

# Analisis Semiotika Pierce Film Animasi 2 Dimensi : Second Dream

Khansa Alifia Nur Syahida<sup>1</sup>

Universitas Pendidikan Indonesia<sup>1</sup>

Email : [khansaalifia@upi.edu](mailto:khansaalifia@upi.edu)

\*corresponding author

## ARTICLE INFO

## ABSTRACT

### Keywords :

Film, Animasi, Semiotika,  
Charles Sanders Pierce

*Animation Film is a unique work of art that combines many arts in it. Animated films convey vivid ideas through moving images, so they are interesting to watch and study more deeply the meaning of each sign.*

*The object of this research is a scene in the 2-dimensional animated film "Second Dream". In this film, the main character has a character who never gives up and is persistent in achieving his dreams. Charles Sanders Pierce's Semiotic Theory was involved in this research, and the researcher used library study techniques as a data collection technique.*

## 1. PENDAHULUAN

Film merupakan karya seni yang menjangkau berbagai elemen sosial, oleh karena jangkauannya yang luas film dapat dengan mudah menyampaikan pesannya melalui audio dan visual kepada masyarakat. begitu juga dengan film animasi 2 dimensi yang kini banyak digemari. film animasi 2 dimensi adalah karya seni yang terus berkembang hingga saat ini. Film animasi 2 dimensi menyatukan seni dengan teknologi, pada proses pembuatannya film animasi 2 dimensi tidak hanya mementingkan tehnik dan sinematografi, namun juga menghadirkan “tanda-tanda” bermakna agar pesan yang dimaksud tersampaikan secara lugas (Johassan, 2013).

Second dream merupakan film pendek berbasis 2 dimensi, film ini bercerita tentang seorang pemuda, Arman. Yang berusaha meraih mimpinya menjadi seorang pilot, namun gagal karena kecelakaan yang menimpinya. oleh karena kecelakaan tersebut Arman tidak bisa menjadi pilot dan harus mencari mimpi yang lain.

Alur maju-mundur, tanda tersembunyi, serta adegan yang apik membuat film ini menarik untuk ditonton dan diteliti. Adapun Penelitian yang peneliti lakukan berfokus pada “tanda-tanda” bermakna yang dikupas menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Pierce. Dari penelitian ini diharapkan bisa membuat sebuah kesimpulan, untuk menyampaikan pesan dan motivasi yang dapat diserap oleh pembaca.

## 2. KERANGKA TEORITIS

### 2.1 Film Animasi 2 Dimensi

Film merupakan karya seni yang menjangkau berbagai elemen sosial, oleh karena jangkauannya yang luas film dapat dengan mudah menyampaikan pesannya melalui audio dan visual kepada masyarakat. begitu juga dengan film animasi 2 dimensi yang kini banyak digemari. film animasi 2 dimensi adalah karya seni yang terus berkembang hingga saat ini. Film animasi 2 dimensi menyatukan seni dengan teknologi, pada proses pembuatannya film animasi 2 dimensi tidak hanya mementingkan tehnik dan sinematografi, namun juga menghadirkan “tanda-tanda” bermakna agar pesan yang dimaksud tersampaikan secara lugas (Johassan, 2013).

Second dream merupakan film pendek berbasis 2 dimensi, film ini bercerita tentang seorang pemuda, Arman. Yang berusaha meraih mimpinya menjadi seorang pilot, namun gagal karena kecelakaan yang menimpinya. oleh karena kecelakaan tersebut Arman tidak bisa menjadi pilot dan harus mencari mimpi yang lain.

Alur maju-mundur, tanda tersembunyi, serta adegan yang apik membuat film ini menarik untuk ditonton dan diteliti. Adapun Penelitian yang peneliti lakukan berfokus pada “tanda-tanda” bermakna yang dikupas menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Dari penelitian ini diharapkan bisa membuat sebuah kesimpulan, untuk menyampaikan pesan dan motivasi yang dapat diserap oleh pembaca. Saat ini film dibuat dengan berbagai macam metode, salah satunya Film Animasi 2 Dimensi. Karakter dalam animasi 2D dibuay dengan menggunakan dua sumbu, yaitu sumbu x dan y dan karakternya dibuat datar (*flat*). pembuatan animasi sendiri dilakukan dengan cara menggambar di atas media datar yang kemudian dianimasikan secara *frame to frame* menggunakan aplikasi komputer (Rijal, 2017).

### **Teori semiotika Charles Sanders Peirce**

Dalam (Mutjiono, 2011), semiotika adalah kajian ilmiah atau metode analisis yang melihat tanda-tanda dalam konteks skenario, foto, teks, dan adegan film. Sementara itu, nama "semiotika" berasal dari bahasa Yunani *semeion* yang berarti "tanda" atau "penafsir tanda". Semiotika adalah cabang logika, retorika, dan etika yang berasal dari periode klasik dan skolastik yang lebih tinggi.

