

REPRESENTASI BUDAYA LOKAL (*Sub Culture*) DAN EKSISTENSI JATI DIRI DALAM ANIMASI “PADA SUATU KETIKA” (ANALISIS SEMIOTIKA MODEL JOHN FISKE)

¹Zaini Ramdhan, ²Arif Budiman

Universitas Telkom, Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jl. Telekomunikasi No. 1, Dayeuh Kolot, Jawa Barat
¹zinramdhan@gmail.com

ABSTRAK

Karya *trailer* animasi ‘pada suatu ketika’ yang menggambarkan fenomena transformer pada saat itu dan gambaran situasi sosial politik lingkungan masyarakat urban (*sub culture*) di kota metropolitan karya dari komunitas Lakon Animasi dengan durasi 4 menit. Gambaran representasi yang dikonstruksi berdasarkan dari realitas situasi sosial politik pada saat itu menjadi fenomena dan eksistensi jati diri dari pembuatnya (*creator*). “*Pada Suatu Ketika*” merupakan salah satu animasi buatan anak negeri yang mampu memadukan dari hasil adaptasi film “*Transformer*” dengan unsur kebudayaan lokal di dalam naratif visualnya. Metode yang digunakan yaitu dengan menganalisis data kemudian mendeskripsikannya dengan pendekatan semiotik tentang *Television Culture*, “*The Codes of Television*”, dari Jhon Fiske. Fenomena *transformer*, mitos UFO dan keadaan sosial masyarakat (*sub culture*) pinggiran kota metropolitan dikonstruksi dari unsur identitas masing-masing pelaku dalam hal ini yang menjadi satu kesatuan dalam penggambaran realitas dari peristiwa yang tersajikan dimana gambaran situasi ditahun 2011 tersebut setidaknya tergambarkan dari imajinasi hasil karya animasi 3D yang menjadi patokan teknologi saat ini. Eksistensi yang direpresentasikan dengan penggambaran naratif situasi sosial politik tahun 2011. Munculnya komunitas-komunitas animasi yang ingin menampilkan eksistensi keberadaanya pada dunia yang memang menjadi syarat penting di era teknologi digital atau bahkan dalam tataran media digital kreatif.

Kata kunci: Semiotik, Representasi, Eksistensi, Jhon Fiske.

ABSTRACT

The animation trailer of “*pada suatu ketika*” depicts the fad of transformer phenomenon as well as the political social situation of sub culture society in big cities created by Lakon Animasi community which takes 4 minutes of duration. The representation constructed based on the real political social situation at that time has become a phenomenon and defined the existence of the creator. “*Pada Suatu Ketika*” is one of local animations that can combine the adaptation of “*Transformer*” movie with the indigenous culture in its visual narrative. The method used in this study was by analyzing data to be described in semiotic approach on *Television Culture*, “*The Codes of Television*”, of Jhon Fiske. Transformer phenomeon, the myth of UFO and the sub culture found in the suburbs are constructed from the identity of each actor that in this case are integrated in the depiction of reality of each event happening in 2011 which is at least depicted in the 3D animation work as a referrence of recent technology. The existence is represented by the narrative description of social politic in 2011. The emergence of animation communities aiming to show their existence has become an essential requirement in the digital era as well as in creative digital media.

Keywords: Semiotics, Representation, Existence, Jhon Fiske.

I. PENDAHULUAN

Definisi animasi diambil dari kamus Oxford yang berarti film yang seolah hidup, terbuat dari fotografi, gambaran, boneka, dan sebagainya dengan perbedaan tipis antar *frames*, untuk memberi kesan pergerakan saat diproyeksikan (The Little Oxford Dictionary 19). *Animate* yang merupakan kata kerja dari bahasa Inggris berarti memberi nyawa. Animasi bukan teknologi yang baru lagi dan saat ini telah digunakan dalam berbagai film-film. Namun demikian perkembangannya di Indonesia berjalan lambat. Dari sekian banyak film animasi tiga dimensi yang beredar hampir semuanya adalah buatan luar negeri, bahkan sebagian besar masyarakat tidak mengetahui adanya karya lokal.

