

ANALISIS SEMIOTIKA FILM PIPER- ATIVIDADES (BAYI BURUNG KECIL PERAIH OSCAR)

Nisa Amanda, Mahendra, Anggi widiarti, M Fatur Rohman, Siti Kartika Dewi
Proram Studi Kepeleatihan Fisik Olahraga
Fakultas Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan
Universitas Pendidikan Indonesia
sitikartikadewi17@upi.edu

Abstrak

“Piper merupakan karakter yang cantik,” kata Barillaro. Dilansir dari Business Insider, Piper terinspirasi dari kumpulan burung Sandpiper yang ada di sebuah pantai dekat dengan studio Pixar di Emeryville, California. “Piper” merupakan film animasi pendek dari Pixar yang diputar sebelum film “Finding Dory” pada 17 Juni 2016 lalu. Berdurasi 6 menit, “Piper” bercerita mengenai seekor bayi burung Sandpiper yang sedang belajar bagaimana caranya mencari kerang di pinggir pantai. Ia mengalami trauma karena tergulung oleh ombak. Namun akhirnya ia menemukan bagaimana caranya ia mendapatkan kerang lebih banyak daripada burung lainnya. film yang disutradarai oleh Alan Barillaro ini berhasil meraih Oscar 2017. Penelitian ini menemukan tanda dan petanda sebagai unsur utama dalam semiotika terdapat dalam setiap scene film. Peletakan tanda dan petanda tersebut dipertimbangkan secara tepat guna menunjukkan pesan yang diinginkan oleh film.

Kata kunci: tanda, semiotika, sandpiper.

PIPER ATIVIDADES FILM SEMIOTICS ANALYSIS (LITTLE BIRD BABY WIN OSCAR)

Abstract

“Piper is a beautiful character,” said Barillaro. Reporting from Business Insider, Piper was inspired by a collection of Sandpiper birds on a beach close to the Pixar studio in Emeryville, California. “Piper” is a short animated film from Pixar that was screened before the film “Finding Dory” on June 17, 2016. With a duration of 6 minutes, “Piper” tells the story of a baby Sandpiper bird who is learning how to look for shells on the beach. He was traumatized by being rolled up by the waves. But finally he found how he got more shells than other birds. The film, directed by Alan Barillaro, won an Oscar 2017. This research finds signs and signs as the main elements in semiotics are present in every scene of the film. The placement of signs and markers is considered appropriately in order to show the message desired by the film.

Keyword: sign, semiotics, sandpiper

Korespondensi: SITI KARTIKA DEWI. Univeritas Pendidikan Indonesia. Fakultas pendidikan Olahraga dan Kesehatan
Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154, Bandung, Provinsi Jawa Barat.
Email: sitikartikadewi17@upi.edu

PENDAHULUAN

“Piper” merupakan film animasi pendek dari Pixar yang diputar sebelum film “Finding Dory” pada 17 Juni 2016 lalu. Berdurasi 6 menit, “Piper” bercerita mengenai seekor bayi burung Sandpiper yang sedang belajar bagaimana caranya mencari kerang di pinggir pantai. Ia mengalami trauma karena tergulung oleh ombak. Namun akhirnya ia menemukan bagaimana caranya ia mendapatkan kerang lebih banyak daripada burung lainnya, film yang disutradarai oleh Alan Barillaro ini berhasil meraih Oscar (Utami, Suwastini, Artini, & Kultsum, 2020).

Piper adalah film animasi pendek tahun 2016 yang diproduksi oleh Pixar Animation Studios. Film ini disutradarai oleh Alan Barillaro, dan akan dirilis bersama Film Pixar Finding Dory pada 17 Juni 2016. Ia memenangkan Academy Award untuk Film Pendek Animasi Terbaik di 89th Academy Awards, menjadi film pendek Pixar pertama yang memenangkan penghargaan tersebut sejak *For the Birds* pada tahun 2002. Film pendek ini menceritakan tentang bayi sandpiper yang lapar, yang akan belajar untuk mengatasi phobianya terhadap air. Inspirasi datang dari kurang dari satu mil jauhnya dari Pixar Studios di Emeryville, California, di mana animator veteran Pixar dan sutradara Piper Alan Barillaro berjalan sekeliling pantai dan memperhatikan ribuan burung melarikan diri dari air tetapi kembali antara gelombang ombak untuk makan (Utami et al., 2020).

Piper adalah tokoh protagonis utama di dalam film pendek ini. Ia adalah seekor burung kedidi hidrofobik yang takut air. Meskipun demikian, dia diajarkan bagaimana cara mengatasi ketakutannya oleh umang-umang banyak orang terkagum-kagum saat menyaksikan film Piper. Bagaimana tidak, detail yang ditampilkan terlihat begitu nyata, bahkan sampai ke gelembung-gelembung udara yang mengapung di atas air terlihat sangat nyata. Kisah perjalanan Piper yang belajar untuk tidak takut lagi terhadap air juga sangat lucu. Ia tertatih-tatih untuk menghadapi rasa takutnya terhadap ombak di saat anggota kawanan burung kedidi lainnya sedang mencari makan di pinggir pantai (Utami et al., 2020).

