

ANALISIS BENTUK DAN MAKNA VISUAL
PADA FILM ANIMASI *PACU BALULUAK*
(TINJAUAN SEMIOTIKA)

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual*



Oleh:
Diana Erwilla Rahmi
NIM 19027052

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DEPARTEMEN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023

HALAMAN PERSETUJUAN KARYA AKHIR SKRIPSI

ANALISIS BENTUK DAN MAKNA VISUAL
PADA FILM ANIMASI *PACU BALULUAK*
(TINJAUAN SEMIOTIKA)

Nama : Dtana Erwilla Rahmi
NIM/BP : 19027052/2019
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

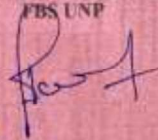
Padang, 24 Juli 2023

Disetujui dan disahkan oleh:
Dosen Pembimbing



Dr. Supriani, M.Sn.
NIP. 19631008.199003.2.003

Mengetahui:
Kepala Departemen Seni Rupa
FBS UNP



Elva Pebriyeni, S.Pd., M.Sn.
NIP. 19830201.200912.2.001




HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus setelah Dipertahankan di depan Penguji
Karya Akhir Skripsi
Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

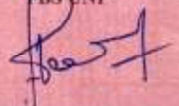
Judul : ANALISIS BENTUK DAN MAKNA VISUAL
PADA FILM ANIMASI *PACU BALULUAK*
(TINJAUAN SEMIOTIKA)
Nama : Diana Erwilla Rahmi
NIM/BP : 19027052/2019
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 7 Agustus 2023

Tim Penguji

	Nama/NIP	Tanda Tangan
1. Pembimbing	: <u>Dr. Jupriani, M.Sn.</u> 19631008.199003.2.003	1. 
2. Penguji 1	: <u>Ir. Drs. Helmi, M.Si., Ph.D.</u> 19610722.199103.1.001	2. 
3. Penguji 2	: <u>Eliva Pebriyeni, S.Pd., M.Sn.</u> 19830201.200912.2.001	3. 

Mengetahui
Kepala Departemen Seni Rupa
FBS UNP


Eliva Pebriyeni, S.Pd., M.Sn.
19830201.200912.2.001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, "Skripsi/Karya Akhir dengan judul ANALISIS BENTUK DAN MAKNA VISUAL PADA FILM ANIMASI PAU BALULUK (TINJAUAN SEMIOTIKA)" adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 25 Juli 2023
Saya yang menyatakan,



DIANA ERWILLA BAHMI
NIM.19027052

MOTTO DAN PERSEMBAHAN



"Sesungguhnya urusan-Nya apabila Dia menghendaki sesuatu Dia hanya berkata kepadanya, "Jadilah!" Maka jadilah sesuatu itu".
(QS. Yasin Ayat 82)

"Dan perumpamaan-perumpamaan ini Kami buat untuk manusia, dan tidak ada yang akan memahaminya kecuali mereka yang berilmu".
(QS. Al-'Ankabut Ayat 43)

Sembah sujud serta puji dan syukurku pada-Mu Allah SWT, Tuhan semesta alam yang menciptakanku dengan bekal yang teramat sempurna. Tibuan cinta, kasih sayang, rahmat, dan hidayah-Mu telah memberkanku kekuatan, kesehatan, semangat pantang menyerah, dan memberkatiku dengan ilmu pengetahuan, serta cinta yang pasti ada disetiap umat-Mu. Atas kamitua serta kemudalaan yang Engkau berikan akhirnya tugas akhir ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu ku limpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW.

Dengan penuh kasih sayang dan ketulusan, ku persembahkan karya akhir skripsi ini untuk orang tercinta dan tersayang atas kasihnya yang berlimpah.

Terima Kasih kepada Ayahanda "Wilyandri" dan Ibunda "Ermilis" Tercinta...
TERIMA KASIH yang setulusnya tersirat di hati yang inginku sampaikan atas segala usaha dan jerih payah pengorbanan untuk anakmu selama ini.