Padahal hingga saat ini sudah ada dua film animasi tiga dimensi berdurasi panjang buatan anak negeri yakni "Homeland" dan "Janus Prajurit Terakhir". Sebenarnya Indonesia juga memiliki animator-animator handal, ironisnya karya mereka justru diekspor ke negara lain seperti yang dilakukan oleh Castle Animation di Jakarta. Permasalahannya adalah karena *investor* di Indonesia sendiri belum melihat animasi sebagai sektor yang menguntungkan (Wicaksono 25).

Didalam karya *trailer* animasi 'pada suatu ketika' yang menceritakan fenomena transformer pada saat itu dan gambaran situasi sosial politik lingkungan masyarakat urban di kota metropolitan karya dari komunitas Lakon Animasi yang menjadi bahan analisis dari penulis terdapat representasi sosial yang diperlihatkan dari penyajian cerita yang didalamnya terdapat para lakon dan penyajian visualnya dengan

gaya animasi realis 3 dimensi sebagai bentuk representasinya.

Penggambaran masyarakat *sub culture* (*realitas*) dengan tanda-tanda yang terlihat dari kelas masyarakat bawah dan gambaran situasi sosial politik saat itu, bagaimana para lakon atau tokoh yang dikonstruksi dari karakteristik pakaian yang dikenakan, keadaan suasana dari pinggiran kota metropolitan, keadaan lingkungan tersebut yang menandakan realitas sosialnya yang direpresentasikan dari realitas sosial masyarakat suku/ras tertentu tergambarkan di karya animasi 'pada suatu ketika' dengan durasi sekitar 4 menit. Dalam hal ini peneliti akan menganalisis dari aspek kode sosial yang termasuk di dalamnya adalah *appearance* (penampilan), *dress* (kostum), *behavior* (kelakuan), *expression* (ekspresi). Eksistensi jati diri dari *creator* atau seniman yang merancang karya animasi pada suatu ketika menjadi bagian yang penting dari tersajikannya karya tersebut.

II. URAIAN PENELITIAN

Penelitian deskripsi kualitatif ini menggunakan analisis semiotika tiga level dari John Fiske. Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah naratif visual pada animasi "*Pada Suatu Ketika*". Alasan peneliti memilih objek kajian ini dikarenakan animasi "*Pada Suatu Ketika*" merupakan salah satu animasi buatan anak negeri yang mampu memadukan dari hasil adaptasi film "*Transformer*" dengan unsur kebudayaan lokal di dalam naratif visualnya.

Teknik analisis data yang digunakan adalah melalui pengelompokan dan pengolahan sesuai dengan data yang layak dan dapat mewakili. Selanjutnya dilakukan dengan analisis semiotika tiga level John

Fiske pada level *reality*, level *representations*, dan level *ideology*. Untuk mengetahui bagaimana naratif visual animasi "Pada Suatu Ketika" ini dalam menyajikan representasi budaya dan eksistensi jati diri, diperlukan beberapa data. Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis adalah sebagai berikut:

1. Data primer, dokumentasi dengan *print screen* pada animasi "Pada Suatu Ketika" untuk mendapatkan gambaran yang diperlukan dalam menganalisis naratif visual.
2. Data sekunder, menggunakan sumber rujukan dari berbagai media lainnya seperti buku, jurnal ilmiah, serta sumber dari internet sebagai referensi dalam penelitian ini.

