

**KETERKAITAN PROPERTI DAN AKTING GESTURAL PADA
PEMBANGUNAN *SLAPSTICK* KOMEDI BISU SITKOM *MR. BEAN* 1990**

SKRIPSI PENGKAJIAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Diajukan oleh
Regita Andianti Prameswari
NIM: 1911011032

Kepada
**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

KETERKAITAN PROPERTI DAN AKTING GESTURAL PADA PEMBANGUNAN SLAPSTICK KOMEDI BISU SITKOM MR. BEAN 1990

diajukan oleh **Regita Andianti Prameswari**, NIM 1911011032, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi : 91261**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal04 NOV 2025..... dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji



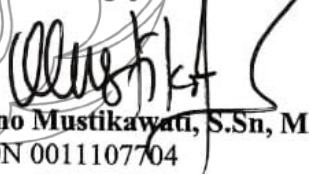
Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.
NIDN 0013037405

Pembimbing II/Anggota Penguji



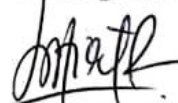
Raden Roro Ari Prasetyowati, S.H., LL.M
NIDN 0027108004

Cognate/Penguji Ahli



Retno Mustikawati, S.Sn, M.F.A. Ph. D.
NIDN 0011107704

Ketua Koordinator Program Studi Film dan Televisi



Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Program Studi Film dan Televisi



Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP 19790514 200312 1 001

Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Ulia Risti, S.E., M.Sn.
NIP 19670202 199702 1 001

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Regita Andianti Prameswari
NIM : 1911011032
Judul Skripsi : **KETERKAITAN PROPERTI DAN AKTING
GESTURAL PADA PEMBANGUNAN *SLAPSTICK*
KOMEDI BISU SITKOM *MR. BEAN* 1990**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta

Pada tanggal : 18, Oktober 2025

Yang Menyatakan,



Regita Andianti Prameswari

1911011032

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Regita Andianti Prameswari

NIM : 1911011032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-Exclusive Royalty-Free Rights) atas karya ilmiah saya berjudul

**KETERKAITAN PROPERTI DAN AKTING GESTURAL PADA
PEMBANGUNAN SLAPSTICK KOMEDI BISU SITKOM MR. BEAN 1990**

untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta

Pada tanggal : 18, Oktober 2025

Yang Menyatakan,



Regita Andianti Prameswari

1911011032

HALAMAN PERSEMBAHAN

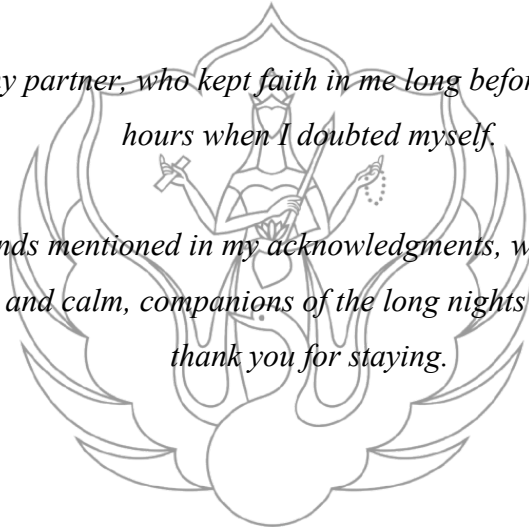
*To Allah SWT, God Almighty, my constant shelter, whose grace has always
blessed me through obstacles.*

*To my parents, whose prayers never slept—In the bustling of days and the quiet of
nights—held my life together in ways words can't repay.*

*To Kenan, my brother, whose subtle kindness steadied me. Cheering in soft
gestures that always reached the heart.*

*To Mariëlle, my partner, who kept faith in me long before I could. Even in the
hours when I doubted myself.*

*And to dear friends mentioned in my acknowledgments, who sat with me through
both chaos and calm, companions of the long nights and rough days—
thank you for staying.*



KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, karunia, dan kasih sayang-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi Pengkajian Seni dengan judul *Keterkaitan Properti dan Akting Gestural pada Pembangunan Slapstick Komedi Bisu Sitkom Mr. Bean 1990*. Skripsi ini disusun sebagai syarat memenuhi perairan gelar Sarjana Strata 1 pada Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak, penyelesaian karya ilmiah ini tidak akan terwujud. Oleh karena itu, dengan rasa hormat dan ketulusan hati, penulis ingin menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar - besarnya kepada:

