PESAN MORAL DALAM FILM ANIMASI ZOOTOPIA (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos.)

Oleh:

ADEH IJAM PUTRI UTAMI
NIM. 190208001

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN KOMUNIKASI ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN SINJAI
TAHUN 2023

UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN
SINJAI

PESAN MORAL DALAM FILM ANIMASI ZOOTOPIA (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos.)

Oleh:

ADEH IJAM PUTRI UTAMI
NIM. 190208001

Pembimbing:
1. Faridah, S. Kom. I., M. Sos. I.
2. Musliadi, S. I. Kom., M. I. Kom.

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN KOMUNIKASI ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN SINJAI
TAHUN 2023

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Adeh Ijam Putri Utami
NIM	: 190208001
Program Studi	: Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari Skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, 15 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,

Adeh Ijam Putri Utami

NIM: 190208001

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul, Pesan Moral Dalam Film Animasi Zootopia (Analisis Semiotika Roland Barthes), yang ditulis oleh Adeh Ijam Putri Utami Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 190208001, Mahasiswa Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin dan Komunikasi Islam Universitas Islam Ahmad Dahlan, yang dimunaqasyahkan pada hari Selasa, tanggal 1 Agustus 2023 M bertepatan dengan 14 Muharram 1445 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos.).

Dewan Penguji

Dr. Firdaus, M.Ag.	Ketua	(.....)
Dr. Suriati, M.Sos.I.	Sekretaris	(.....)
Dr. Suriati, M.Sos.I.	Penguji I	(.....)
Suriyati, S.Pd.I.,M.Pd.	Penguji II	(.....)
Faridah, S.Kom.I.,M.Sos.I.	Pembimbing I	(.....)
Musliadi, S.I.Kom.,M.I.Kom.	Pembimbing II	(.....)

Mengetahui:
Dekan FUKIS UIAD,

Dr. Suriati, M.Sos.I.
NBM. 948500

ABSTRAK

Adeh Ijam Putri Utami. Pesan Moral dalam Film Animasi Zootopia (Analisis Semiotika Roland Barthes). Skripsi. Sinjai: Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushuluddin dan Komunikasi Islam, Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai, 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Analisis semiotika *Roland Barthes* dalam film animasi *Zootopia* (2) Pesan Moral dalam film animasi *Zootopia.* Penelitian ini termasuk penelitian kepustakaan (*library research*) yang menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian ini mendeskripsikan secara kualitatif pesan-pesan moral dalam film animasi *Zootopia* yang dianlisis dengan teori semiotika *Roland Barthes.*

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara menonton, mencatat, dan menganalisis gambar dan dialog dari *scene* film "*Zootopia.*" Sumber data penelitian ini menggunakan data primer berupa file film "*Zootopia."* Sedangkan data sekundernya berasal dari buku, jurnal, dan literatur lainnya yang berkaitan dengan topik penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan, Pertama, analisis semiotika *Roland Barthes* dilakukan dengan beberapa tahap pemaknaan pada sebuah tanda yiatu, denotasi, konotasi, dan mitos. Makna denotasi fokus pada tampilan adegan, konotasi fokus kepada karakter tokoh, dan mitos dapat dikatakan sebagai perwujudan karakter tokoh dalam kehidupan. Kedua, pesan moral yang didapatkan dalam film animasi *Zootopia* yaitu, keberanian, tolong menolong, kepedulian, pantang menyerah, bertanggungjawab, kejujuran, percaya diri, keramahan, keyakinan, dan kerja keras. Film ini merupakan film yang mengandung unsur pendidikan dan moral khususnya bagi anak-anak, yang mana hal tersebut tergambar lewat adegan dan dialog yang ditampilkan di dalamnya. Saran untuk penelitian

film selanjutnya adalah agar memperhatikan setiap adegan dan dialog secara detail sehingga diperoleh hasil yang akurat.