III. OBJEK KAJIAN

Narasi visual dalam animasi "Pada Suatu Ketika" ini menggambarkan *setting* khas kehidupan di Indonesia, khususnya hiruk pikuk pasar di Jakarta. Yang menarik dari animasi "Pada Suatu Ketika" adalah adanya nuansa adaptasi yang ditampilkan dari film transformer, yaitu tersajinya sebuah perubahan atau transformasi dari sebuah objek tertentu menjadi objek robot. Bagian dari film transformer tersebutlah yang dijadikan sebagai *mind plot* didalam kisah animasi "Pada Suatu Ketika". Animasi "Pada Suatu Ketika" secara resmi diunggah oleh lakon animasi di vimeo.com pada bulan Desember 2011. Responnya cukup tinggi, hingga saat ini *video* tersebut sudah diputar 243.183 kali, dengan 3.829 *like* dan 1.309 komentar.

Kisah dalam naratif visual yang ditampilkan animasi "Pada Suatu Ketika" bermula dengan hiruk pikuk di sebuah pasar, di mana seorang kakek tengah asyik

menikmati mie bakso, ditemani suara radio. Gelombang radio kemudian terdengar kacau, dan bangunan-bangunan bergetar keras. Tiba-tiba muncul pesawat *UFO* [*unidentification flying object*] yang super besar sangat dasyat seluruh langit seolah tertutup, tepat diatas pasar, para pengunjung pasar pun panik. *UFO* ini memancarkan cahaya, namun cahayanya tidak melukai tetapi memancarkan energi kepada benda-benda yang mempunyai teknologi. Yang mengagetkan adalah ketika sebuah bajaj berubah wujud menjadi robot. Menyusul kemudian kendaraan-kendaraan lain seperti kopaja dan motor tua (Honda C90 terkenal dengan nama siki nangka/biji nangka). Kendaraan-kendaraan yang berubah wujud merupakan kendaraan-kendaraan tua atau melakukan transformasi.





Gambar 1. Hasil capture dari Film 'Pada Suatu Ketika'
Sumber: www.youtube.com/watch?v=fX2NYsn3L8w

IV. LANDASAN TEORI

Dalam menggunakan teori penelitian, peneliti menggunakan teori John Fiske karena John Fiske dalam bukunya *Television Culture* merumuskan teori "*The Codes of Television*" yang menyatakan peristiwa dinyatakan telah di-encode oleh kode-kode sosial. John Fiske adalah salah seorang pakar semiotika yang menaruh perhatian pada semiotika melalui media. Fiske menganalisis acara televisi sebagai "*teks*" untuk memeriksa berbagai lapisan sosio-budaya makna dan isi. Teks dalam hal ini dapatdiartikan secara luas. Segala sesuatu yang memiliki sistem tanda komunikasi, seperti yang terdapat pada teks tertulis, bisa dianggap teks, misalnya film (Vera, 2014:34).

Berbeda dengan tokoh-tokoh semiotik yang lain, Fiske sangat mementingkan akan hal-hal mendasar pada gejala-gejala sosial seperti halnya budaya, keadaan sosial dan kepopuleran budaya yang sangat mempengaruhi masyarakat dalam memaknai makna yang di-*encoding* kan. John Fiske berpendapat bahwa hal yang ditampilkan di layar kaca televisi atau film

dengan mengandalkan naratif visual, merupakan suatu realitas sosial dengan kata lain realitas merupakan suatu produk yang dihasilkan oleh manusia (*artivisial*). Fiske membagi pengkodean dalam tiga level pengkodean tayangan televisi, yang dalam hal ini juga berlaku dalam film dan drama menjadi berikut ini:

a. Level Pertama (*Reality*):

Penampilan, pakaian, lingkungan, perilaku, ucapan, ekspresi, suara, dll. *Reality* sudah dilakukan proses *encode* atau bagaimana cara kita dapat memahami sesuai dengan kode-kode budaya kita. Kode-kode sosial yang merupakan suatu realitas kita dapat didefinisikan dalam suatu medium melalui ekspresi seperti warna kulit, pakaian, rambut, ekspresi wajah, dan sebagainya.

b. Level Kedua (*Representation*):