1. Dr. Irwandi S., S.Sn., M.Sn., M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
2. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam,
3. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Program Studi Film dan Televisi,
4. Latief Rakhman Hakim, M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Film dan Televisi,
5. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A., sebagai Dosen Pembimbing I,
6. RR. Ari Prasetyowati, S.H., LL.M., sebagai Dosen Pembimbing II,

7. Orang tua terhormat, Bapak Budi dan Ibu Dian, dengan kasih sayang, doa, dan motivasi yang menjadi sumber kekuatan utama penulis dalam menghadapi segala rintangan;
8. Mariëlle, Suci, Ica, Tinneke, Keisya, Iskan, Rara, Manda, Ignas, Lexy, Kames, Rizky, Azka selaku teman dekat yang selalu hadir dan memberikan semangat kebersamaan dan motivasi.
9. Seluruh pihak yang tidak dapat Penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan secara langsung maupun tidak langsung, dalam bentuk dukungan moral, informasi, maupun fasilitas;
10. Rekan - rekan seperjuangan mahasiswa/i Program Studi Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam angkatan 2019

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini, masih terdapat kekurangan dan kesalahan yang mungkin terjadi. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati dan rasa tanggung jawab, penulis memohon maaf yang sebesar - besarnya atas segala keterbatasan yang ada. Penulis mengharapkan kritik dan saran membangun demi penyempurnaan karya ilmiah ini di masa mendatang. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang seni dan perfilman.

Yogyakarta, 15 Oktober 2025



Regita Andianti Prameswari

ABSTRAK

Komedi *slapstick* dikenal dengan gaya humor yang mengandalkan tingkah laku fisik berlebihan dan ekspresi gestural tanpa menggunakan dialog verbal, sehingga mampu menjangkau audiens secara global tanpa hambatan bahasa. Dalam konteks ini, properti berperan sebagai elemen yang berinteraksi dengan karakter melalui penerapan yang tidak konvensional, sehingga menimbulkan situasi komikal yang memperkuat efek humor, seperti pada Sitkom Mr. Bean 1990.

Penelitian yang dilakukan dengan metode kualitatif deskriptif ini bertujuan memahami bagaimana akting gestural dan penggunaan properti berperan dalam menciptakan humor *slapstick* yang efektif dan komunikatif. Perpaduan properti dan akting gestural menciptakan kesinambungan yang memperkuat pembangunan *slapstick* komedi, di mana properti sebagai penggerak cerita yang dialihfungsikan menjadi objek komedi. Sementara gestur aktor memberi “nyawa” sehingga pesan humor dapat tersampaikan secara efektif tanpa kata-kata, memperkuat absurditas dalam adegan.

Korelasi antara gestur dan properti melahirkan pola *slapstick* di mana humor tercipta dari benturan antara logika dan ketidakwajaran. Sitkom Mr. Bean tidak hanya menjadi representasi humor fisik semata, tetapi juga bentuk komunikasi visual kompleks yang menggabungkan improvisasi tubuh, fungsi naratif properti, dan absurditas sebagai struktur estetika dalam penciptaan komedi tanpa kata.

Kata kunci: *Slapstick komedi, Properti, Akting Gestural*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	vi
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan dan Manfaat	9
BAB II LANDASAN PENGKAJIAN	11
A. Landasan Teori	11
1. Komedi <i>Slapstick</i>	11
2. Akting <i>Gestural</i>	15
3. <i>Setting</i> Properti	19
B. Tinjauan Pustaka	23
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Objek Penelitian	26
B. Teknik Pengumpulan Data	29
C. Analisis Data	31
D. Skema Penelitian	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
A. Hasil Penelitian	46
B. Identifikasi dan Analisis Akting Gestural, Jenis Properti dan Kategori Tanda <i>Slapstick</i> Komedi	123
BAB V PENUTUP	164
A. Kesimpulan	164
B. Saran	165
KEPUSTAKAAN	167
LAMPIRAN	174