Banyak pelajaran berharga yang dapat diambil oleh penonton. Seperti halnya, cara mencari solusi ketika ada masalah. Lihat sudut pandang yang berbeda dengan orang lain. Memecahkan masalah sebaiknya dengan cara sendiri. Di era sekarang, penyampaian pesan atau pelajaran melalui film tidak melulu harus dengan film yang berdurasi panjang, sebab untuk menonton sebuah film yang berdurasi panjang membutuhkan waktu yang inten (Avrihansyah & Sarbeni, 2021). Sehingga, sekarang banyak film-film pendek malah bagus dan mengandung banyak pesan untuk ditonton. Dari film Piper ini, pesan tentang kemandirian dan ketangguhan untuk hidup. Jika anak zaman sekarang, anak-anak lebih condong hidup manja dengan fasilitas yang membuat mereka enggan berusaha menyelesaikan masalah. Piper, mengajarkan untuk tidak berputus asa, tidak bermanja, berusaha mencari solusi dari masalah yang menimpa dirinya dengan keberanian.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian kualitatif digunakan dengan dengan pendekatan analisis Semiotik. Semiotik adalah ilmu yang mempelajari sistem tanda atau teori tentang pemberian tanda. Sejalan dengan pendapat (Fiske, 1990: 102) yang menyatakan bahwa “Semiotik berarti studi sistematis mengenai produksi dan interpretasi tanda, bagaimana cara kerjanya, apa manfaatnya terhadap kehidupan manusia”. Semiotik bertujuan untuk mengetahui makna-makna yang terkandung dalam sebuah tanda atau menafsirkan makna tersebut sehingga diketahui bagaimana seseorang menyampaikan pesan kepada komunikan atau penerima pesan (dalam hal ini dapat berupa tanda-tanda ataupun simbol-simbol) bahkan pada nilai-nilai ideologis tertentu serta konsep kultural yang menjadi ranah pemikiran masyarakat di mana simbol tersebut diciptakan (Inskip, MacFarlane, & Rafferty, 2008).

Dalam analisis data, penulis menggunakan sistem ikon, indeks, dan simbol yang dikemukakan oleh Charles Sanders Peirce (Lestari & Yusanto, 2019; Subarkah & Furqan, 2021). Sistem ikon (icon) yang merupakan makna tanda yang hubungan antara penanda dan petandanya bersifat bersamaan bentuk alamiah, indeks (index) merupakan makna tanda yang langsung mengacu pada kenyataan, dan simbol (symbol) (Yakin & Totu, 2014). Alasan memilih pendekatan kualitatif karena berkaitan dengan judul dan rumusan masalah “Piper” merupakan film animasi pendek dari Pixar yang diputar sebelum film “Finding Dory” pada 17 Juni 2016 lalu. Yang di teliti objek ,simbol indeks dan ikon. Dari piper bayi burung Sandpiper yang sedang belajar bagaimana caranya mencari kerang di pinggir pantai

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini dijabarkan dalam bentuk visual dan diurai berdasarkan hasil analisis peneliti. Setiap tanda dimunculkan dalam bentuk gambar yang dideskripsikan berdasarkan bacaan dan interpretasi peneliti.



Gambar 1: Burung membangunkan Bayinya
Sumber: Menit 0:26 merupakan (indeks)

Seekor induk burung membangunkan bayinya. Menyuruh bayinya untuk melihatnya berburu diantara kelompoknya. Piper, nama bayi burung itu, awalnya mengira ibunya akan memberikannya makan setelah mendapatkan kerang. Namun, ternyata ibunya hanya mencontohkan pada Piper cara mendapatkan kerang. Piper mulai di ajak mandiri untuk berburu kerang didalam pasir.



Gambar 2: Piper Sedang Mencari Kerang
Sumber: menit 0:57 merupakan (indeks)

Ketika Piper sedang asyik belajar mengambil kerang dari dalam pasir, tiba-tiba ibu Piper dan kelompoknya menyuruh Piper untuk berlari menghindari. Yaps, itu karena ombak mulai datang kembali yang berarti mereka akan tenggelam didalamnya jika tak menghindari. Piper segera menuruti ibunya, namun karena ia asyik memperhatikan gumpalan busa yang muncul di permukaan pasir, ia kemudian tergulung ombak.



Gambar 3: ibu mengajak Piper berburu
Sumber: Menit 1:38 merupakan (indeks)

Tergulung dan tenggelam di ombak membuat Piper menjadi trauma. Ia mulai takut dengan ombak dan tak mau ikut berburu kerang ketika diajak oleh ibunya. Suatu ketika dia mulai terdesak karena lapar. *Well*, akhirnya dia nekat dan mulai belajar berburu kembali.