Teknik kamera, editing, pencahayaan, musik, suara (yang telah diproses sehingga membentuk representasi-representasi, misalnya narasi, karakter, aksi, konflik, dialog, *setting*, *casting*, dan lain- lain).

c. Level Ketiga (*Ideology*):

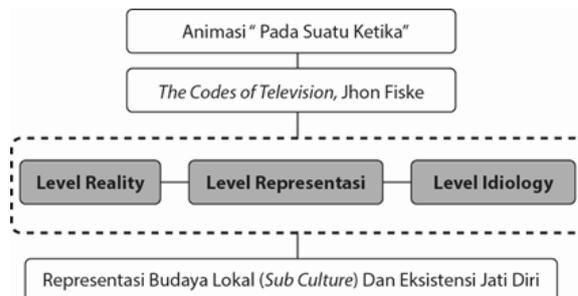
Dikelompokkan menjadi kesatuan (*coherence*) dan penerimaan sosial (*social acceptability*) seperti: individualism, patriarki, ras, kelas, dan sebagainya (Vera, 2014:36).

Maka dari itu proses pengkodean Fiske tersebut dapat menjadi acuan sebagai pisau analisis peneliti dalam mengungkap representasi budaya lokal dan eksistensi jati

diri yang terkandung dalam animasi "Pada Suatu Ketika".

V. PEMBAHASAN

Dalam pembahasan penelitian ini, peneliti mencoba untuk membuktikan bahwa adanya representasi budaya lokal (*sub culture*) dan eksistensi jati diri di dalam animasi "Pada Suatu Ketika". Dalam membuktikan hal tersebut peneliti menganalisis naratif visual yang terdapat pada animasi "Pada Suatu Ketika" sebagai objek kajian menjadi tiga level unit analisis, yakni *Level Reality*, *Level Representation*, dan *Level Ideology*.



Gambar 2. Bagan Struktur level analisis yang menunjukkan uraian dari proses analisis.
Sumber: Kajian penulis

5.1. Level Reality

Dalam unit analisis pada level reality, peneliti akan menganalisis dari aspek kode sosial yang termasuk di dalamnya adalah *appearance* (penampilan), *dress* (kostum), *behavior* (kelakuan), *expression* (ekspresi). *Reality* dalam hal ini adalah suatu tanda yang sudah dilakukan proses *encode* dimana kita dapat memahami sesuai dengan kode-kode budaya yang ada di Indonesia.

a. Kostum (*dress*)

Dalam hal lainnya, pakaian yang kita kenakan juga dapat menjelaskan banyak hal. Pakaian adalah cara yang digunakan individu untuk membedakan dirinya sendiri sebagai individu dan menyatakan beberapa bentuk keunikan" (Bernard, 2006:85).



Gambar 3. Hasil *capture* dari Film 'Pada Suatu Ketika' bagaimana gambaran dari pakaian atau kostum yang dipakai oleh karakter/tokoh di dalam animasi.

Sumber: www.youtube.com/watch?v=fX2NYsn3L8w

Dapat terlihat dari naratif visualnya, kostum yang dikenakan oleh karakter – karakter pada animasi "Pada Suatu Ketika" lebih memperlihatkan pakaian keseharian dari kalangan masyarakat menengah kebawah. Beberapa pakaian yang dikenakan seperti, pakaian ibu – ibu yang sedang berbelanja menggunakan celana panjang dengan berbagai model baju dari lengan pendek hingga lengan panjang, serta ada pula seorang wanita yang menggunakan daster hingga ada pula yang menggunakan

jilbab. Selain itu, terdapat pula pakaian yang mencerminkan identitas kebudayaan lokal (*sub culture*). Dapat dilihat dari beberapa pakaian yang digunakan seperti, memakai pakaian batik, pakaian yang digunakan oleh tukang jamu serta adanya jenis pakaian lurik khas Solo yang dikenakan oleh lelaki paruh baya, di dalam kehidupan sosial masyarakat pada aktivitas di suatu pasar tradisional.

b. Penampilan (*appearance*)

Tidak dapat kita pungkiri, bahwa pertama kali menilai atau melihat seseorang adalah melalui penampilan fisiknya maka kita akan mempersepsi kehidupan orang tersebut. Setiap orang punya persepsi mengenai penampilan fisik. Seringkali orang memberi makna tertentu pada karakteristik fisik orang yang bersangkutan dengan, bentuk tubuh, warna kulit, model rambut, dan pakaian yang dikenakannya.