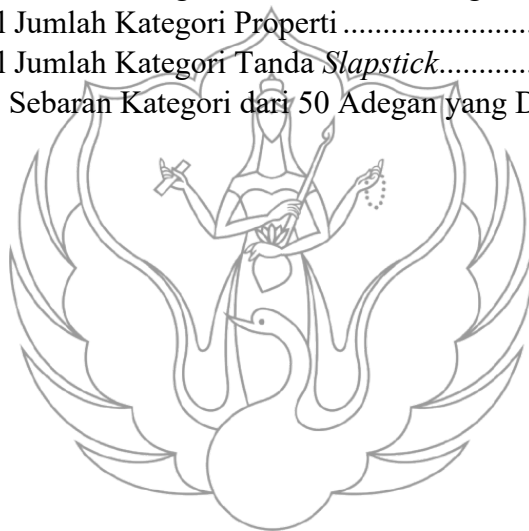
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Contoh meme Mr. Bean. Sumber: 9gag.com	5
Gambar 1. 2 Contoh meme Mr. Bean. Sumber: memedroid.com	5
Gambar 1. 3 Contoh meme Mr. Bean. Sumber: imgflip.com	4
Gambar 1. 4 Contoh meme Mr. Bean. Sumber: reddit.com	4
Gambar 2. 1 <i>Body gestures of different emotions</i>	18
Gambar 2. 2 <i>Basic Facial Emotions</i>	18
Gambar 4. 1 Adegan Mr. Bean merespon <i>Happiness</i>	126
Gambar 4. 2 Adegan Mr. Bean merespon <i>Sadness</i>	128
Gambar 4. 3 Adegan Mr. Bean merespon <i>Anger</i>	129
Gambar 4. 4 Adegan Mr. Bean merespon <i>Fear</i>	130
Gambar 4. 5 Adegan Mr. Bean merespon <i>Disgust</i>	132
Gambar 4. 6 Adegan Mr. Bean merespon <i>Surprise</i>	133
Gambar 4. 7 Adegan Mr. Bean merespon <i>Surprise</i>	133
Gambar 4. 8 Adegan Mr. Bean menggunakan <i>Hand prop</i>	135
Gambar 4. 9 Adegan Mr. Bean menggunakan <i>Set prop</i>	137
Gambar 4. 10 Adegan Mr. Bean menggunakan <i>Set dressing</i>	138
Gambar 4. 11 Adegan Mr. Bean menggunakan <i>Personal prop</i>	140
Gambar 4. 12 Adegan Mr. Bean menggunakan <i>Personal prop</i>	140
Gambar 4. 13 Adegan Mr. Bean menggunakan <i>Costume prop</i>	141
Gambar 4. 14 Adegan Mr. Bean menggunakan <i>Greens</i>	142
Gambar 4. 15 Adegan Mr. Bean menggunakan <i>Greens</i>	143
Gambar 4. 16 Adegan Mr. Bean menggunakan <i>Special effect</i>	144
Gambar 4. 17 Adegan Mr. Bean menggunakan <i>Special effect</i>	145
Gambar 4. 18 Adegan Mr. Bean menggunakan <i>physical violence</i>	148
Gambar 4. 19 Adegan Mr. Bean menggunakan <i>acrobatics</i>	149
Gambar 4. 20 Adegan Mr. Bean menggunakan <i>collisions</i>	150
Gambar 4. 21 Adegan Mr. Bean menggunakan <i>collisions</i>	151
Gambar 4. 22 Adegan Mr. Bean menggunakan <i>wacky antics</i>	152
Gambar 4. 23 Adegan Mr. Bean menggunakan <i>mayhem</i>	154
Gambar 4. 24 Adegan Mr. Bean menggunakan <i>horseplay</i>	155

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Kategori Emosi Fasial dan Gestur	17
Tabel 3. 1 Tabel Pendataan Populasi	32
Tabel 4. 1 Contoh Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990	48
Tabel 4. 2 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 1	49
Tabel 4. 3 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 2	50
Tabel 4. 4 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 3	51
Tabel 4. 5 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 4	52
Tabel 4. 6 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 5	53
Tabel 4. 7 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 6	54
Tabel 4. 8 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 7	55
Tabel 4. 9 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 8	57
Tabel 4. 10 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 9	59
Tabel 4. 11 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 10	60
Tabel 4. 12 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 11	61
Tabel 4. 13 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 12	62
Tabel 4. 14 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 13	64
Tabel 4. 15 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 14	65
Tabel 4. 16 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 15	67
Tabel 4. 17 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 16	68
Tabel 4. 18 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 17	70
Tabel 4. 19 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 18	71
Tabel 4. 20 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 19	73
Tabel 4. 21 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 20	74
Tabel 4. 22 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 21	75
Tabel 4. 23 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 22	77
Tabel 4. 24 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 23	78
Tabel 4. 25 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 24	79
Tabel 4. 26 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 25	81
Tabel 4. 27 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 26	83
Tabel 4. 28 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 27	84
Tabel 4. 29 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 28	86
Tabel 4. 30 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 29	88
Tabel 4. 31 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 30	90
Tabel 4. 32 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 31	91
Tabel 4. 33 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 32	93
Tabel 4. 34 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 33	94
Tabel 4. 35 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 34	96
Tabel 4. 36 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 35	98
Tabel 4. 37 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 36	99
Tabel 4. 38 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 37	100

