

TEKNIK PENCIPTAAN HUMOR DALAM ANIME

**(Analisis Semiotika Ferdinand de Saussure Pada Anime *Jojo Bizarre
Adventure: Stardust Crusaders*)**

SKRIPSI



Disusun oleh

Muhammad Aris Maulana

NIM : 18.96.0892

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

TEKNIK PENCIPTAAN HUMOR DALAM ANIME

**(Analisis Semiotika Ferdinand de Saussure Pada Anime *Jojo Bizarre
Adventure: Stardust Crusader*)**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan Mencapai Gelar

Sarjana

Pada program studi Ilmu Komunikasi



Disusun oleh

Muhammad Aris Maulana

NIM : 18.96.0892

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

PERSETUJUAN

PERSETUJUAN

SKRIPSI

TEKNIK PENCIPTAAN HUMOR DALAM ANIME

**(Analisis Semiotika Ferdinand de Saussure Pada Anime *Jojo Bizarre
Adventure: Stardust Crusader*)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Aris Maulana

18.96.0892

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 25 Agustus 2022



Dosen Pembimbing,

Stara Asrita, S.I.Kom., M.A

NIK. 190302364

PENGESAHAN

PENGESAHAN

SKRIPSI

TEKNIK PENCIPTAAN HUMOR DALAM ANIME

(Analisis Semiotika Ferdinand de Saussure Pada Anime *Jojo Bizarre Adventure: Stardust Crusader*)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Aris Maulana

18.96.0892

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 22 September 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Stara Asrita, S.I.Kom., M.A

NIK. 190302364

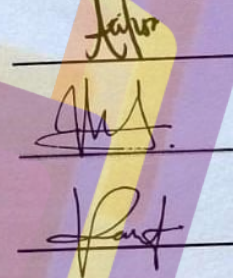
Alvian Alrasyid Ajibulloh, S.I.Kom., M.I.Kom

NIK. 190302486

Kartika Sari Yudaningsgar, S.I.Kom., M.A

NIK. 190302444

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi
Tanggal. 7. Oktober - 2022

DEKAN FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL

Emha Taufiq Luthfi, S.T, M.Kom.

NIK. 190302125

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan, bahwa skripsi ini merupakan karya sendiri yang asli (ASLI), dan isi dari skripsi ini tidak dapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk mendapat gelar akademis di institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak dapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dan diacu didalam ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait naskah dan karya yang telah dibuat sudah menjadi tanggung jawab saya secara pribadi

Yogyakarta, 30 September 2022



10000
METERAI
TEMPEL
63069AKX058249384

Muhammad Aris Maulana

18.96.0892

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur, segalanya penulis panjatkan kepada kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat, hidayah dan juga karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Teknik Penciptaan Humor Dalam Anime (analisis semiotika Ferdinand de Saussure pada anime *Jojo Bizarre Adventure : Stardust Crusaders*)” semoga hal ini bisa bermanfaat dan menjadi hal baik.

Skripsi ini diajukan kepada Fakultas Ekonomi dan Sosial Universitas AMIKOM Yogyakarta, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan S1 (Strata 1). Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak, baik secara moral dan material. Oleh karena itu, dengan tulus penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof, Dr. M. Suyanto, MM., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta dan beserta jajaran – jajarannya yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial, dan Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng. selaku Ketua Program Studi S1 Ilmu Komunikasi, dan jajaran dosen Ilmu Komunikasi lainnya yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Fakultas Ekonomi dan Sosial, terutama Ilmu Komunikasi.
3. Ibu Stara Asrita S.I.Kom, M.A selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan banyak waktu dan tenaganya untuk mengarahkan, serta membimbing penulis dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
4. Teruntuk kedua orang tua saya, terimakasih atas doa dan juga dukungannya selama ini baik berupa dukungan moral maupun material, dan juga telah membesarkan orang seperti saya dengan sabar
5. Teruntuk saudara dan juga kerabat yang telah membantu dalam dukungan moral maupun materi terhadap saya

6. Sahabat – sahabat dari Ilmu Komunikasi 08 yang telah memberikan semangat, doa dan juga dukungan terhadap penulis
7. Hirohiko Araki *Sensei* selaku pengarang dan juga pencipta seri *Jojo Bizzare Adventure* karena telah menciptakan sebuah karya yang bagus dan berkesan bagi saya
8. Studio David Production yang telah membuat animasi dari *Jojo Bizarre Adventure* yang telah membuat *manga* ini menjadi bentuk audio visual sehingga bisa saya nikmati sebagai tontonan yang berkesan.

Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas dengan kebaikan. Amin.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa karya ini merupakan sebuah karya sederhana yang sarat dengan kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat penulis harapkan demi kesempurnaan penulisan di masa mendatang.

Yogyakarta, 25 Agustus 2022

Penulis.

Muhammad Aris Maulana

18.96.0892

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI	xii
ABSTRACT	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Fokus masalah dan rumusan masalah.....	4
1.3 Tujuan penelitian	4
1.4 Manfaat (praktis dan akademis)	4
1.5 Sistematika Bab	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Teori Semiotika Ferdinand de Saussure	6
2.2 Teori Humor Arthur Asa Berger	8
2.3 Penelitian Terdahulu.....	9
BAB III TINJAUAN PUSTAKA	12
3.1 Metode Penelitian	12
3.2 Subjek Dan Objek Penelitian.....	13
3.3 Data Primer dan Sekunder.....	16
3.4 Teknik Pengumpulan Data	17
3.5 Uji Keabsahan Data	18
3.6 Teknik Analisis Data	19
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	21
4.1 Hasil Penelitian.....	21
4.2 Pembahasan	28
BAB V PENUTUP	58
5.1 Kesimpulan.....	58
5.2 Saran	58

DAFTAR PUSTAKA 60
LAMPIRAN62



DAFTAR TABEL

Table 4.1 temuan data	21
-----------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Meme Jojo Bizarre Adventure (www.knowyourmeme.com)	2
Gambar 1. 2 Iklan Mobil Astra Daihatsu (www.youtube/sahabatdaihatsu)	3
Gambar 4. 1 Adegan Humor Absurdity Episode 29 (Araki, 2014)	29
Gambar 4. 2 Adegan Humor Absurdity Episode 31 (Araki, 2014)	31
Gambar 4. 3 Adegan Humor Absurdity Episode 36 (Araki, 2014)	32
Gambar 4. 4 Adegan Humor Analogy Episode 13 (Araki, 2014)	33
Gambar 4. 5 Adegan Humor Accident Episode 37 (Araki, 2014)	34
Gambar 4. 6 Adegan Humor Accident Episode 37 (Araki, 2014)	35
Gambar 4. 7 Adegan Humor Coincidence Episode 15 (Araki, 2014)	36
Gambar 4. 8 Adegan Humor Coincidence Episode 37 (Araki, 2014)	37
Gambar 4. 9 Adegan Humor Coincidence Episode 37 (Araki, 2014)	38
Gambar 4. 10 Adegan Humor Disappointment Episode 11 (Araki, 2014)	39
Gambar 4. 11 Adegan Humor Ignorance Episode 1 (Araki, 2014)	41
Gambar 4. 12 Adegan Humor Ignorance Episode 2 (Araki, 2014)	42
Gambar 4. 13 Adegan Humor Ignorance Episode 17 (Araki, 2014)	43
Gambar 4. 14 Adegan Humor Ignorance Episode 18 (Araki, 2014)	44
Gambar 4. 15 Adegan Humor Ignorance Episode 22 (Araki, 2014)	45
Gambar 4. 16 Adegan Humor Ignorance Episode 29 (Araki, 2014)	46
Gambar 4. 17 Adegan Humor Ignorance Episode 30 (Araki, 2014)	47
Gambar 4. 18 Adegan Humor Ignorance Episode 30 (Araki, 2014)	47
Gambar 4. 19 Adegan Humor Ignorance Episode 44 (Araki, 2014)	49
Gambar 4. 20 Adegan Humor Ignorance Episode 44 (Araki, 2014)	49
Gambar 4. 21 Adegan Humor Ignorance Episode 48 (Araki, 2014)	50
Gambar 4. 22 Adegan Humor Mistake Episode 1 (Araki, 2014)	51
Gambar 4. 23 Adegan Humor Mistake Episode 4 (Araki, 2014)	52
Gambar 4. 24 Adegan Humor Mistake Episode 4 (Araki, 2014)	53
Gambar 4. 25 Adegan Humor Mistake Episode 24 (Araki, 2014)	54
Gambar 4. 26 Adegan Humor Mistake Episode 30 (Araki, 2014)	55
Gambar 4. 27 Adegan Humor Mistake Episode 30 (Araki, 2014)	55
Gambar 4. 28 Adegan Humor Reversal Episode 2 (Araki, 2014)	56

