



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.

**REPRESENTASI KEKERASAN DALAM FILM ANIMASI
STAND BY ME DORAEMON: ANALISIS SEMIOTIKA MODEL
CHARLES SANDERS PEIRCE**

SKRIPSI



Diajukan Guna Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu
Komunikasi (S.I.Kom.)

Niza Sari Pratiwi

11140110147

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
KONSENTRASI MULTIMEDIA JOURNALISM
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2015

**VIOLENCE REPRESENTATION IN
STAND BY ME DORAEMON ANIMATED MOVIE:
CHARLES SANDERS PEIRCE'S SEMIOTIC ANALYSIS**

THESIS



Submitted as requirements for Achieving Bachelor Degree in Communication Science
(S.I.Kom.)

Niza Sari Pratiwi

11140110147

**COMMUNICATION SCIENCE MAJOR
MULTIMEDIA JOURNALISM
COMMUNICATION SCIENCE FACULTY
MULTIMEDIA NUSANTARA UNIVERSITY
TANGERANG**

2015

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam skripsi ini telah disebutkan sumber kutipannya serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah Skripsi yang telah saya tempuh.

Tangerang, 14 Agustus 2015

(Niza Sari Pratiwi)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

"REPRESENTASI KEKERASAN DALAM FILM ANIMASI

STAND BY ME DORAEMON:

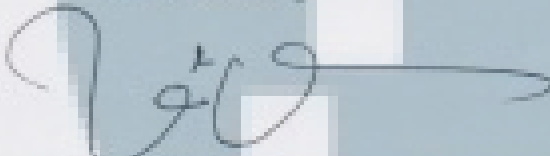
ANALISIS SEMIOTIKA MODEL CHARLES SANDERS PEIRCE"

Oleh

Niza Sari Pratiwi

telah diujikan pada hari Kamis, tanggal 06 Agustus 2015, pukul 11:00 s.d 12:30
dan dinyatakan lulus dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



E. X. Lalik Dwi Mardjanto, S.S., M.A

Penguji Ahli



Ignatius Harvanto, M. Hum.

Dosen Pembimbing



Ambang Priyonggo, S.S., M.A.

Disahkan oleh

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi – UMN



Dr. Bertha Sri Eko M., M.Si.

KATA PENGANTAR

Dua tema yang umumnya menimbulkan kecemasan dan perhatian masyarakat ketika disajikannya sebuah film adalah adegan seks dan kekerasan. Tayangan mengandung kekerasan biasanya terdapat pada film berjenis *real action*. Namun nyatanya, adegan dengan unsur kekerasan pun ditampilkan dalam film animasi anak. Hal ini mendorong peneliti untuk membuat dan menyelesaikan penelitian yang berjudul “Representasi Kekerasan Dalam Film Animasi *Stand By Me Doraemon*: Analisis Semiotika Model Charles Sanders Peirce”

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang atas rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan lancar dan tepat waktu. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, memberikan dorongan, dan masukan selama membuat proses pengerjaan penelitian:

1. Dr. Bertha Sri Eko M., M.Si., sebagai Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
2. Ambang Priyonggo, S.S., M.A., sebagai dosen pembimbing yang sudah memberikan waktunya untuk membimbing peneliti dalam membuat penelitian ini sampai dengan selesai. Terima kasih juga telah memberikan masukan dan saran kepada peneliti selama proses pengerjaan penelitian ini.
3. Ignatius Haryanto, M. Hum., sebagai penguji peneliti saat menghadapi sidang. Terima kasih atas pertanyaan, saran dan ilmu pengetahuannya.
4. F. X. Lilik Dwi Mardjianto, S.S., M.A., sebagai ketua sidang saat peneliti menghadapi sidang, terima kasih atas saran dan ilmu pengetahuannya.