Gambar 4: Bagian muka Film
Sumber: Menit 0:13 (Simbol)

Disimbolkan sebagai judul fillm atau nama fillm, Simbol tersebut muncul di awal fillm atau di akhir fillm



Gambar 5: Piper Bersembunyi
Sumber: Menit 2:16 (indeks)

Karna piper sangat lapar piper memberanikan diri untuk mengambil kerang sambil ia melihat dan sembunyi sembunyi, saat ia akan mengambil kerang ombak pun datang dan ia berlari dan sembunyi di semak semak



Gambar 6: Piper menginjak gelombang kecil
Sumber: Menit 2:23 (indeks)

Tidak sengaja piper menginjak kelomang kecil dan piper terdorong piper menghampiri kelomang itu ,kelomang tersebut melihat piper dan mencapit mulut piper dan kelomang tersebut pergi ke arah ibu nya.



Gambar 6: Piper menghampiri
Sumber: Menit 2:47 (indeks)

Piper kaget saat melihat kelomang itu tertutup ombak dan piper pun menghampiri nya ternyata kelomang itu tidak apa apa.



Gambar 7: Piper terheran melihat kerang
Sumber : Menit 3:05 (indeks)

Piper pun terheran saat kelomang itu dapat kerang bagaimana?, tiba tiba ombak datang dan piper pun panik melihat si kelomang itu mengubur diri di pasir piper pun mengikutinya.



Gambar 8: Piper kaget melihat kerang bermunculan
Sumber: Menit 3:13

saat terkubur oleh ombak kelomang tersebut mengetuk piper agar membuka mata dan lihat saat ombak mengubur mereka melihat kerang bermunculan piper sangat keget dan senang



Gambar 9: Suasana bahagia bertemu ibu
Sumber: Menit 3:36 (indeks)

ia kegembiraan segera menghampiri ibunya dan mellihatkan apa yang ia dapat kan kerang yang besar dan ia pun tau bagaimana cara mendapatkan kerang yang banyak



Gambar 10: Kemandirian
Sumber: menit 4:40 (indeks)

karna piper sudah mengetahui cara mencari kerang piper pun tidak usah menyuruh ibu nya untuk menyuapi ia lagi ia sampe matahari mulai turun ia masih mencari kerang dan akhirnya sudah malam hari piper tertidur lelap sampai ia terseyum dan tergeser kepalanya ke bawah karna hari yang ia lewatkan bengitu lelah.



Gambar 11: Suasana pergantian hari
Sumber: Menit 4:08 (simbol)

Matahari mulai turun tanda nya lagit akan gelap dan tadinya siang akan berganti jadi malam

SIMPULAN

Tanda dan petanda sesungguhnya adalah representasi dari wujud konstruksi pikiran manusia. Setiap tanda memiliki maksud dibelakang tanda tersebut sebagai makna komunikasi yang ingin disampaikan dalam setiap wujud benda. Seperti halnya dalam film ini, tanda memberikan pesan kepada penonton dengan tujuan agar dapat dipahami. Melalui ilmu semiotika tanda dan petanda tersebut secara komprehensif akan lebih mudah dilihat dari berbagai sudut pandang. Walaupun sesungguhnya makna tersebut harus ditafsir berdasarkan bagaimana setiap orang melihat tanda atas pengalaman-pengalaman yang pernah dijalani olehnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Avrihansyah, T. D., & Sarbeni, I. (2021). Kondisi Letak Geografis Terhadap Ketersediaan Air Di Situ Aksan : Proyek Studi Film Dokumenter Geographical Condition of Water Availability at Situ Aksan : Documentary Film Study Project. *Cinematology: Journal Anthology of Film and Television Studies*, 1(1), 68-79.
- Fiske, J. (1990). Introduction to communication studies. [electronic resource]. In *Taylor & Francis e-books*.
- Inskip, C., MacFarlane, A., & Rafferty, P. (2008). Meaning, communication, music: Towards a revised communication model. In *Journal of Documentation* (Vol. 64). <https://doi.org/10.1108/00220410810899718>
- Lestari, W. Y., & Yusanto, F. (2019). Simbol Illuminati dalam Video Klip. *ProTVF*, 3(1), 35. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v3i1.20939>
- Subarkah, M., & Furqan, R. A. (2021). Pesan Dakwah Pada Film Ajari Aku Islam Messages of Da ' wah in the Film " Ajari Aku Islam ." *Cinematology: Journal Anthology of Film and Television Studies*, 1(2), 16-32.
- Utami, I. G. A. L. P., Suwastini, N. K. A., Artini, N. N., & Kultsum, U. (2020). Values of Character Education in the Characterizations of Dory in Disney's Animated Feature Finding Dory (2016). *Advances in Social Science, Education and Humanities Research, Volume 394 3rd International*

Conference on Innovative Research Across Disciplines (ICIRAD 2019) Values, 394(Icirad 2019), 119-126. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200115.020>

Yakin, H. S. M., & Totu, A. (2014). The Semiotic Perspectives of Peirce and Saussure: A Brief Comparative Study. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 155(October), 4-8. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.10.247>