mobil itu kehilangan keseimbangan dan jatuh bersama kedua anak buah Azzuro.



Gambar 3.35. *Black Butler, Season 1, Episode 2*  
(Square Enix, 2008)

**i. Sequence 13:47 - 14:07**



Gambar 3.36. *Black Butler, Season 1, Episode 2*  
(Square Enix, 2008)

Azzuro memerintahkan pasukannya untuk menjaga diluar ruangan dan diluar rumahnya. Jangan sampai Sebastian masuk kedalam ruangan tersebut. Para pasukannya segera bergegas ke daerah penjagaan mereka. Rumah tersebut dijaga

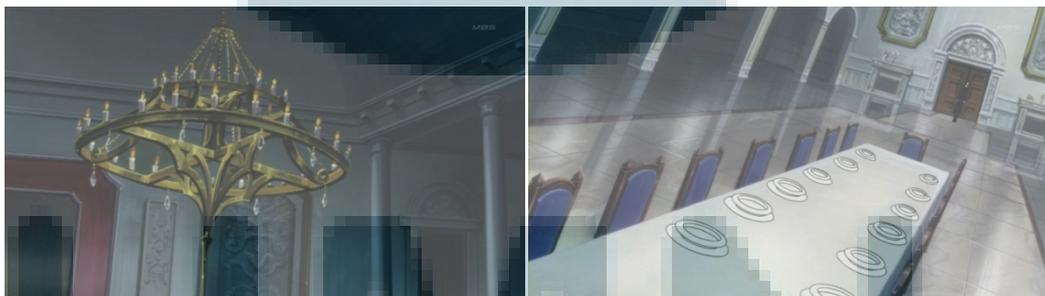
sangat ketat dengan pasukan yang membawa senjata laras panjang, dan pagar pun terkunci. Tetapi, entah bagaimana caranya, Sebastian masih bisa masuk kedalam sana.

**j. Sequence 14:50 - 15:37**



Gambar 3.37. *Black Butler, Season 1, Episode 2*  
(Square Enix, 2008)

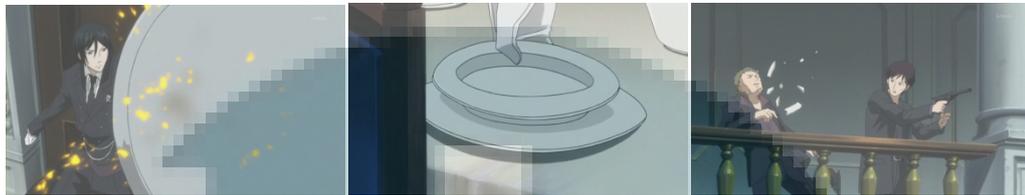
Semua pasukan yang sudah mengepung dan menyerang Sebastian diluar rumah sudah mati. Sebastian pun memasuki area rumah, terlihat satu meja makan besar di depan pintu yang sudah rapih. Piring dan peralatan makan lainnya telah disiapkan serara rapih dan bersih.



Gambar 3.38. *Black Butler, Season 1, Episode 2*  
(Square Enix, 2008)

Ketika Sebastian mulai melangkah kembali, ada tembakan kearahnya dari lantai atas. Ternyata pasukan Azzuro masih belum habis. Masih banyak pasukan-pasukan lain yang menunggu didalam rumah. Sebastian pun bergegas berlari keatas meja dan mengambil piring-piring yang berada diatas meja untuk