5. Papa, Mama, dan Alif yang telah memberikan doa, semangat, serta dukungan yang tiada hentinya kepada peneliti selama melakukan penelitian.
6. Anugerah Esha Bhakti yang senantiasa menerima keluhan, memberikan doa, dan juga semangat kepada peneliti selama pengerjaan penelitian.
7. Sahabat serta teman seperjuangan angkatan 2011 Universitas Multimedia Nusantara (Mayang, Nandya, Meidita, Mentari, Echa, Rigo, Erlin, Ella, Melinda, Amanda, Eka, Opus, Erwanto, Adrie) yang telah memberikan dorongan semangat kepada peneliti selama membuat penelitian.
8. Sahabat peneliti sejak SMP-SMA (Uta, Rana, Ebi, Fila, Indri, Hesi, Qorby, Andita) yang telah memberikan semangat kepada peneliti selama mengerjakan penelitian ini.
9. Serta seluruh keluarga peneliti yang telah memberikan dorongan semangat, dan doa kepada peneliti selama pengerjaan penelitian ini.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih terdapat kekurangan, maka peneliti menerima kritik dan saran yang akan disampaikan kepada peneliti. Semoga penelitian ini memberikan banyak manfaat untuk pembaca, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi.

Tangerang, 06 Juli 2015

Niza Sari Pratiwi

REPRESENTASI KEKERASAN DALAM FILM ANIMASI

STAND BY ME DORAEMON:

ANALISIS SEMIOTIKA MODEL CHARLES SANDERS PEIRCE

ABSTRAK

Oleh: Niza Sari Pratiwi

Film memiliki kekuatan yang besar dari segi estetika karena menampilkan dialog, musik, pemandangan dan tindakan berupa visual dan naratif. Dua tema yang umumnya menimbulkan kecemasan dan perhatian masyarakat ketika disajikannya sebuah film adalah adegan seks dan kekerasan. Tayangan mengandung kekerasan biasanya terdapat pada film berjenis *real action*. Namun nyatanya, adegan dengan unsur kekerasan pun ditampilkan dalam film animasi anak. Kekerasan dapat diartikan sebagai tindakan menyakiti, merendahkan, menghina, atau tindakan kekejaman yang bertujuan untuk membuat seseorang menderita, baik secara psikologis maupun fisiologis.

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui bagaimana representasi kekerasan yang ditampilkan dalam film animasi *Stand By Me Doraemon*. Jenis penelitian menggunakan pendekatan kualitatif yang sifatnya deskriptif, dengan metode penelitian semiotika Charles Sanders Peirce, serta paradigma yang digunakan adalah konstruktivis. Untuk mengetahui representasi kekerasan yang ditampilkan, peneliti mengacu kepada tiga elemen utama yang disebut Peirce sebagai teori segitiga makna atau *triangle of meaning*, yaitu representamen, objek, dan interpretan. Berdasarkan objeknya, Peirce juga membagi tanda atas ikon, indeks, dan simbol.

Berdasarkan hasil penelitian, kekerasan yang ada dalam film ini merupakan dimensi (sudut pandang) dari bentuk kekerasan, yakni kekerasan fisik, kekerasan psikologis dan kekerasan seksual. Peneliti juga menemukan jenis kekerasan yang dapat diidentifikasi, yaitu kekerasan terbuka dan kekerasan tertutup, serta peneliti juga menemukan kekerasan yang dilakukan dengan cara verbal maupun non verbal.

Kata kunci: Representasi, Kekerasan, Film Animasi, Peirce, Semiotika.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1. 1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Signifikasi Penelitian	6
1.4.1 Kegunaan Akademis	7
1.4.2 Kegunaan Praktis	7
BAB II KERANGKA TEORI	
2.1 Penelitian Terdahulu	8
2.1.1 Penelitian Terdahulu 1	8
2.1.2 Penelitian Terdahulu 2	9
2.2 Teori dan Konsep	14

2.2.1 Representasi	14
2.2.2 Semiotika	16
2.2.3 Semiotika Film.....	21
2.2.4 Kekerasan.....	27
2.2.4.1 Definisi Kekerasan	27
2.2.4.2 Dimensi dan Jenis Kekerasan.....	29
2.2.4.3 Kekerasan Dalam Dunia Film.....	32
2.3 Kerangka Pemikiran.....	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Jenis dan Sifat Penelitian	36
3.2 Metode Penelitian.....	41
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	41
3.4 Unit Analisis	43
3.5 Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Subjek atau Objek Penelitian	53
4.1.1 Sinopsis Film	56
4.1.2 Gambaran Tokoh	59
4.1.2.1 Nobita	59
4.1.2.2 Doraemon	62
4.1.2.3 Shizuka	65