Tanpa disadari, manusia menggunakan tanda-tanda dalam menjalani kehidupannya, yaitu sebagai petunjuk arah hingga mengatur lalu lintas. Setiap tanda memiliki arti tersendiri agar mudah dimengerti oleh manusia. Dalam teori semiotika Charles Sanders Peirce, ia membagi tanda menjadi 3 yaitu *sign* (tanda), *object* (objek), dan *Interpretant* (penggunaan tanda). ketiga elemen tersebut dikenal dengan istilah *triangle meaning theory*.

Tanda adalah objek nyata yang dapat dirasakan oleh panca indera manusia dan mengacu pada sesuatu selain tanda itu sendiri, yaitu objek. Objek adalah konteks sosial yang menjadi tanda atau apapun yang menjadi acuan tanda. Tanda adalah citra seseorang terhadap suatu objek yang dirujuk tanda (Putri, 2019).

## **3. METODE PENELITIAN**

Untuk menafsirkan makna dari Film Animasi 2 Dimensi *Second Dream* maka penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Kemudian penelitian ini menggunakan model Peirce, yang berfokus pada *triangle meaning theory*. Adapun objek dalam penelitian ini adalah Arman yang mana merupakan pemeran utama dalam Film *Second Dream*.



Adapun sumber data yang digunakan adalah data primer dan sekunder, data primer didapat dengan cara menonton Film *Socond Dream* secara berulang untuk menemukan tanda, data sekunder didapat dari membaca buku, jurnal, internet, dan karya ilmiah yang relevan.




## **4. HASIL PENELITIAN DAN DISKUSI**



Film Animasi 2 Dimensi *Second Dream* merupakan film yang tayang pada 22 April 2021 melalui youtube, supaya lebih mudah mengkaji Film *Second Dream* dengan teori Peirce, maka peneliti menggunakan tabel sesuai dengan scenenya.

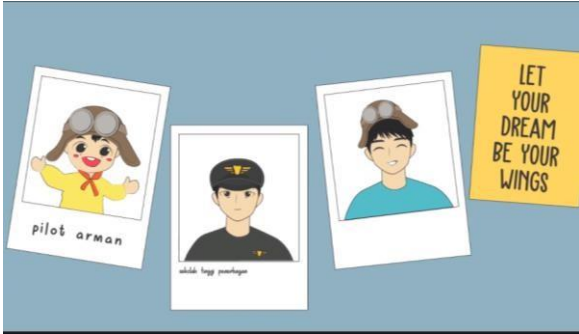

Table 1. Analisis Film Second Dream



Hasil Analisis Pierce Film Second Dream	
Scene	Durasi
 <p><b>Sign :</b> Jembatan kereta ditengah kota</p> <p><b>Objek :</b> Kereta yang sedang melaju</p> <p><b>Interpretant :</b> Sebuah kereta sedang melaju diatas jembatan melewati kota</p>	0.16-0.19
 <p><b>Sign :</b> Didalam kereta yang melaju</p> <p><b>Objek :</b> Arman dewasa</p> <p><b>Interpretant :</b> Arman sedang duduk didalam kereta yang melaju</p>	0.19-0.24
 <p><b>Sign :</b> Pantulan langit berawan dan pesawat dijendela kereta</p> <p><b>Objek :</b> Arman dewasa</p> <p><b>Interpretant :</b> Arman Melihat pemandangan langit melalui jendela kereta, Arman teringat masa kecilnya ketika melihat pesawat</p>	0.25-0.34

 <p><b>Sign :</b> Balon Pesat terbang <b>Objek :</b> Arman kecil <b>Interpretant :</b> Arman bermain balon pesawat</p>	<p>0.37-0.42</p>
 <p><b>Sign :</b> Pesawat terbang dilangit <b>Objek:</b> Arman kecil <b>Interpretant :</b> Arman membayangkan dirinya menjadi seorang pilot yang mengelilingi dunia</p>	<p>0.42-1.16</p>