Kata Kunci: Semiotika, Film, Moral

ABSTRACT

Adeh Ijam Putri Utami. *Moral Messages in Zootopia Animated Movie (Roland Barthes Semiotics Analysis).* Thesis. Sinjai: Islamic Communication and Broadcasting Study Program, Faculty of Ushuluddin and Islamic Communication. Islamic Unversity of Ahmad Dahlan Sinjai, 2023.

This research aims to find out (1) Roland Barthes' semiotic analysis in the animated film Zootopia, (2) moral messages in the animated film Zootopia. This research includes library research that uses a qualitative approach. This research describes qualitatively the moral messages in the animated film Zootopia which are analyzed with Roland Barthes' semiotics theory.

Data collections techniques are carried out by watching, recording, and analyzing images and dialogues and scenes of the film "Zootopia." The data source of this research uses primary data in the form of film files "Zootopia," while secondary data comes from books, journals, and other literature related to the topic of research.

The research results show: first, Roland Barthes semiotic analysis is carried out with several stages of the meaning of a sign, namely denotation, connotation, and myth. The meaning of denotation focuses on the appearance of the scene, connotation focuses on the character of the figure, and myth can be said as the embodiment of the character's characteristics in life. Second, the moral message found in the animated film Zootopia is courage, mutual help, caring, never giving up, responsibility, honesty, confidence, friendliness, faith, and hard work. This contains educational and moral

elements, especially for children, which is illustrated through the scenes and dialogues shown in it. Suggestions for other film researchers is to pay attention to each scene and dialogue in detail so as to obtain accurate results.

Keywords: Semiotics, Film, Morals

مستخلص البحث

أديه إيجم بوتري أوتامي. الرسائل الأخلاقية في فيلم الرسوم المتحركة زوتوبيا (تحليل رولان بارت السيميائية). الرسالة العلمية. سنجائي: قسم الاتصال والإذاعة الإسلامية، كلية أصول الدين والاتصال الإسلامي. جامعة أحمد دحلان الإسلامية سنجائي، 2023.

يهدف هذا البحث إلى معرفة (1) التحليل السيميائي عند رولان بارت في فيلم الرسوم المتحركة زوتوبيا، (2) الرسائل الأخلاقية في فيلم الرسوم المتحركة زوتوبيا. يتضمن هذا البحث البحث المكتبي الذي يستخدم المنهج النوعي. يصف هذا البحث نوعيا الرسائل الأخلاقية في فيلم الرسوم المتحركة زوتوبيا والتي تم تحليلها باستخدام النظرية السيميائية لرولاند بارت .

تتم تقنيات جمع البيانات من خلال مشاهدة وتسجيل وتحليل الصور والحوارات والمشاهد من فيلم زوتوبيا. يستخدم مصدر البيانات لهذا البحث البيانات الأولية على شكل ملفات أفلام زوتوبيا ، بينما تأتي البيانات الثانوية من الكتب والمجلات والمؤلفات الأخرى ذات الصلة بموضوع البحث.

تظهر نتائج البحث: أولا، تم إجراء التحليل السيميائي لرولاند بارت على عدة مراحل لمعنى الإشارة، وهي الدلالة، والدلالة، والأسطورة. ويركز معنى الدلالة على مظهر المشهد، والدلالة تركز على شخصية الشخصية، ويمكن القول بالأسطورة على أنها تجسيد لخصائص الشخصية في الحياة. ثانيًا، الرسالة الأخلاقية الموجودة في فيلم الرسوم المتحركة زوتوبيا هي الشجاعة والمساعدة المتبادلة والاهتمام وعدم

الاستسلام أبدًا والمسؤولية والصدق والثقة والود والإيمان والعمل الجاد. ويحتوي على عناصر تربوية ومعنوية خاصة للأطفال، يتم توضيحها من خلال المشاهد والحوارات التي يعرضها. ومن المقترحات للباحثين السينمائيين الآخرين الاهتمام بكل مشهد وحوار بالتفصيل للحصول على نتائج دقيقة.