4.1.2.4 Giant	67
4.1.2.5 Suneo	69
4.2 Unsur Intrinsik Film	71
4.2.1 Latar	71
4.2.2 Tokoh	72
4.2.3 Sudut Pandang	73
4.2.4 Tema	74
4.3 Hasil Penelitian	74
4.3.1 Suneo Melakukan Kekerasan Psikologis Terhadap Nobita dan Shizuka (00:01:57-00:02:41)	74
4.3.2 Giant Melakukan Kekerasan Fisik Terhadap Nobita (00:02:31-00:02:35)	83
4.3.3 Giant Tidak Terima Terhadap Nobita (00:16:49-00:16:52)	88
4.3.4 Giant Mengancam Nobita (00:30:24-00:30:26)	93
4.3.5 Giant Menantang Nobita (01:15:55-01:20:12)	96
4.3.6 Giant Membohongi Nobita (01:24:25-01:24:45)	109
4.3.7 Nobita Melecehkan Shizuka (00:35:50-00:36:10)	113
4.4 Pembahasan	121
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan	130
5.2 Saran	133

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu	12
Tabel 2.2 Kerangka Analisis Data	35
Tabel 3.1 Konstruktivis Dilihat dari Empat Landasan Falsafah	40
Tabel 3.2 Ukuran Pengambilan Gambar	43
Table 3.3 Sudut Pengambilan Gambar.....	45
Tabel 3.4 Jenis Tanda dan Cara Kerjanya.....	51
Tabel 4.1 Tabel Informasi Film <i>Stand By Me Doraemon</i>	55
Tabel 4.2 Nobita.....	59
Tabel 4.3 Nobita Tertidur.....	60
Tabel 4.4 Kertas Ujian Nobita	61
Tabel 4.5 Doraemon.....	63
Tabel 4.6 Kantung Ajaib Doraemon	63
Tabel 4.7 Pintu Kemana Saja.....	64
Tabel 4.8 Shizuka.....	65
Tabel 4.9 Shizuka Membela Nobita.....	66
Tabel 4.10 Giant.....	67
Tabel 4.11 Tokoh Giant yang Antagonis.....	68
Tabel 4.12 Suneo.....	69

Tabel 4.13 Suneo Berbicara Kepada Giant..... 70

Tabel 4.14 Suneo Bertanya..... 70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Segitiga Peirce	50
Gambar 4.1 Film <i>Stand By Me Doraemon</i>	53
Gambar 4.2 Pinggiran kota Tokyo, Jepang	72
Gambar 4.3 Nobita	73
Gambar 4.4 Suneo berteriak kepada Nobita	75
Gambar 4.5 Suneo Menyindir Nobita	76
Gambar 4.6 Suneo Menertawakan Nobita	78
Gambar 4.7 Suneo Membentak Shizuka	79
Gambar 4.8 Giant Tidak Terima	83
Gambar 4.9 Giant Menyakiti Nobita	85
Gambar 4.10 Giant Memukul Nobita	89
Gambar 4.11 Ekspresi Nobita	90
Gambar 4.12 Giant Mengancam Nobita	93
Gambar 4.13 Giant Menantang Nobita	97
Gambar 4.14 Giant Mengayunkan Tangan di Udara	98
Gambar 4.15 Giant Mengahantamkan Tangan	100
Gambar 4.16 Nobita Terjatuh	101
Gambar 4.17 Giant Menyeret Nobita	102
Gambar 4.18 Giant Melemparkan Tubuh Nobita	102

Gambar 4.19 Ekspresi Nobita Saat Terjatuh.....	103
Gambar 4.20 Giant Mengancam Nobita	104
Gambar 4.21 Giant Menahan Wajah Nobita.....	106
Gambar 4.22 Giant dan Suneo	110
Gambar 4.23 Ekspresi Nobita	110
Gambar 4.24 Nobita Melecehkan Shizuka.....	114
Gambar 4.25 Shizuka Menampar Nobita.....	115
Gambar 4.26 Ekspresi Shizuka	117

UMMN