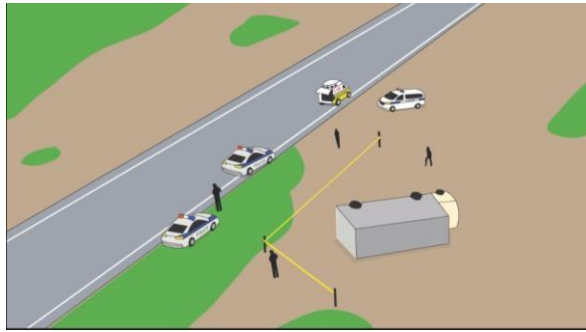

 <p><b>Sign :</b> Pesawat terbang rendah</p> <p><b>Objek :</b> Arman kecil</p> <p><b>Interpretant :</b> Arman bersiap mendaratkan pesawatnya</p>	1.16-1.31
 <p><b>Sign :</b> Suasana kamar arman, kardus</p> <p><b>Objek :</b> Arman kecil</p> <p><b>Interpretant :</b> Arman menggunakan kardus sebagai perumpamaan menaiki pesawat, saat mendarat Arman menjatuhkan diri kelantai</p>	1.32-1.39
 <p><b>Sign :</b> Suasana pantai dengan langit cerah, balon pesawat</p> <p><b>Objek :</b> Arman kecil</p>	1.39-1.44

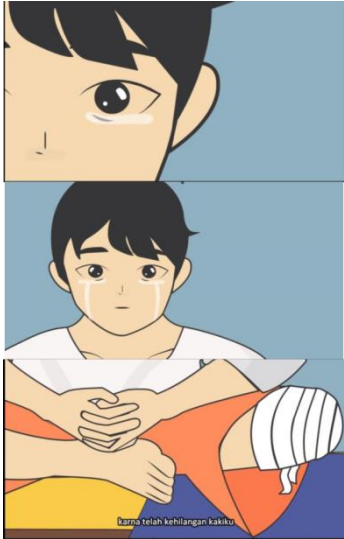

<p><b>Interpretant :</b> Arman berlari menyusuri pantai dengan balon pesawatnya, ia bertekad akan menjadi seorang pilot.</p>	
 <p><b>Sign :</b> Suasana pantai sore <b>Objek :</b> Arman remaja <b>Interpretant :</b> Arman berlari menyusuri pantai, ia berusaha keras untuk meraih impiannya</p>	1.45-1.50
 <p><b>Sign :</b> Meja belajar dengan tumpukan buku dan lampu meja <b>Objek :</b> Arman remaja <b>Interpretant :</b> Selain berlatih secara fisik, Arman juga giat belajar dengan membaca buku</p>	1.51-1.57

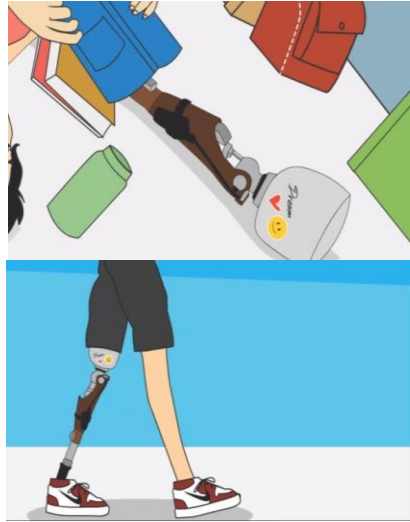
 <p><b>Sign :</b> Dinding dengan foto-foto Arman</p> <p><b>Objek :</b> Foto Arman kecil sampai Arman remaja</p> <p><b>Interpretant :</b> Karena usahanya yang keras, Arman berhasil diterima disekolah penerbangan</p>	1.58-2.04
 <p><b>Sign :</b> Langit biru cerah</p> <p><b>Objek :</b> Pesawat terbang, lampu lalu lintas, petunjuk arah</p> <p><b>Interpretant :</b> Lampu lalu lintas berubah hijau menandakan Arman siap meraih mimpinya, pesawat yang melintas di langit biru menandakan mimpi yang dikejar arman adalah menjadi pilot</p>	2.05-2.15

 <p><b>Sign :</b> Langit biru cerah <b>Objek :</b> Arman remaja, motor <b>Interpretant :</b> Arman mengendarai motornya untuk pergi ke sekolah penerbangan</p>	<p>2.16-2.25</p>
 <p><b>Sign :</b> Langit biru cerah <b>Objek :</b> Arman remaja <b>Interpretant :</b> Saat mengendarai motornya, Arman terkejut</p>	<p>2.16-2.30</p>



 <p><b>Sign :</b> Langit biru cerah, jalan raya</p> <p><b>Objek :</b> Truk</p> <p><b>Interpretant :</b> Sebuah truk tak terkendali berada didepan Arman</p>	2.31-2.33
 <p><b>Sign :</b> Suasana kecelakaan</p> <p><b>Objek :</b> Truk, mobil polisi, ambulance</p> <p><b>Interpretant :</b> Truk yang tak terkendali terbalik di pinggir jalan, polisi dan ambulance terlihat mengamankan lokasi</p>	2.52-2.59
 <p><b>Sign :</b> Tempat tidur</p> <p><b>Objek :</b> Arman remaja</p> <p><b>Interpretant :</b> Arman tidur, dan mengira kecelakaan tadi adalah mimpi . Arman terbangun dari tidurnya dan menyadari bahwa dia tidak bisa lagi menjadi pilot</p>	3.03-3.06

