ABSTRACT

SHIDDIQ. Communication Science Study Program, Faculty of Social Sciences, Political Science and Computer Science, Djuanda University, 2022, The Meaning *Prank* in the Film Scene *The War With Granpa* by Tim Hill in Cinema (Semiotics Analysis Ferdinand De Saussure), Advisor I: Maria Fitriah, S .Sos., M.Sc., Advisor II: Agustini, Dra., M.Sc. This research is focused on the prevalence of *prank* that appears on television and social media. Although initially to entertain the audience, some *prank* seems to harm society, one of which is the occurrence of *prank*. Google Trends data (2020) shows *prank* has increased dramatically. The purpose of this research is to describe the *prank* in *The War With Granpa* in the cinema with a sign system analysis and find out the meaning of the *prank* in *The War With Granpa* in the cinema with Ferdinand De Saussure's semiotic analysis. This research method uses semiotic analysis with a descriptive qualitative approach. The researcher uses a syntactic analysis unit to make observations. In this study, the frequency of appearances of *pranks* in the movie scene of *The War With Granpa*. The data collection techniques of this research are observation, interviews, and documentation studies. The data analysis techniques of this research are data collection, condensation data, data display, and concluding. The results showed two *pranks*, one faunal scene, five cultural scenes, two narrative scenes, two normative scenes, twelve social scenes, and seven structural scenes. Meanwhile, there are 22 *prank scenes* divided into four *pranks* in the unnatural cuteness indicator, nine in the odd indicator, and nine *in the prank* indicators. This research concludes that some scenes are in accordance with western film standards, such as setting the light layout and giving realistic visualization effects. Scene pranks are easy to imitate because the equipment is easy to find and reach and quite dangerous if children imitate. Suggestions for film producers and directors, namely Tim Hill, are expected to be able to conduct an in-depth research process first on the impact of scenes that are intended primarily for children who are prone to imitating and trying something new. Also, for the Film Censorship Institute of the Republic of Indonesia to be able to supervise extra films classified in the All Ages (SU) rating and set a minimum age of 12 years and over for potentially dangerous films.

Keywords: semiotics, *prank*, film, *The War With Granpa*

ABSTRAK

SHIDDIQ. Program Studi Sains komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial, Ilmu Politik dan Ilmu Komputer, Universitas Djuanda, 2022, Makna Unsur *Prank* Dalam Adegan Film *The War With Granpa* Karya Tim Hill di Bioskop (Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure), Pembimbing I: Maria Fitriah, S.Sos., M.Si., Pembimbing II: Agustini, Dra., M.Si. Penelitian ini difokuskan pada maraknya tayangan *prank* yang muncul di televisi dan media sosial, walaupun awalnya untuk menghibur penonton namun beberapa tayangan *prank* justru terkesan memberi dampak negatif bagi masyarakat, salah satunya terjadinya peniruan *prank* tersebut. Terlihat dalam data Google Trends (2020) bahwa fenomena *prank* mengalami peningkatan cukup drastis. Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan adegan *prank* dalam film *The War With Granpa* karya Tim Hill di bioskop dengan analisis sistem tanda dan mengetahui makna unsur *prank* dalam adegan film *The War With Granpa* karya Tim Hill di bioskop dengan analisis semiotika Ferdinand De Saussure. Metode penelitian ini menggunakan analisis semiotika dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Peneliti menggunakan unit analisis sintaksis sebagai alat untuk melakukan observasi, dalam penelitian ini yaitu frekuensi kemunculan simbol *prank* dalam adegan film *The War With Granpa*. Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu observasi, wawancara, serta studi dokumentasi. Teknik analisis data penelitian ini yaitu pengumpulan data, data kondensasi, tampilan data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan terdapat dua adegan *prank* secara deskriptif, satu adegan faunal, lima adegan kultural, dua adegan naratif, dua adegan normatif, dua belas adegan sosial dan tujuh adegan struktural. Sementara itu terdapat total 22 adegan *prank*, terbagi menjadi empat adegan *prank* dalam

indikator kelucuan yang tidak wajar, sembilan adegan *prank* dalam indikator aneh dan sembilan adegan *prank* dalam indikator nyeleneh. Kesimpulan penelitian ini yaitu beberapa adegan sudah sesuai dengan standarisasi film barat, seperti pengaturan tata letak cahaya dan proses pemberian efek visualisasi yang realistik. Beberapa adegan *prank* memiliki kecenderungan mudah ditiru karena faktor peralatan yang mudah ditemukan dan dijangkau serta cukup berbahaya apabila anak-anak meniru. Saran bagi produser dan sutradara film yaitu Tim Hill, diharapkan dapat melakukan proses riset yang mendalam terlebih dahulu mengenai dampak akibat adegan-adegan yang ditujukan khususnya untuk anak-anak yang rentan meniru dan mencoba sesuatu yang baru. Juga untuk Lembaga Sensor Film Republik Indonesia agar dapat mengawasi ekstra film-film yang digolongkan dalam rating Semua Usia (SU) dan menetapkan minimal usia 12 tahun keatas untuk film yang berpotensi berbahaya.

Kata kunci: semiotika, *prank*, film, *The War With Granpa*