Tabel 4. 39 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 38	102
Tabel 4. 40 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 39	103
Tabel 4. 41 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 40	105
Tabel 4. 42 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 41	106
Tabel 4. 43 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 42	107
Tabel 4. 44 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 43	109
Tabel 4. 45 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 44	110
Tabel 4. 46 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 45	112
Tabel 4. 47 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 46	114
Tabel 4. 48 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 47	116
Tabel 4. 49 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 48	118
Tabel 4. 50 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 49	120
Tabel 4. 51 Tabel Analisis Sitkom Mr. Bean 1990 Adegan 50	121
Tabel 4. 52 Tabel Jumlah Kategori emosi dasar Akting Gestural	125
Tabel 4. 53 Tabel Jumlah Kategori Properti	134
Tabel 4. 54 Tabel Jumlah Kategori Tanda <i>Slapstick</i>	146
Tabel 4. 56 Total Sebaran Kategori dari 50 Adegan yang Diteliti.....	156



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1	Glosarium Kosakata	174
Lampiran 2. 1	Form I - VII	176
Lampiran 3. 1	Poster Tugas Akhir Pengkajian Seni	185
Lampiran 4. 1	Dokumentasi Sidang Tugas Akhir	187
Lampiran 5. 1	Dokumentasi Seminar dan Screening “S.sn Gelar dari Masa Depan” Tugas Akhir	188
Lampiran 6. 1	Publikasi Sosial Media	189
Lampiran 7. 1	Notulensi Seminar dan Screening di AUVI	190
Lampiran 8. 1	Buku Tamu Acara Seminar	192
Lampiran 9. 1	Surat Keterangan Pelaksanaan Seminar dan Screening Tugas Akhir	197
Lampiran 10. 1	<i>Screenshot</i> Publikasi Galeri Pandeng	198



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sitkom (Sinetron Komedi/Situasi Komedi) merupakan salah satu dari banyaknya genre komedi *audio visual* yang kerap ditayangkan di televisi. Biasanya Sitkom mengandung beberapa faktor seperti karakter, pengalaman, psikologi, situasi dan lingkungan general yang dapat ditemukan dalam kehidupan sehari - hari. Selain percakapan, suatu humor Sitkom dapat tercipta juga dari karakterisasi yang karikatural, serta situasi yang memunculkan humor dari ketidaksesuaian logika sehari - hari yang bertentangan dengan norma lingkungan. Penceritaan dalam sitkom memiliki format dan komposisi beragam, terkadang penceritaan bersambung antar episode namun tak jarang juga berdiri sendiri tidak saling berhubungan.

Kecenderungan komedi *slapstick* mengandalkan aktivitas tubuh sebagai alat utama penyampaian humor, sangat terlihat dalam Sitkom Mr. Bean 1990. Uniknya sebagai Sitkom bergaya bisu dengan gaya komedi *slapstick* minim konversasi namun masih dapat diterima menjadi konsumsi populer masyarakat dan dapat memperoleh beragam penonton dari manca negara. Mr. Bean dikenal sebagai karakter yang konyol bertingkah berlebihan dan berpikiran pendek layaknya anak kecil, hal ini berdampak dalam kesehariannya. Ada saja hal bodoh yang terjadi ketika ia berkegiatan sehari – hari layaknya manusia biasa seperti belanja, pergi berobat ke dokter

hingga pesta. Fenomena tersebut selalu melibatkan *setting* khususnya properti guna melancarkan aksi konyol jenaka tersebut.