Kepada kedua Adikku Tercinta, Dinda DwiZuhri dan Muhammad Wildan Shadiq, kepada Amakku Nurti, Tante Sovia Nasanty Fajri, Tante Desi Fitri, Om Teguh Muhammad Ikhsan, dan ketiga Sepupuiku Ayu Mustika Putri, Muhammad Yusuf Ramadhan, dan Shanum Aiesha Ikhsana. TERIMA KASIH atas motivasi yang telah diberikan dan segala do'a yang selalu mengiringi.

Seorang yang spesial penuh cinta dan kasih...

Untuk seseorang yang bernama "Muhammad Al-Zikry" alias "Ciki" terima kasih atas motivasi dan nasehatnya. Terima kasih sudah mendengarkan curhatan Ana selama ini yang selalu mengeluh dan sering kali pesimis.

I Love You Semuanya...

ABSTRAK

ANALISIS BENTUK DAN MAKNA VISUAL PADA FILM ANIMASI *PACU BALULUAK* (TINJAUAN SEMIOTIKA)

Diana Erwilla Rahmi¹, Jupriani²
Program Desain Komunikasi Visual
FBS Universitas Negeri Padang
Email: dianaerwillar@gmail.com

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk dan makna visual yang terdapat pada film animasi *Pacu Baluluak*. Permasalahan pada penelitian ini yaitu kurangnya pemahaman mengenai bentuk dan makna visual karakter bagi para desainer khususnya mahasiswa DKV UNP. Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif. Penelitian berfokus pada kajian makna visual (warna, gestur, dan karakter). Analisis data menggunakan teori semiotika Roland Barthes (denotatif, konotatif, dan mitos). Hasil dari penelitian yang telah dilakukan bahwa film animasi *Pacu Baluluak* memiliki makna bahwa semua karakter ditampilkan dengan pewarnaan, gestur, sifat, tingkah laku, dan gaya berpakaian yang berbeda-beda. Pemilihan bentuk karakter terlihat dari perbedaan bentuk fisik. Perbedaan dari masing-masing karakter membuat seluruh karakter memiliki ciri khas yang unik dan memunculkan karakter yang kuat. Makna visual dan pesan yang disampaikan disusun dengan baik dan penyampaiannya sederhana, sehingga dapat mengikuti alur cerita dan mudah dipahami.

Kata kunci: *Pacu Baluluak*, Semiotika, Bentuk Karakter, dan Makna Visual

¹ Mahasiswa Penulis Karya Akhir Skripsi Prodi Desain Komunikasi Visual

² Dosen Pembimbing, Desain Komunikasi Visual, Departemen Seni Rupa, FBS, UNP

ABSTRACT

AN ANALYSIS OF FORM AND VISUAL MEANING IN ANIMATION MOVIE PACU BALULUAK (SEMIOTICS REVIEW)

Diana Erwilla Rahmi³, Jupriani⁴
Visual Communication Design Program
FBS Padang State University
Email: dianaerwillar@gmail.com

This research aims to describe the visual form and meaning contained in the animated film Pacu Baluluak. The problem in this research is the lack of understanding of the form and visual meaning of characters for designers, especially DKV UNP students. The research method used is descriptive qualitative. The research focuses on the study of visual meaning (color, gesture, and character). Data analysis uses Roland Barthes' semiotic theory (denotative, connotative, and myth). The result of the research that has been done is that the animated film Pacu Baluluak has a meaning that all characters are shown with different coloring, gestures, traits, behaviors, and styles of dress. The selection of character forms can be seen from the differences in physical form. The differences of each character make all characters have unique characteristics and bring out strong characters. The visual meaning and messages conveyed are well organized and simple in delivery, so that they can follow the storyline and are easy to understand.