الكلمات الأساسية: السيميائية، السينما، الأخلاق

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيم

اَلْحَمْدُ للهِ رَبِّ العَالَمِيْنَ وَالصَّلاَةُ وَالسَّلاَمُ عَلىَ اَشْرَفِ ٱللأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِيْنَ سَيِّدِناَ وَمَوْلٰنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى اٰلِهِ وَصَحْبِهِ اَجْمَعِيْنَ، اَمَّا بَعْدُ.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulis studi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Kedua Orang Tua tercinta yang telah mendidik dan membesarkan;
2. Rektor UI Ahmad Dahlan Sinjai, selaku pimpinan Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai;
3. Wakil Rektor I, Wakil Rektor II, dan Wakil Rektor III, selaku unsur pimpinan Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai;
4. Dekan Fakultas Ushuluddin dan Komunikasi Islam, selaku pimpinan pada Tingkat Fakultas;
5. Faridah, S. Kom. I., M. Sos. I., selaku Pembimbing I dan Musliadi, S. I. Kom., M. I. Kom., selaku Pembimbing II;
6. Faridah, S. Kom. I., M. Sos. I., selaku Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam;

7. Seluruh Dosen yang telah membimbing dan mengajar selama studi di Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai;
8. Seluruh Pegawai dan Jajaran Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai yang telah membantu kelancaran Akademik;
9. Kepala dan Staff Perpustakaan Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai;
10. Teman-teman mahasiswa Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai dan berbagai pihak yang tidak dapat disebut satu persatu, yang telah memberikan dukungan moral sehingga penulis selesai studi.

Teriring doa semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah Swt., dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Aamiin.

Sinjai, 15 Juni 2023

Adeh Ijam Putri Utami
NIM. 190208001

DAFTAR ISI

SAMPUL i
HALAMAN PEMBATAS ii
HALAMAN JUDUL iii
HALAMAN PERNYATAAN iv
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI v
ABSTRAK vi
ABSTRACT viii
KATA PENGANTAR xii
DAFTAR ISI xiv
DAFTAR GAMBAR xvi
DAFTAR TABEL xviii
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Batasan Masalah 7
C. Rumusan Masalah 7
D. Tujuan Penelitian 8
E. Manfaat Penelitian 8
BAB II KAJIAN TEORI 10
A. Kajian Pustaka 10
B. Hasil Penelitian yang Relevan 48
BAB III METODE PENELITIAN 53

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian 53
B. Definisi Operasional 54
C. Sumber Data (Primer dan Sekunder) 55
D. Teknik Pengumpulan Data 56
E. Keabsahan Data..... 57
F. Teknik Analisis Data 59
BAB IV HASIL PENELITIAN 62
A. Gambaran Umum..... 62
B. Hasil dan Pembahasan 74
BAB V PENUTUP..... 122
A. Kesimpulan..... 122
B. Saran 123
DAFTAR PUSTAKA 126
LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar **2.1** Peta Tanda *Roland Barthes* 39
Gambar 4.1 Poster Film Animasi Zootopia 62
Gambar 4.2 Judy Hopps 67
Gambar 4.3 Nick Wilde 68
Gambar 4.4 Bellwether 69
Gambar 4.5 Mr. Big 69
Gambar 4.6 Lion Heart 70
Gambar 4.7 Finnick 70
Gambar 4.8 Duke Weaseton 71
Gambar 4.9 Fru-fru 71
Gambar 4.10 Clawhauser 72
Gambar 4.11 Kepala Bogo 72
Gambar 4.12 Ny. Otterton 73
Gambar 4.13 Bonnie dan Stu Hopps 73
Gambar 4.14 Gideon Gray 73
Gambar 4.15 Adegan Judy Saat Menghadapi Gideon 75
Gambar 4.16 Adegan Ny. Otterton Meminta Bantuan 78
Gambar 4.17 Adegan Judy Mendapatkan Tiket Teman-temannya 82
Gambar 4.18 Adegan Judy Berambisi 84