INTISARI

Penelitian kali ini, dilatar belakangi oleh salah satu anime yang berjudul “*Jojo Bizarre Adventure : Stardust Crusaders*” film animasi ini bercerita tentang Jotaro Kujo dan teman temannya berpetualang ke Mesir untuk mengalahkan seseorang bernama Dio Brando yang sudah menjadi seorang *vampir* dan berusaha untuk mengincar keluarganya, namun terlepas dari genre dari film ini yang lebih menonjolkan aksinya, film ini mempunyai komedi yang sangat menghibur, bahkan adegan adegan dalam film ini cukup *iconic* bahkan banyak sekali meme ataupun bentuk kreasi lain dari *anime* ini yang digunakan oleh masyarakat internet ataupun sebuah perusahaan besar untuk mempromosikan produknya. Meskipun *anime* ini sudah rilis tujuh tahun silam tepatnya pada tahun 2014, komedi dalam anime ini masih cukup relevan dan dapat diterapkan sampai sekarang.

Semiotika adalah sebuah teknik analisa yang berupaya untuk mengetahui tanda – tanda melalui Bahasa, gambar, music, warna, gerak dan lain sebagainya. Animasi sendiri memiliki pengertian yaitu hasil pengolahan dari gambar tangan menjadi sebuah gambar yang dapat bergerak.

Pada penelitian ini akan berfokus pada komedi yang ada pada keseluruhan anime ini, dalam teori komedi yang peneliti pakai adalah teori dari Arthur Asa Berge, penggunaan teori yang dikemukakan oleh Arthur Asa Berger ini sendiri bertujuan untuk memberikan kepastian dari sebuah komedi itu sendiri, dan analisis semiotika menggunakan teori dari Ferdinand De Saussure, penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif, dengan pendekatan kualitatif, penelitian kali ini akan berfokus pada metode dokumentasi dan juga transkrip karena objek penelitian ini adalah sebuah film animasi.

Kata Kunci : Anime, Jojo Bizarre Adventure, Semiotika, Humor

ABSTRACT

This research is motivated by one of the anime entitled "Jojo Bizarre Adventure: Stardust Crusaders" this animated film tells the story of Jotaro Kujo and his friends traveling to Egypt to defeat someone named Dio Brando who has become a vampire and is trying to target his family, but regardless of the genre of this film that emphasizes the action more, this film has a comedy that is very entertaining, even the scenes in this film are quite iconic even there are lots of memes or other forms of creation from this anime that are used by the internet community or a large company to promote its products. Even though this anime was released seven years ago, in 2014, the comedy in this anime is still quite relevant and can be applied until now.

Semiotics is an analytical technique that seeks to find out signs through language, images, music, colors, motion and so on. Animation itself has a meaning that is the result of processing hand drawings into a moving image.

This study will focus on the comedy that exists throughout this anime, in the comedy theory that the researcher uses is the theory of Arthur Asa Berge, the use of the theory put forward by Arthur Asa Berger itself aims to provide certainty from a comedy itself, and semiotic analysis. using the theory of Ferdinand De Saussure, this research uses descriptive research, with a qualitative approach, this research will focus on the method of documentation and transcripts because the object of this research is an animated film.

Keywords: Anime, Jojo Bizarre Adventure, Semiotics, Humor