Keywords: Pacu Baluluak, Semiotics, Character Forms, and Visual Meaning

³ Student Writer Thesis Visual Communication Design

⁴ Supervisor FBS Lecture, University of Padang

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Analisis Bentuk dan Makna Visual pada Film Animasi *Pacu Baluluak* (Tinjauan Semiotika)”. Skripsi ini diajukan guna memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual di Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari bahwa selama proses penyusunan skripsi ini telah banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn. selaku Kepala Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang, sekaligus Dosen Penguji II yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam karya skripsi ini.
2. Ibu Dini Faisal, S.Ds., M.Ds. selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Drs. Ariusmedi, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis.
4. Ibu Dr. Jupriani, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, memberi motivasi, arahan, masukan, dan saran untuk melengkapi segala kekurangan dalam karya skripsi penulis.
5. Bapak Ir. Drs. Heldi, M.Si., Ph.D. selaku Dosen Peguji I yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam karya skripsi ini.

6. Bapak dan Ibu Dosen staf pengajar Seni Rupa dan Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan ilmunya selama proses perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi sempurnanya skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi penulis dan semua pembaca.

Padang, Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	4
C. Pertanyaan Penelitian	4
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Teori.....	6
1. Film	6
2. Animasi	10
3. Warna dalam Semiotika	15
4. Karakter dalam Film Animasi	17
5. Semiotika Komunikasi Visual.....	18
6. Semiotika Roland Barthes	20
B. Hasil Penelitian yang Relevan	23
C. Kerangka Konseptual.....	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
A. Jenis dan Metode Penelitian	26
B. Kehadiran Peneliti.....	27
C. Sumber Data	27
D. Teknik Pengumpulan Data	28
E. Analisis Data	29
F. Teknik Pengecekan Keabsahan Data	29
G. Tahap-Tahap Penelitian	30
BAB IV HASIL PENELITIAN	32
A. Temuan Penelitian	32
1. Temuan Umum.....	32
2. Temuan Khusus.....	36
B. Pembahasan	43
1. Makna Visual dalam Film Animasi <i>Pacu Baluluak</i>	43
2. Interpretasi Makna Karakter dalam Film Animasi <i>Pacu Baluluak</i>	52
BAB V PENUTUP	58
A. Kesimpulan.....	58
B. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	62

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Peta Tanda Roland Barthes	22
Tabel 2. Tim Produksi Film Animasi <i>Pacu Baluluak</i>	35
Tabel 3. Penanda dan Petanda Hamid.....	44
Tabel 4. Makna Visual secara Denotasi, Konotasi, dan Mitos Hamid	45
Tabel 5. Penanda dan Petanda Ujang	46
Tabel 6. Makna Visual secara Denotasi, Konotasi, dan Mitos Ujang.....	47
Tabel 7. Penanda dan Petanda Sapi Hamid.....	48
Tabel 8. Makna Visual secara Denotasi, Konotasi, dan Mitos Sapi Hamid	48
Tabel 9. Penanda dan Petanda Sapi Ujang.....	50
Tabel 10. Makna Visual secara Denotasi, Konotasi, dan Mitos Sapi Ujang	50
Tabel 11. Makna Visual Karakter (<i>Scene 1</i>).....	52
Tabel 12. Makna Visual Karakter (<i>Scene 2</i>).....	54
Tabel 13. Makna Visual Karakter (<i>Scene 3</i>).....	55
Tabel 14. Makna Visual Karakter (<i>Scene 4</i>).....	56
Tabel 15. Makna Visual Karakter (<i>Scene 5</i>).....	57

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Konseptual	25
Gambar 2. Poster Film Animasi <i>Pacu Baluluak</i>	32
Gambar 3. Hamid	36
Gambar 4. Ujang	37
Gambar 5. Sapi Hamid	38
Gambar 6. Sapi Ujang	38
Gambar 7. Potongan <i>Scene 1</i>	39
Gambar 8. Potongan <i>Scene 2</i>	40
Gambar 9. Potongan <i>Scene 3</i>	41
Gambar 10. Potongan <i>Scene 4</i>	41
Gambar 11. Potongan <i>Scene 5</i>	42
Gambar 12. Hamid	44
Gambar 13. Ujang	46
Gambar 14. Sapi Hamid	48
Gambar 15. Sapi Ujang	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kegiatan Konsultasi Karya Akhir Skripsi	62
Lampiran 2. Pertanyaan Kuisisioner.....	64
Lampiran 3. Jawaban Kuisisioner.....	66
Lampiran 4. Daftar Pertanyaan dan Jawaban Wawancara.....	69
Lampiran 5. Dokumentasi Ujian Komprehensif	74
Lampiran 6. Profil Penulis	75