Terdapat beragam aspek penyusun *Mise en scène* namun melihat kembali ke era *silent cinema*, elemen *setting* properti dan akting/pergerakan aktor secara gestur nampak memiliki peran besar dalam menggerakkan cerita juga bersifat sebagai media komunikasi. Sitkom bisu minim dialog Mr. Bean 1990 menjadi salah satu serial situasi komedi televisi terpopuler sedunia dan sepanjang masa berasal dari Inggris Britania raya. Sitkom bergaya bisu dengan gaya komedi *slapstick* tersebut dicetuskan oleh Rowan Atkinson dan Richard Curtis dibawah rumah produksi Tiger Aspects, dengan karakter utama “Mr. Bean” diperankan langsung oleh Rowan Atkinson.

Dilansir dari situs imdb.com, sitkom Mr. Bean 1990 terdiri dari total 15 episode, terhitung dari episode pertamanya mulai tayang pada 1 Januari 1990 berjudul “Mr. Bean” kemudian diakhiri oleh episode ke- 15 yang berjudul “The Best Bits of Mr. Bean” pada 15 Desember 1995. Serial situasi komedi Mr. Bean 1990 ini memakai sistem segmentasi 3 *scene* berbeda dengan alur cerita yang tidak berhubungan dirangkum dalam tiap episodenya. Aktif berproduksi selama 5 tahun dan menghasilkan 15 episode pada era 90-an, perjalanan *sequel* sitkom Mr. Bean tidak berhenti sampai disitu. Beberapa tahun setelah episode terakhir rilis tepatnya pada 1997, film komedi berjudul “Bean” atau yang juga dikenal dengan judul “Bean: The Ultimate Disaster Movie” dan “Bean: The Movie” dirilis.

Kesuksesan film *sequel* dari Mr. Bean tersebut diikuti perilisan *sequel* film Mr. Bean lainnya yang rilis pada tahun 2007 berjudul “Mr. Bean’s Holiday” berhasil membawa kesuksesan lebih dari film pertamanya. Seiring berjalannya waktu, sosok pemeran tokoh Mr. Bean yaitu Rowan Atkinson semakin menua, membuat series Mr. Bean 1990 tidak memungkinkan lagi untuk diproduksi (TheGuardian.com, 2021). Maka untuk mengenang dan memperpanjang masa produksi serial tersebut, “Mr. Bean Animated Series” lahir dengan perilisan episode pertama di *season 1* pada tahun 2002.

Sitkom Mr. Bean sangat melegenda bagi banyak kalangan di era 90-an khususnya generasi *millennial* (1981 - 1996) dan generasi Z (1997 - 2012), terlebih lagi karena tontonan ini dapat dikonsumsi hampir semua umur dengan bimbingan orang tua. Hal ini dibuktikan dalam salah satu media jurnalistik (Daily Mail, 2020), Mr. Bean berhasil disiarkan ke 245 negara hingga saat ini mencapai 23 Miliar *views* dapat ditonton gratis di platform Youtube dibawah *channel* “Mr. Bean”.

Serial sitkom Mr. Bean sudah menjadi bagian dari masa kecil banyak orang dimana masa kecilnya ditemani siaran ulang serial episode Mr. Bean 1990 juga versi animasinya yang ramah anak. Peluncuran Mr. Bean *Animated Series* sejak rilis hingga saat ini sudah mencapai 5 *season* dimana terdapat 18 episode didalamnya, sebagaimana terpapar pada skema *timeline* perjalanan *series* Mr. Bean di website web.archive.org/mrbean

Dilihat dari website arsip internet <https://bean-mr.fandom.com/wiki/>. Di Indonesia, Mr. Bean mulai disiarkan oleh channel SCTV pertama kalinya pada sekitar pertengahan era 90an. Kemudian diikuti oleh channel nasional diantara lain TransTV pada 2002, Trans7 tahun 2010, dan MNC tahun 2016 sampai sekarang terkadang masih menayangkannya kembali. Munculnya *scene* ikonik yang tak lekang waktu hingga terciptanya momen familiar kian dekat dan *relatable* dengan masyarakat luas. Kini Mr. Bean telah marak diproduksi dan dapat ditemui dalam berbagai *pop culture* sampai jenis humor moderen seperti *meme* (lelucon dalam bentuk gambar) dan gif (potongan gambar bergerak).