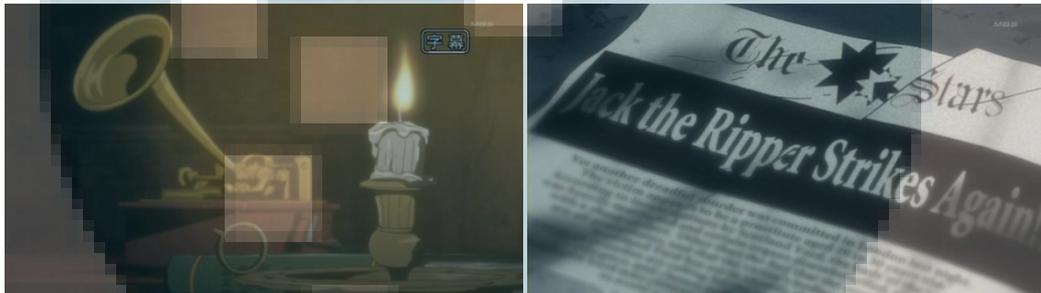
dibuatnya sebagai senjata. Dilemparkannya piring-piring tersebut bagai bumerang dan mengenai kepala orang-orang yang menyerangnya.



Gambar 3.39. *Black Butler, Season 1, Episode 2* (Square Enix, 2008)

### 3. *Season 1, Episode 5: His Butler, Chance Encounter*

#### a. *Sequence 00:00 - 00:25*



Gambar 3.40. *Black Butler, Season 1, Episode 5* (Square Enix, 2008)

Berikut ini adalah *shot* sebelum memasuki *opening* dimana diperlihatkan seorang wanita yang sedang disekap dan diikat oleh seorang penculik. Ruangan tersebut dipenuhi oleh suara opera yang diputar melalui sebuah *phonograph*. Penculik itu kemudian melepaskan ikatan dimulut wanita tersebut. Lalu muncul *shot* dimana terdapat koran ber-*headline* "Jack The Ripper Strikes Again!"

#### c. *Sequence 11:03 - 12:30*

Adegan ini menjelaskan dimana Grell yang ternyata adalah pelaku dari kasus *Jack The Ripper* ini menyerang Sebastian dan Ciel atas perintah Madam Red. Grell sebenarnya adalah malaikat pencabut nyawa yang menyamar sebagai manusia dan bekerjasama dengan Madam Red untuk membunuh orang.



Gambar 3.41. *Black Butler, Season 1, Episode 5*  
(Square Enix, 2008)

Grell menyerang Sebastian dan Ciel dengan menggunakan senjata yang dimiliki khusus oleh malaikat pencabut nyawa bernama "*reaper's scythe*". Setiap malaikat pencabut nyawa mempunyai *scythe* dengan bentuk yang berbeda-beda, yang dimiliki oleh Grell merupakan sebuah gergaji mesin. Grell menjelaskan mengapa ia membunuh wanita-wanita pekerja seksual tersebut. Ia menyebutkan bahwa ia sangat menyukai warna merah darah, dan alasannya ia membunuh mereka adalah untuk mengubah atau memberikan *makeover* pada mereka dengan warna merah yang dihasilkan oleh darah mereka sendiri.

**d. Sequence 13:41 - 14:26**



Gambar 3.42. *Black Butler, Season 1, Episode 5*  
(Square Enix, 2008)

Pada saat Sebastian sedang berduel dengan Grell, tinggallah Madam Red berduel dengan Ciel. Madam Red lalu menyerang Ciel dengan belati yang disembunyikan dilengan bajunya. Belati tersebut melukai tangan Ciel, Madam Red melanjutkan menyerang Ciel dengan memojokkannya ke tembok dan ingin menusuknya dengan belati tersebut. Tetapi, ketika ia ingin menusukkan belati itu, ia terbayang

akan wajah kakaknya yang tercinta pada wajah Ciel. Ia pun tak kuat untuk membunuh Ciel dan menjatuhkan belatinya.

**e. Sequence 15:33 - 15:43**



Gambar 3.43. *Black Butler, Season 1, Episode 5*  
(Square Enix, 2008)

Karena tidak dapat membunuh Ciel, Grell akhirnya membunuh Madam Red sendiri sebagai gantinya. Ia mengatakan bahwa ia sangat kecewa dengan Madam Red pada saat menusukkan *scythe-nya* ke dada Madam Red. Ciel pun sangat terkejut akan hal itu.

UMMN