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Film kartun atau film animasi adalah serial gambar yang difilmkan satu persatu dengan memperhatikan kesinambungan gerak sehingga muncul sebagai satu gerakan dalam film kemudian disusun sesuai dengan *storyboard* sehingga menghasilkan satu film animasi yang utuh. Film animasi sebenarnya merupakan bagian dari pendidikan dan penyebarluasan informasi termasuk ilmu pengetahuan kepada masyarakat luas. Sebagai media komunikasi, animasi ilmu pengetahuan dapat disampaikan secara cepat dan efektif. Film animasi pada saat ini banyak dimanfaatkan dalam berbagai kegiatan yaitu sebagai perantara atau media yang digunakan untuk berbagai kebutuhan seperti media hiburan, media ilmu pengetahuan, media iklan/promosi, dan sebagainya (Suheri, 2006:2).

Pacu Baluluak adalah sebuah karya film animasi pendek 3D yang diproduksi pada tahun 2020. Animasi yang memiliki genre *adventure* ini diproduksi oleh seorang mahasiswa Universitas Bina Nusantara. Animasi ini diproduksi dengan tujuan untuk mengenalkan budaya lokal tentang permainan daerah di Minangkabau dan untuk mengingatkan kembali masyarakat akan keindahan budaya Indonesia (*Pacu Jawi*), namun tetap menyuguhkan hal baru dalam segi presentasi yaitu menggunakan animasi. Berdasarkan skenario yang ditulis sekaligus disutradarai oleh Muhammad Rafly Andihan Nugraha, film animasi ini berfokus pada pengembangan budaya lokal yang mengulik permainan daerah Minang pada lingkup umum.

Muhammad Rafly Andihan Nugraha menjelaskan bahwa *Pacu Baluluak* memiliki arti “balapan di tanah berlumpur”. *Pacu Baluluak* atau *Pacu Jawi* adalah sebuah atraksi anak *nagari* sebagai *event* tahunan yang ditunggu-tunggu dengan pelaksanaan acaranya dilakukan di sawah yang baru selesai panen untuk merayakan masa panen padi dan telah menjadi objek fotografi andalan bagi para fotografer luar negeri. Saat ini *Pacu Jawi* masuk ke dalam daftar Warisan Budaya Tak Benda Indonesia, penghargaan ini telah ditetapkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia sejak tanggal 9 Oktober 2020.

Film animasi *Pacu Baluluak* mengangkat cerita tentang sebuah permainan anak *nagari* yang berasal dari salah satu daerah di Minangkabau, yaitu dari Payolinyam yang merupakan sebuah desa/kelurahan yang berada di wilayah Kecamatan Payakumbuh Utara, Kota Payakumbuh, Provinsi Sumatera Barat. Animasi ini bercerita tentang seorang joki *Pacu Jawi* bernama Ujang yang berkelana untuk mencari tantangan dalam berpacu dan memutuskan untuk menantang seorang petani tua bernama Hamid yang ternyata adalah veteran dari olahraga tradisional *Pacu Jawi* tersebut.