Gambar 4.19 Adegan Pemilik Toko Meminta Bantuan Kepada Judy 86
Gambar 4.20 Adegan Penjual Es Krim Tidak Menjaga Kebersihan 90
Gambar 4.21 Adegan Judy Mengumumkan Cita-citanya 94
Gambar 4.22 Adegan Judy Menyelamatkan Fru-fru 97
Gambar 4.23 Adegan Judy Menyatakan Impiannya 100
Gambar 4.24 Adegan Judy Berencana Akan Menyelesaikan 200 Tiket Parkir 102

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Kerja Analisis 60
Tabel 4.1 Tokoh dan pengisi suara film animasi Zootopia.. 64
Tabel 4.2 Analisis Adegan Judy Saat Menghadapi Gideon. 76
Tabel 4.3 Analisis Adegan Ny. Otterton Meminta Bantuan 79
Tabel 4.4 Analisis Adegan Judy Mendapatkan Tiket Teman-temannya 82
Tabel 4.5 Analisis Adegan Judy Berambisi 85
Tabel 4.6 Analisis Adegan Pemilik Toko Meminta Bantuan Kepada Judy 87
Tabel 4.7 Analisis Adegan Penjual Es Krim Tidak Menjaga Kebersihan 91
Tabel 4.8 Analisis Adegan Judy Mengumumkan Cita-citanya 95
Tabel 4.9 Analisis Adegan Judy Menyelamatkan Fru-fru ... 98
Tabel 4.10 Analisis Adegan Judy Menyatakan Impiannya 100
Tabel 4.11 Analisis Adegan Judy Berencana Akan Menyelesaikan 200 Tiket Parkir 103

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Degradasi nilai dan moral dikalangan generasi muda saat ini sungguh memprihatinkan. Pergaulan bebas, penyalahgunaan narkotika atau obat-obatan terlarang, ketergantungan terhadap gadget, konsumsi tontonan yang tidak mendidik, serta tingginya budaya kekerasan merupakan contoh permasalahan yang kerap terjadi di kalangan generasi muda yang tidak mencerminkan perilaku terpelajar serta moral yang baik. Degradasi memiliki arti kemunduran atau kemerosotan. Moral atau adat istiadat bersumber dari adanya suatu tata nilai yakni *a value is an obyect estate or affair wich is desired* (suatu objek rohani atas suatu keadaan yang diinginkan), atau bisa dikatakan kondisi atau kekuatan dari dalam atau kejiwaan seseorang untuk dapat melakukan hal-hal yang baik sesuai dengan nilai-nilai (value) yang diinginkan. Degradasi moral adalah penurunan tingkah laku manusia akibat tidak mengikuti hati nurani karena kurangnya kesadaran diri terhadap kewajiban mutlak (Kartika dkk., 2021).

Salah satu faktor terjadinya degradasi moral yaitu kemajuan teknologi atau globalisasi, dengan teknologi di jaman sekarang yang serba canggih, maka manusia sudah tidak sulit mencari informasi mengenai hal apa pun dan di mana pun, baik itu hal yang negatif ataupun hal yang positif. Globalisasi dapat diartikan sebagai proses masuknya keruang lingkup dunia. Banyak kalangan menyadari bahwa globalisasi banyak membawa dampak positif, diantaranya komunikasi lebih canggih, transportasi lebih cepat dan lain–lain (Nurhaidah & Musa, 2015). Globalisasi layaknya pisau bermata dua yang mempunyai sisi positif dan negatif tergantung bagaimana menyikapinya. Namun globalisasi lebih banyak berdampak negatif seperti merebaknya budaya kekerasan dan sejenisnya. Hadirnya teknologi yang serba canggih ditujukan untuk memudahkan pekerjaan orang banyak namun, di sisi lain perkembangan teknologi telah merusak generasi muda khsusnya anak-anak (Lukmantoro dkk., 2018).