Gambar 4. Hasil capture dari Film ‘Pada Suatu Ketika’ gambaran dalam film animasi adegan dalam cerita yang akan di bahas/dianalisi oleh penulis..
Sumber: www.youtube.com/watch?v=fX2Nysn3L8w

Dapat terlihat dari naratif visualnya, penampilan yang terdapat pada animasi “*Pada Suatu Ketika*” merupakan sebuah stereotype kehidupan sosial budaya, beberapa penampilan cukup memperlihatkan *sub culture* dari kebudayaan Indonesia. Penampilan yang

begitu khas dengan kehidupan sosial di dalam lingkup sebuah pasar tradisional. Terdapat penampilan seorang pria yang mempunyai perawakan besar dengan menggunakan celemek yang terlihat sudah tidak bersih lagi dengan ukuran celemek cukup besar. Penampilan tersebut tampaknya seperti penggambaran dari pedagang daging. Terdapat pula penampilan seorang wanita pemilik sebuah kios. Dari penampilan pemilik kios adalah seorang wanita yang memiliki badan cukup besar, pakaian yang digunakannya pun hanya menggunakan baju daster yang pada umumnya digunakan oleh para ibu – ibu untuk aktivitas harian di dalam ruangan (rumah). Selain penampilan tersebut, terdapat pula penampilan yang sangat identik dengan masyarakat *sub culture* daerah Jawa khususnya Solo. Seperti penampilan tukang jamu, tukang bajai, dan bapak – bapak paruh baya di sebuah kios. Dari penampilannya cukup dapat memperlihatkan keidentikan sebagai bagian masyarakat *sub culture*, dengan penampilan mimik, warna kulit, serta geitur dan dukungan pakaian yang dikenakan seperti batik serta pakaian lurik.

c. Perilaku (*behavior*)

Perilaku atau behavior merupakan sebuah tindakan seseorang, yang pada akhirnya dapat mencirikan suatu gambaran mengenai identitas seseorang hingga kelompok masyarakat tertentu. Adanya beberapa perilaku – perilaku yang tergambarkan dalam animasi “*Pada Suatu Ketika*”, yang memberikan gambaran mengenai perilaku masyarakat yang terjadi dipasar tradisional. Perilaku – perilaku tersebut terlihat dari bagaimana terdapatnya transaksi jual beli yang terdapat di lingkungan pasar hingga terdapat pula perilaku supir kendaraan

umum yang tertidur selagi menunggu penumpang. Dari gambaran perilaku yang terdapat cukup menggambarkan bagaimana perilaku masyarakat *sub culture* yang hingga saat ini masih bertahan.



Gambar 5. Hasil capture dari Film 'Pada Suatu Ketika'. Bagaimana para tokoh di animasi. Menggambarkan karakteristiknya dari para lakon.

Sumber: www.youtube.com/watch?v=fX2NYsn3L8w

d. Ekspresi (*expression*)

Banyak orang beranggapan bahwa perilaku nonverbal yang paling banyak "berbicara" adalah ekspresi wajah, meskipun mulut tidak berbicara (Mulyana, 2007: 372). Ekspresi wajah merupakan perilaku non-verbal utama yang mengekspresikan keadaan emosional seseorang. Terdapat beberapa keadaan emosional yang dikomunikasikan oleh ekspresi wajah yang tampaknya dipahami secara universal: kebahagiaan, kesedihan, ketakutan, kemarahan, ke jijikan, dan minat.