Gambar 1. 1 Contoh meme Mr. Bean. Sumber: reddit.com



Gambar 1. 2 Contoh meme Mr. Bean. Sumber: imgflip.com



Gambar 1. 3 Contoh meme Mr. Bean.
Sumber: 9gag.com



Gambar 1. 4 Contoh meme Mr. Bean.
Sumber: memedroid.com

Mr. Bean dikenal berbagai kalangan masyarakat dan melegenda di dunia. Layaknya leluhur sitkom komedi bisu televisi yang sudah lebih dulu melegenda pada tahun 1920an yaitu karakter “The Tramp” yang diperankan oleh Sir Charles Spencer Chaplin Jr dan kemudian lebih dikenal dengan nama panggilannya Charlie Chaplin. Ada satu kesamaan pada kedua ikon komedi tersebut yang terletak pada jenis humor, situasi, dan penyampaian komedi bergaya *slapstick*. Komedi bergaya *slapstick* cenderung mengutamakan tingkah laku konyol melalui pergerakan gestur tubuh yang berlebihan serta fisik dalam beraktivitas, dan aksinya kerap kali dilakukan secara bisu. Penerapan bisu atau tanpa bahasa inilah yang membuat komedi bergaya *slapstick* dapat meretas batasan bahasa serta diterima masyarakat dunia, karena tidak ada suatu bahasa tertentu yang dipakai ataupun keahlian tertentu untuk memahami humor yang lahir dari kejanggalan dalam hidup berkeseharian. Dengan *setting* latar dan tempat yang berdasar pada kehidupan nyata, mayoritas manusia dapat merasa terkoneksi dengannya.

Berawal dari kegemaran dan pengalaman nostalgia masa kecil Penulis, sebagai generasi Z yang tumbuh bersama tontonan Sitkom Mr. Bean. Menyaksikan berbagai jenis, bentuk, produk, dan episode dari Mr. Bean di televisi nasional, kabel, maupun internet. Adapun versi animasinya yang lebih ditujukan untuk anak – anak tanpa merasa jenuh. Di era yang lebih moderen ini, Penulis kedatangan menonton ulang beberapa sitkom Mr. Bean versi *Live Action* yang rilis di tahun 1990an tersebut. Tercetus rasa penasaran bagaimana pada era 90-an popularitas serial sitkom komedi bisu dari Inggris Britania Raya tersebut dapat mendunia. Bagaimana bisa komedi minim dialog yang menampilkan karakter berlaga *solo*, hanya dengan menonton gestur, raut muka, serta tingkah konyolnya berinteraksi dengan benda yang dapat ditemui sehari hari, berhasil mengundang gelak tawa masyarakat dunia tanpa adanya batasan bahasa.

Di era teknologi *audio visual* serba canggih ini, penyampaian program konten yang cepat, relevan, mudah diterima, dan menarik perhatian sebagai bahan promosi, pesan, maupun hiburan menjadi kunci pada bidang media kreatif khususnya film dan televisi. Dalam penelitian ini, penulis melihat potensi yang berkaitan pada perkembangan tersebut. Dengan adanya relasi antara akting gestural, properti, dan komedi *slapstick* yang terkesan interaktif juga mudah diterima sehingga dapat mengkomunikasikan suatu pesan secara global tanpa adanya batasan bahasa.

Peneliti menemukan bahwa penelitian yang menyangkut topik ini masih jarang, belum banyak yang mengarahkan penggunaan aspek film dan televisi komedi *slapstick* sebagai pengembangan komunikasi era digital. Selain itu penulis menyadari penelitian seputar kaitan antar *Mise en scène* properti, akting gestural, komedi *slapstick* dengan penyampaian non verbal jarang ditemukan dalam bahasa Indonesia. Beberapa penelitian terdahulu pada skripsi dan jurnal yang sering kali ditemukan membahas seputar tayangan kartun komedi bisu di televisi nasional.

Penelitian ini layak dilakukan karena pentingnya *output* inovasi yang akan terungkap dalam penelitian ini, serta keunikan subjek yang tidak biasa dan jarang dibahas. Penelitian ini juga dapat diartikan sebagai kilas balik pembelajaran atau tinjauan terhadap salah satu karya *masterpiece* sitkom bisu legendaris bergaya humor *slapstick* setelah Charlie Chaplin dan Keaton Buster yang masih relevan pada era digital ini. Pengungkapan peran kedua variabel Properti dan Akting gestural yang saling terkait pada proses pembangunan gaya humor *slapstick*, dapat menjalar kepada inovasi diantaranya bagaimana aspek akting dan properti dalam *Mise en scène* dapat mempengaruhi pemahaman masyarakat dunia terhadap pesan, tujuan, dan humor karakter pada Mr. Bean tanpa adanya penggunaan bahasa verbal. Kemudian memungkinkan eksplorasi ilmu dan kreativitas pada teknik akting serta pengolahan properti sebagai pengembangan produksi program tontonan, sistem komunikasi, marketing, konten hiburan maupun informatif pada media *audio visual* di internet melampaui batasan bahasa