Kondisi moral anak-anak pada saat ini sangat mengkhawatirkan. Anak-anak Indonesia pada hari ini mengalami krisis moral karena pengaruh teknologi. Di Kabupaten Sinjai misalnya, karena pengaruh tontonan lewat

gadget membuat anak-anak menjadi liar, anak-anak banyak melakukan kekerasan di sekolah maupun di luar sekolah, bergaya yang tidak sesuai umur, berbicara kotor dan kasar, sebagain tidak mengenali budaya sopan santun, mereka kerap kali mengaungkan “jari tengah” untuk mengejek, dan lain sebagainya. Hal tersebut sangat memprihatinkan. Anak-anak yang krisis moral seperti contoh-contoh yang penulis sampaikan tidak terlepas dari bagaimana lingkungan dan tontonan apa yang dikonsumsi sehari-hari (Lukmantoro dkk., 2018).

Orang tua yang berperan penting dalam pengawasan anak di lingkungan sehari-hari kerap lalai dalam pengamatannya. Dari sinilah ada celah bagi anak untuk menyaksikan dan mengkonsumsi tontonan yang tidak sesuai dengan umur mereka. Pengaruh dari perilaku anak-anak yang tidak bermoral salah satunya karena tontonan yang tidak baik. Film atau sinetron yang bertema romansa, kekerasan, dan sejenisnya, konten-konten di media sosial yang tidak mengedukasi seperti joget-joget, pamer, dan sejenisnya membuat anak-anak kehilangan masa kecilnya. Mereka kehilangan masa-masa di mana mereka harus menikmati tontonan yang sesuai dengan umur mereka. Ada

banyak sekali jenis tayangan yang dikhususkan untuk anak-anak, salah satunya ada film animasi (Lukmantoro dkk., 2018).

Film animasi adalah film yang memang dibuat dan ditujukan untuk dikonsumsi oleh anak-anak. Film animasi dengan tema, latar, dan musik yang menarik dapat mengembangkan stimulus dan atau imajinasi anak saat menonton. Dari sinilah mereka bisa tumbuh dengan bahagia sesuai dengan tingkatan umur mereka. Di dalam film animasi bisa dijumpai pesan-pesan yang perlu dianalisis oleh setiap penontonnya di sanalah anak-anak dilatih untuk merespon adegan dan mengambil hikmah atau pelajaran (Chabibi Rachman, 2021). Adapun salah satu film animasi yang menarik untuk ditonton oleh anak-anak adalah *Zootopia.*

Zootopia adalah film animasi yang menceritakan tentang kehidupan hewan di kota *Zootropolis* di mana para hewan hidup layaknya manusia. Mereka berpakaian, berbicara, dan bekerja sama seperti manusia pada umumnya. Diceritakan *Judy* (kelinci betina) memiliki jiwa pemberani, pantang menyerah dan peduli memiliki cita-cita ingin menjadi polisi. Di dalam petualangan *Judy Hoops*

yang berhasil menjadi polisi kelinci pertama, ada banyak rintangan yang perlu dihadapinya sampai bisa berada di titik kesuksesan. Tugas terpentingnya adalah ia harus menemukan predator yang hilang hanya dengan hitungan jam. Tetapi, berkat kegigihan, optimis, dan keberaniaannya ia berhasil mengamankan kota *Zootopia* dan mengembalikan semua menjadi damai dan tidak ada lagi kejahatan (Humaira, 2018).

Film ini memiliki alur penuh komedi sekalipun harus dibarengi dengan selingan adegan menegangkan, selain itu juga bisa membuat penonton menangis karena kisah setiap tokohnya seperti trauma masa lalu *Nick* karena di bully oleh teman-temannya. Namun, ada banyak sekali adegan yang menggelitik perut karena keunikan, kelucuan, dan kerandoman tokoh-tokoh yag ada di dalam film *Zootopia*. Hal inilah yang membuat film *Zootopia* menjadi sangat menarik dan cocok untuk anak-anak. Tampilan warna, penggambaran tokoh, pengisi suara, musik, dan ceritanya sangat mudah diterima oleh anak-anak.