Dalam peristiwa yang terdapat di animasi "Pada Suatu Ketika", dapat terlihat ekspresi yang mewakili dari suatu rasa kekagetan yang sangat luar biasa. Peristiwa tersebut terjadi ketika warga melihat suatu benda asing yang begitu besar menyerupai pesawat (UFO) melayang di udara. Tergambarkan dari ekspresi mata hingga ekspresi mulut yang sangat begitu ekspresionis dalam merespon suatu hal yang baru dilihatnya. Dengan ekspresi yang begitu ekspresionis, dapat menegaskan dari keberadaan sosial budaya masyarakat Indonesia yang sangatlah asing dengan

keberadaan benda asing yang begitu besar menyerupai pesawat (UFO) melayang di udara.



Gambar 5. Hasil capture dari Film 'Pada Suatu Ketika' menggambarkan ekspresi/emosi dari para tokoh.

Sumber: www.youtube.com/watch?v=fX2NYsn3L8w

5.2. Level Representation

Teknik kamera merupakan hal utama dalam memperoleh suatu pesan karena detail dari obyek kamera akan mengungkapkan hal tersebut. Identitas kebudayaan nasional ditunjukkan dengan teknik pengambilan gambar menggunakan beberapa teknik.

a. Extreme Long Shot (ELS)

Shot ini diambil ingin mengambil gambar yang sangat jauh, panjang, luas dan berdimensi lebar.



Gambar 6. Hasil capture dari Film 'Pada Suatu Ketika' penggambaran yang sangat jauh, panjang, luas dan berdimensi lebar.

Sumber: www.youtube.com/watch?v=fX2NYsn3L8w

Teknik *ELS* digunakan untuk

memperlihatkan setting dan latar ruang temporal didalam peristiwa animasi “*Pada Suatu Ketika*”. Pada teknik kamera tersebut terlihat bagaimana setting serta latar sosial tampak jelas berada di daerah perkotaan dengan latar sebuah gedung – gedung bertingkat, dengan sebagian gedung yang sangat identic dengan sebuah bangunan yang ada di kota Jakarta.

b. Medium Long Shot (MLS)

Ukuran untuk pengukuran shot ini adalah dari ujung kepala hingga setengah kaki. Tujuan *shot* ini adalah untuk memperkaya keindahan gambar yang disajikan ke mata penonton dengan keberagaman dan keluasan tampilan yang disajikan dalam tampilan.



Gambar 7. Hasil capture dari Film ‘Pada Suatu Ketika’ penggambaran sudut pandang mata tentang situasi yang dilihat.

Sumber: www.youtube.com/watch?v=fx2Nysn3L8w

Teknik *MLS* digunakan untuk memperlihatkan lingkup ruang peristiwa yang terjadi di dalam animasi “*Pada Suatu Ketika*”. Ruang lingkup yang tergambarkan dalam teknik kamera tersebut cukup jelas untuk menggambarkan tempat sosial yaitu pasar tradisional. Bagaimana tergambarkan dengan cukup jelas keramaian serta kesibukan yang terjadi pada sebuah pasar tradisional. Menjadikan sebuah pasar tersebut sebagai tempat *subculture* yang berada di kota Jakarta yang bernotabene sebagai kota modern.

c. Medium Shot (MS)

Ukuran dari shot ini adalah dari tangan hingga ke atas kepala. Tujuan dari shot ini adalah agar dapat memperlihatkan sesuatu dengan jelas seperti ekspresi lakon serta properti. Dengan teknik *MS* dapat dengan jelas memperlihatkan kebudayaan lokal. Dari gambaran yang memperlihatkan suasana di dalam kios tampak properti seperti, radio, termos, poci serta cangkir teh dengan motif lurik seperti motif ABRI yang sangat identic dengan kelokalannya. Selain itupun sebuah kendaraan bajaj serta gambaran karakter yang sangat jelas dengan pengambilan teknik *MS* dapat mengkomunikasikan bagaimana kejelasan dari keberadaan *sub culture* di dalam animasi “*Pada Suatu Ketika*”.