verbal. Yang artinya diharapkan dapat tercipta moda komunikasi serta hiburan yang inklusif, menjangkau *audience* yang lebih luas terlepas dari kemampuan berbicara, mendengar, dan, berbahasa.

B. Rumusan Masalah

Pergerakan masa mempengaruhi perkembangan teknologi yang turut berdampak pada sistem komunikasi dalam kehidupan sehari – hari. Serial situasi komedi televisi Mr. Bean 1990 merupakan salah satu serial tontonan populer mancanegara pada masanya. Bagi peneliti Mr. Bean 1990 merupakan tontonan masa kecil peneliti yang lekat dengan elemen nostalgia dan masih relevan hingga saat ini. Mr. Bean 1990 adalah serial komedi yang jarang menggunakan dialog. Komedi bisu cenderung menggunakan teknik komedi *slapstick* sebagai media penyampaian komedi, termasuk Mr. Bean. Tercetuslah pertanyaan pribadi di benak peneliti yang kemudian dirumuskan menjadi pertanyaan:

Bagaimana keterkaitan properti dengan akting gestural dalam mendukung pembangunan *slapstick* komedi bisu pada sitkom Mr. Bean 1990?

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari skripsi pengkajian keterkaitan properti dan akting gestural pada pembangunan *slapstick* komedi bisu sitkom Mr. Bean diantara lain:

1. Membedah bagaimana penggunaan properti dan akting gestural dapat berperan sebagai media komunikasi penyampaian pesan, tujuan karakter Mr. Bean, tanpa adanya penggunaan bahasa verbal.
2. Mengeksplorasi kesinambungan interaksi aspek *Mise en scène* akting gestural dengan properti berupa benda sederhana yang dapat ditemukan sehari – hari. Dimanipulasi dan dialih-fungsikan sebagai candaan komedi *slapstick*, menjadi bahan humor interaktif dengan mudahnya mengundang tawa dunia tanpa adanya batasan bahasa.
3. Menjadikan hasil penelitian ini sebagai salah satu referensi dan dapat mendukung pembangunan kreatifitas serta orisinalitas, sebagai inspirasi sekaligus melestarikan ragam komedi dalam bidang penciptaan dan penelitian karya komedi bisu menggunakan teknik komedi *slapstick*.

Manfaat yang diharapkan dari Keterkaitan Properti dan Akting Gestural pada Pembangunan *Slapstick* Komedi Bisu Sitkom Mr.Bean adalah:

1. Manfaat Teoritis:

Membedah elemen akting gestural dan penggunaan properti sebagai keunggulan dari ciri khas dan kesuksesan sitkom televisi Mr.

Bean. Berperan sebagai penyumbang inspirasi serta referensi ilmu untuk kemajuan dunia media Indonesia seperti film program televisi khususnya pada perkembangan genre komedi, terutama keilmuan pada sektor akting dan pengolahan properti. Ataupun kemungkinan agar ilmu ini dapat difungsikan sebagai inspirasi cara penyampaian suatu pesan ataupun hiburan diluar program televisi, seperti sosial media.

2. Manfaat Praktis:

Diharapkan hasil penelitian dari penggunaan gaya *slapstick* pada sitkom Mr. Bean dapat diterapkan sisi ilmu dan kreativitasnya terutama pada teknik akting dan pengolahan properti, oleh pekerja kreatif dalam produksi program komedi lokal Indonesia. Dengan harapan dapat membantu mengembangkan ciptaan program tontonan, sebagai sistem komunikasi terbaru pada fitur video pendek di sosial media, konten hiburan nan informatif di internet ataupun karya seni komedi berkualitas lainnya. Adapun kemungkinan jika nantinya penelitian ini juga dapat berkembang dalam bentuk komunikasi yang melampaui batasan bahasa. Metode yang berkemampuan untuk menjangkau kepada *audience* yang lebih luas terlepas dari kemampuan berbicara, mendengar, dan, berbahasa.