Berdasarkan riset awal yang telah dilakukan melalui media Google Forms dengan cara menyebar kuisisioner kepada mahasiswa Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Padang dengan berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai bentuk dan makna visual karakter yang terdapat dalam film animasi *Pacu Baluluak*. Hasil dari riset tersebut tercatat 40 orang mahasiswa telah mengisi pertanyaan. 40% orang menjawab memahami dan

62% orang menjawab tidak memahami. Disimpulkan bahwa masih kurangnya pemahaman tentang bentuk dan makna visual karakter yang terdapat dalam film animasi ini. Oleh karena itu, peneliti merasa penelitian tentang bentuk dan makna visual pada film animasi *Pacu Baluluak* perlu dilakukan.

Alasan peneliti memilih film animasi *Pacu Baluluak* karena memiliki cerita yang menarik dan penuh makna, perancangan karakter yang unik dan khas mampu membedakan dengan karakter-karakter lain sehingga menjadi sebuah cerita yang juga memiliki pesan moral di dalamnya. Karakter merupakan komponen yang paling penting dalam sebuah animasi. Penciptaan karakter harus memberikan pesan yang sesuai termasuk dari postur tubuh, gerak tubuh, dan tingkah laku karakter. Hal tersebut dapat dilihat dari bentuk wajah, penggunaan warna, gestur, dan atribut yang digunakan. Selanjutnya bagaimana sebuah karakter dapat menghubungkan penonton ke dalam cerita, bagaimana sebuah karakter bertindak dalam situasi berbeda, bagaimana sebuah karakter dapat menyampaikan sifat emosional seperti bingung, kaget, takut, marah, cemas, sedih, tenang, dan gembira yang disampaikan lewat gestur dan ekspresi dari karakter. Selain itu, penggunaan warna terhadap karakter dalam animasi juga perlu diperhatikan. Artinya, pembentukan karakter yang kuat dalam sebuah animasi membuat karakter tersebut dapat hidup dan tertanam dengan baik dalam ingatan penontonnya.

Melalui analisis semiotika, peneliti melakukan pengkajian bentuk dan makna pada analisis tanda berupa simbol visual seperti warna, gestur, dan karakter. Dengan demikian, dapat ditemukan kejelasan mengenai

pertimbangan-pertimbangan estetik pada karya desain komunikasi visual dipandang dari hubungan antara tanda dan pesan. Pembatasan penelitian merujuk pada film animasi *Pacu Baluluak* yang dikaji dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes (denotasi, konotasi, dan mitos). Sehubungan dengan latar belakang masalah di atas, peneliti mengangkat judul karya ilmiah skripsi **Analisis Bentuk dan Makna Visual pada Film Animasi Pacu Baluluak (Tinjauan Semiotika)**.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini difokuskan pada analisis bentuk dan makna visual seperti warna, gestur, karakter, dan makna karakter yang terdapat dalam film animasi *Pacu Baluluak* menggunakan teori semiotika Roland Barthes (denotasi, konotasi, dan mitos).

C. Pertanyaan Penelitian

Adapun pertanyaan penelitian, yaitu :

1. Bagaimana bentuk visual (warna, gestur, dan karakter) yang terdapat dalam film animasi *Pacu Baluluak* menggunakan analisis semiotika Roland Barthes?
2. Bagaimana makna karakter yang terdapat dalam film animasi *Pacu Baluluak*?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian, yaitu :

1. Mendeskripsikan bentuk visual (warna, gestur, dan karakter) yang terdapat dalam film animasi *Pacu Baluluak* menggunakan analisis semiotika Roland Barthes.
2. Menginterpretasi makna karakter yang terdapat dalam film animasi *Pacu Baluluak*.

E. Manfaat Penelitian

1. Akademis

Memberikan kontribusi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual terhadap bagaimana cara memaknai karya pada bidang animasi, menyumbangkan pemikiran dan pengetahuan dalam mempelajari teori semiotika dalam menganalisis film animasi, serta dapat dijadikan bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya.

2. Praktis

Penelitian ini dapat memberikan referensi bagi pengembang teori komunikasi terhadap kajian komunikasi massa dan dapat menjadi tolak ukur bagi para produser film animasi agar lebih kreatif lagi dalam analisis warna, gestur, dan karakter pada film animasi yang akan diproduksi.