Gambar 8. Hasil capture dari Film ‘Pada Suatu Ketika’ menggambarkan atau mempelihat sesuatu dengan jelas seperti ekspresi serta properti.

Sumber: www.youtube.com/watch?v=fx2Nysn3L8w

5.3. Level Idiology

Dalam unit analisis pada level *ideology*, peneliti akan menganalisis dari aspek kode sosial yang termasuk di dalamnya dikelompokkan menjadi paduan kesatuan (*coherence*) dan penerimaan sosial (*social acceptability*) seperti, ras atau tampilan unik dari satu etnik dan suku dari suatu kebudayaan tertentu yang ada sebagai eksistensi dari suatu kebudayaan lokal (*sub culture*).



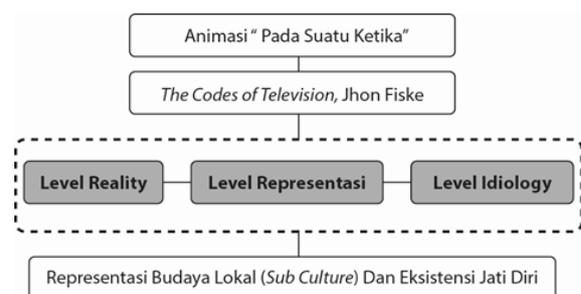
Gambar 9. Hasil capture dari Film 'Pada Suatu Ketika' penggambaran para lakon dan situasi soasial didalam ceritajuga latar cultur, ras dari suatu kebudayaan tertentu yang ada sebagai eksisitensi dari suatu kebudayaan lokal (*sub culture*).

Sumber: www.youtube.com/watch?v=fx2NYsn3L8w

Dalam peristiwa yang terdapat di animasi "Pada Suatu Ketika", terdapat beberapa peristiwa sebagai tanda dari penerapan sebuah ideology *sub culture* yang sangat kuat. Terlihat bagaimana *sub culture* kebudayaan kaum bawah hingga kebudayaan solo masuk di dalam animasi tersebut. Kebudayaan kaum bawah disisipkan dengan memperlihatkan latar ruang sosial sebuah pasar tradisional dengan berbagai unsur pembentuknya yang salah satunya seperti gambaran sebuah warung ngopi dengan tertempelnya poster Iwan Fals. Dari sebuah penggunaan pakaian sangat dapat terasa nuansa yang dihadirkan sangatlah identik dengan sebuah kota Solo, hal tersebut dikarenakan adanya pakaian yang sangat merepresentasikan daerah tersebut seperti pakaian lurik. Dari sisi yang berbeda, penerapan sebuah kincir angin dengan menampilkan dua tokoh/lakon yang sangat khas dengan *culture* Jawa. Pemakaian kincir angin tersebut dapat terlihat dari dua *scene* yang berbeda, pada *scene* awal bagaimana pemunculan sebuah kincir angin tersebut ingin memperlihatkan eksistensi *sub culture* di tengah - tengah hiruk pikuk sebuah perkotaan besar yaitu Jakarta. Jakarta yang notabene sebagai ibukota yang merepresentasikan Negara Indonesia saat itu dengan keadaan situasi politik saat itu. Pada *scene* selanjutnya memperlihatkan bagaimana sebuah kincir angin tersebut

muncul kembali dengan latar belakang perkotaan yang tengah diserang oleh pesawat asing (UFO). Sama dengan maksud pada *scene* sebelumnya, tetapi kali ini pemunculan kincir angin sebagai representasi dari *sub culture* ingin memperlihatkan eksistensinya di dalam ranah yang lebih besar lagi dari sekup lokal atau Indonesia. Karena dalam peristiwa tersebut isu yang di angkat adalah sebuah *trend global* yang diangkat. Yang artinya ingin meningkatkan sebuah eksistensi lebih jauh lagi hingga di perhitungkan keberadaannya di dunia internasional.