Didalam film *Zootopia* ini terdapat juga unsur-unsur yang berkaitan dengan ilmu komunikasi, diantaranya adalah sutradara dan produses sebagai komunikator, penonton

sebagai komunikan, film sebagai media. Proses pemaknaan dalam film tersebut sebagai pesan, dan efek atau *feedback* nya adalah merubah cara berpikir dan perilaku para penonton dalam jangka waktu yang lama, dan pengaruh film yang dapat membentuk budaya massa (Chabibi Rachman, 2021)

Sebuah pesan dan isi yang tergambar dalam film ini menjadikannya layak untuk dijadikan objek penelitian. Banyak pesan yang dapat di ambil sisi positifnya dan nilai-nilai moralnya dari film ini, tentunya dapat di konsumsi oleh khalangan mahasiswa. Setiap adegan memiliki nilai edukasi, sosial, persuasi serta pesan moral yang dikemas dengan cara yang menarik berdasarkan realita sosial yang ada. Dalam film animasi *Zootopia* ini terdapat pesan moral yang di sajikan kepada khalayak salah satunya tentang kepedulian satu sama lain terhadap makhluk hidup.

Moral merupakan ajaran tentang baik buruk yang diterima umumnya mengenai perbuatan, sikap, kewajiban, dan sebagainya. Film yang merupakan refleksi dari kehidupan pada film *Zootopia* ini terdapat pula adegan-adegan pendukung film yang mempunyai pesan moral yang timbul dari interpretasi penikmat film dan beberapa dialog

yang dapat dipersepsikan menjadi sebuah makna, guna menginterpretasikan hal tersebut, begitu pula analisis ini menjadi sebuah alternatif dalam mengartikan dan menginterpretasikan simbol, tanda, dan sebagainya yang terdapat pada tiap *scene*, adegan, serta dialog pada film tersebut (Chabibi Rachman, 2021).

Dari latar belakarang tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengetahui lebih lanjut tanda-tanda komunikasi yang terdapat di dalamnya serta makna simbolis mengenai pesan moral dan nilai sosial yang disampaikan pada film *Zootopia*. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian skripsi dengan judul "Pesan Moral dalam Film Animasi *Zootopia* (Analisis Semiotika Roland Barthes)."

B. Batasan Masalah

Untuk mempermudah dan memahami penelitian ini maka penulis membatasi masalah yang diteliti yaitu, membahas bagaimana pesan moral yang disampaikan oleh tokoh utama dalam film animasi *Zootopia.*

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana analisis semiotika *Roland Barthes* dalam film animasi *Zootopia*?
2. Apa saja pesan moral yang terdapat dalam film animasi *Zootopia*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan analisis semiotika *Roland Barthes* dalam film animasi *Zootopia.*
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan pesan moral dalam film animasi *Zootopia.*

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis (Ilmiah)
   a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran atau referensi maupun sebagai masukan bagi peneliti selanjutnya agar bisa dikembangkan menjadi lebih sempurna.
   b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi konstribusi pemikiran untuk perkembangan Ilmu Komunikasi dan Semiotika.

2. Manfaat Praktis
    a. Untuk pembuat film (sutradara) dan praktisi film lainnya, dapat dijadikan rujukan dalam menyusun atau membuat suatu skenario film yang banyak mengandung nilai edukatif dan moral.
    b. Untuk masyarakat, dapat dijadikan rujukan agar memahami jenis film yang memiliki banyak nilai positif, edukasi, dan moral.
    c. Untuk program studi Komunikasi Penyiaran Islam (KPI), dapat dijadikan rujukan untuk memperluas pemahaman terkait subjek penelitian dalam Ilmu Komunikasi.
    d. Untuk peneliti, penelitian ini diharapkan mampu menjadi skripsi yang berkualitas sebagai syarat untuk menggapai gelar sarjana.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Tinjauan Tentang Pesan Moral dalam Film

a. Pesan Moral

1) Pengertian Pesan Moral

Pada dasarnya pesan diartikan sebagai suatu hal yang disampaikan baik secara lisan maupun tulisan yang merupakan informasi atau komunikasi. Proses penyampaian pesan merupakan hal penting dalam komunikasi. Pesan pada dasarnya adalah produk dari komunikator yang disampaikan kepada komunikan (publik) baik secara langsung maupun melalui media. Pesan biasanya diikuti oleh motif komunikator. Berarti setiap pesan yang bersifat intensional mempunyai tujuan. Tujuan tersebut digunakan mencapai kekuasan, baik kekuasaan secara sosial, politik, ekonomi dan budaya(Purwasito, 2017).