 <p><b>Sign :</b> Air mata, kaki terluka <b>Objek :</b> Arman remaja <b>Interpretant :</b> Arman menangis karna telah kehilangan satu kakinya</p>	<p>3.24-3.33</p>
 <p><b>Sign :</b> Komputer, buku <b>Objek :</b> Arman remaja <b>Interpretant :</b> Arman bangkit kembali dengan berusaha dan belajar untuk meraih mimpinya yang baru</p>	<p>4.13-4.20</p>

**Sign :**

Kaki palsu, tulisan dream

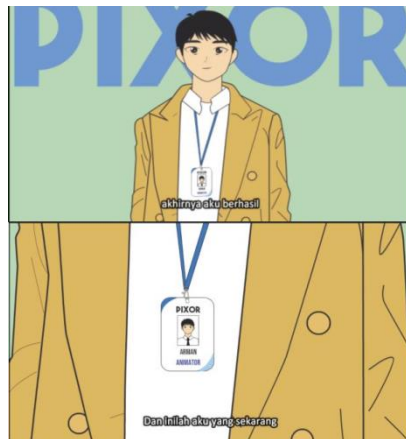
**Objek :**

Arman remaja

**Interpretant :**

Tulisan Dream pada kaki palsu Arman menandakan Arman kembali bangkit meraih mimpinya, Arman yang berjalan dengan kaki palsu menandakan ia sudah berlapang dada menerima kecelakaan yang menimpanya

4.21-4.29

**Sign :**

Nametag. tulisan pixor


**Objek :**

Arman dewasa

**Interpretant :**

Arman berhasil meraih mimpinya menjadi seorang Animator di perusahaan PIXOR

4.30-4.44

 <p><b>Sign :</b> Tagline <b>Objek:</b> Tagline <b>Interpretant :</b> Tulisan yang memperjelas makna dari Film Animasi Second Dream</p>	<p>4.58-5.05</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------

## 5. KESIMPULAN

Setelah memaknai 29 scene film *Second Dream* menggunakan teori semiotika Pierce ditemukan tanda dan kesimpulan yang menafsirkan kerja keras, pantang menyerah, dan tekun dalam meraih impian. Kerja keras terepresentasi pada scene 9 dan scene 10 dimana Arman berlatih secara fisik dan belajar untuk meraih mimpinya. sementara itu pada scene 18 hingga scene 23 merupakan masa terpuruk bagi Arman karena mengalami kecelakaan yang menyebabkan Arman kehilangan satu kakinya. Pantang menyerah dan tekun direpresentasi dalam scene 25 hingga scene 27. Kemudian sebagai penutup pencipta film membuat scene bernuansa hitam-putih dimana hitam menjadi latar belakangnya, dan objek berupa jalan dan orang diberi warna putih untuk menunjukkan keberanian dalam melangkah menuju mimpi baru.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Repositori.kemdikbud.go.id. 2022. *Animasi 2 dimensi - Repositori Institusi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. [online] Available at: <<http://repositori.kemdikbud.go.id/23301/>> [diakses pada 29 May 2022].
- [2] Johassan, D. and Johassan, D., 2022. *Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Film "Eight Below"*. [online] Jurnal.kwikkiangie.ac.id. Available at: <<http://jurnal.kwikkiangie.ac.id/index.php/JKB/article/view/63>> [diakses pada 29 May 2022].
- [3] Books.uinsby.ac.id. 2022. *Kajian semiotika dalam film - Repository UIN Sunan Ampel Surabaya*. [online] Available at: <<http://books.uinsby.ac.id/id/eprint/216/>> [diakses pada 29 May 2022].
- [4] Putri, N., 2022. *SEMIOTIKA PIERCE PADA FILM DOKUMENTER 'SEXY KILLERS'*. [online] Jurnal.stahnmpukuturan.ac.id. Available at: <<http://www.jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/duta/article/view/745>> [diakses pada 29 May 2022].
- [5] Repository.unpas.ac.id. 2022. *REPRESENTASI MAKNA MORAL DALAM FILM ( ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES PADA FILM TERBANG MENEMBUS LANGIT ) - repo unpas*. [online] Available at: <<http://repository.unpas.ac.id/42265/>> [diakses pada May 2022].
- [6] Sutorini, M., Alif, M. and Sarwani, S., 2022. *Semiotika Gender dalam Film Brave*. [online] Available at: <<http://journal.unpad.ac.id/protvf/article/view/21246/>> [diakses pada May 2022]