VI. KESIMPULAN DAN RINGKASAN



Gambar 10. Bagan Struktur hasil kesimpulan analisis dari penulis. Sumber: Penulis

Sebuah karya yang tersajikan secara visual yang bergerak dalam hal ini animasi dari judul 'pada suatu ketika' menjadi gambaran menarik dari dua unsur situasi sosial politik saat itu, terlihat dari gaya realis animasi 3D dalam setiap alur ceritanya yang memang dapat merepresentasikan apa yang akan digambarkan atau diilustrasikan berdasarkan dari keadaan saat itu. Penomena *transformer*, mitos UFO dan keadaan sosial masyarakat (*sub culture*) pinggiran kota metropolitan dikonstruksi dari unsur identitas masing-masing pelaku dalam hal yang menjadi satu kesatuan dalam penggambaran realitas dari peristiwa

yang tersajikan dimana gambaran situasi ditahun 2011 tersebut setidaknya tergambarkan dari imajinasi hasil karya animasi 3D yang menjadi patokan teknologi saat ini. Eksistensi yang direpresentasikan dengan penggambaran situasi sosial politik tahun 2011. Munculnya komunitas-komunitas yang ingin menampilkan eksistensi keberadaanya yang memang menjadi syarat penting di era teknologi digital (*software* aplikasi) saat itu bahkan mungkin sampai sekarang. Seperti yang dilakukan oleh komunitas lakon animasi ini yang memang berasal dari kota Solo Provinsi Jawa Tengah yang bisa menunjukkan eksistensi jati dirinya dalam karyanya dengan merepresentasikan situasi sosial politik saat itu dan keberadaan dirinya (*kreator*).

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ucapkan rasa terimakasih saya kepada Tuhan Yang Maha Esa, Kepada Alm. Bapak saya, kepada Ibu tercinta, belahan jiwa dan keluarga kecilku, civitas akademika Universitas Telkom, ketua Program studi Desain Komunikasi Visual Bapak Dicky Hidayat, rekan kerja satu profesi, penulis kedua saudara Arif Budiman, Pengelola Jurnal Kalatanda, Mas Paku Kusuma, Lingga Agung, Kelompok keahlian Grafis dan media kreatif, rekan-rekan di peminatan DKV: Multimedia, Advertising, Desain Grafis, dan Manajemen Desain. Kreator animasi “animasi lakon pada suatu ketika” yang telah memberikan kontribusi besar dalam penelitian ini, dan pihak lainnya yang belum disebutkan. Terima kasih.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Berger, Arthur Asa, 2010, *Pengantar Semiotika Tanda-Tanda Dalam Kebudayaan Kontemporer*. Yogyakarta. Tiara Wacana
- [2] Bernard, H. Russell, 2006, *Research Methods in Anthropology: Qualitative and Quantitative Approaches*, UK: Altamira Press
- [3] Danesi, Marcel, 2004, *Messages, Sign, and Meanings; A basic Textbook in Semiotics and Communication Theory*, Toronto, Canadian Scholars
- [4] Fiske, Jhon, 2004 *Cultural and Communication Studies*, Yogyakarta, Jalasutra
- [5] Mulyana, Deddy, 2007, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung. Remaja Rosdakarya
- [6] Nyoman Khunta Ratna, S.U, 2010, *Metodologi Penelitian, Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar
- [7] Sobur, Alex, 2013, *Semiotika Komunikasi*. Bandung. Remaja Rosdakarya
- [8] Vera, Nawiroh, 2014, *Semiotika Dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- [9] www.youtube.com/watch?v=fx2Nysn3L8w



Papua Beauty by Dimas Krisna Aditya, Mei 2016