Hafied Cangara mengatakan dalam bukunya Pengantar Ilmu Komunikasi, pesan adalah serangkaian isyarat/simbol yang diciptakan oleh seseorang untuk maksud tertentu dengan haraoan bahwa penyampaian isyarat/simbol itu akan berhasil dalam menimbulkan sesuatu (Cangara, 2016).

Onong Effendy juga mengatakan dalam bukunya Ilmu Komunikasi (Teori dan Praktek), pesan diartikan sebagai pernyataan yang dihadirkan dalam bentuk lambang-lambang/simbol yang mempunyai arti. Hal tersebut dalam terbentuk melalui beberapa unsur di antaranya, verbal (simbol yang diucapkan/tertulis), non verbal (simbol yang disampaikan dalam bentuk gerak garis, gambar, lukisan, dan warna) (Effendy, 2011)

Dari pengertian pesan tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa pesan adalah alat yang digunakan sebagai penghubung dalam kegiatan berkomunikasi. Karena dengan suatu pesan hubungan komunikasi seseorang dengan lainnya

akan berjalan dengan baik unuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Kata moral, diambil dari bahasa Latin yaitu *mores* bentuk jamak dari kata *mos* yang diartikan sebagai adat kebiasaan. Dalam KBBI, moral adalah penetapan sikap atau perbuatan serta tingkah laku seseorang yang baik atau buruk. Orang yang bertindak sesuai dengan moral adalah orang yang mendasarkan tindakannya atas penilaian baik buruknya sesuatu (Rahmi & Januar, t.t.). Secara umum, pengertian moral adalah suatu istilah yang digunakan untuk menentukan batas-batas dari sifat, perangai, kehendak, pendapat, atau perbuatan yang secara layak dapat dikatakan benar, salah, baik, atau buruk (Rustiawan, 2019).

Moral menurut Para Ahli: W.J.S.Poerdarminta menyatakan bahwa moral merupakan ajaran tentang baik buruknya perbuatan dan kelakuan. Dewey mengatakan bahwa moral sebagai hal-hal yang berhubungan dengan nilai-nilai susila. Baron, dkk mengatakan

bahwa moral adalah hal-hal yang berhubungan dengan larangan dan tindakan yang membicarakan salah atau benar (Hanifa & Dewi, 2021).

Dari beberapa pengertian dia atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa moral adalah perbuatan atau tingkah laku dan perbuatan seseorang dalam berinteraksi dengan manusia. Juga dapat diartikan sebagai sikap, perilaku, tindakan, kelakuan yang dilakukan seseorang yang terkait dengan nilai-nilai baik dan buruk.

Pesan moral adalah pesan yang mengenai sebuah kalimat-kalimat, lisan, serta tulisan tentang bagaimana manusia tersebut harus bisa hidup dan bertindak, agar mereka menjadi manusia yang baik (Ginanti, t.t.)

2) Jenis-jenis Pesan Moral

Secara umum, jenis pesan moral dapat mencakup masalah-masalah yang bersifat tidak terbatas. Ajaran-ajaran moral dapat dibedakan ke dalam persoalan hubungan manusia dengan dirinya sendiri, hubungan manusia dengan

sesam manusia dalam lingkup sosial, hubungan manusia dengan alam, dan hubungan manusia dengan Tuhan (Amin, 2014).

Persoalan manusia dengan dirinya dapat bermacam macam jenis dan intensitasnya. Hal tersebut erat kaitannya dengan bagaimana perkara relasi antar sesama atau dengan Tuhan. Perkara tersebut dapat dikaitkan dengan perkara kepercayaan diri, rasa takut, atau hal-hal yang sifatnya berasal dari dalam diri atau aspek kejiwaan (Minderop, 2011).

Lebih luas, pesan atau nilai moral dikelompokkan menjadi beberapa jenis. *Pertama,* pesan moral terhadap Tuhan, contohnya beriman, bertakwa, bertawakal, bersyukur, dan lain-lain. *Kedua,* pesan moral terhadap diri sendiri, contohnya jujur, bertanggung jawab, disiplin, percaya diri, dan lain-lain. *Ketiga,* pesan moral terhadapat sesama, contohnya sopan santun, demokratis, menghargai hak orang lain, dan lain-lain. *Keempat,* pesan moral terhadap lingkungan,

contohnya mencegah kerusakan lingkungan, memperbaiki kerusakan alam, dan lain-lain. *Kelima,* pesan moral terhadap Bangsa dan Negara, contohnya nasionalisme, menghargai keberagaman, dan lain-lain (Putri dkk., 2021).

3) Bentuk Penyampaian Pesan Moral

Bentuk penyampaian pesan moral dibedakan menjadi dua jenis. Ada pesan moral yang disampaikan secara langsung dan pesan moral yang disampaikan secara tidak langsung. Pesan moral secara langsung identik dengan watak tokoh dalam sebuah film atau cerita fiksi yang bersifat uraian dan penjelasan. Penyampaian pesan moral secara langsung biasanya terlalu dipaksakan atau kurang berkaitan dengan unsur satu sama lain. Karena hal tersebut dapat mengurangi nilai *literatus* sebuah karya. Hubungan komunikasi yang terjadi antara pengirim dan penerima pesan pada penyampaian pesan dengan cara ini adalah hubungan langsung (A. W. Sari, 2016).

Penyampaian pesan moral secara tidak langsung lebih bersifat tersembunyi atau tidak dapat dilihat secara jelas oleh pembaca atau penonton. Pesan yang disampaikan hanya tersirat dan saling berpadu serta berkaitan satu sama lain dalam unsur cerita. Penyampaian ini dapat lebih meningkatkan nilai *literatus* sebuah karya karena diperlukan analisis mendalam. Namun, dengan penyampaian bentuk ini pembaca atau pemirsa belum tentu dapat menangkap apa sesungguhnya yang dimaksudkan pengarang, paling tidak kemungkinan terjadinya kesalahan tafsiran berpeluang besar (Hikmat, 2018).

b. Film

1) Pengertian Film

Film berasal dari kata Latin *cinematographie* yang berasal dari kata *cinema* yang berarti gerak, *tho* atau *phytos* berarti cahaya, serta *graphie* yang artinya gambar, tulisan, dan citra. Film adalah sebuah perantara komunikasi yang memiliki sifat audio-visual yang bisa

menyampaikan informasi kepada seseorang atau banyak orang (Asri, 2020).

Menurut KBBI, film dapat diartikan sebagai suatu cerita lakon atau bisa disebut gambar hidup yang kemudian akan ditayangkan di bioskop. Menurut beberapa pendapat, film diputar dengan menggunakan teknologi proyektor yang sebetulnya telah menawarkan nafas demokrasi dan bisa ditafsirkan dalam berbagai makna (Zaid dkk., 2021).

Definisi lain seperti film menurut UU 8 Tahun 1992, adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/ atau ditayangkan dengan

sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan/atau lainnya (Zaid dkk., 2021).

Film menurut Effendy film diartikan sebagai hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film sebagai komunikasi massa merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik (Zaid dkk., 2021).

Dari beberapa pengertian film tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa film adalah sarana yang digunakan untuk menyebarkan hiburan, berita, atau pelajaran kepada khyalak yang memiliki nilai seni.

2) Jenis-jenis Film

Film dikelompokkan menjadi beberapa jenis berdasarkan sifatnya, jenis-jenis film antara lain:

a) Film Cerita

Film cerita adalah jenis film yang memiliki unsur suatu cerita. Film ini cerita yang diangkat menjadi topik film bisa berupa cerita fiktif atau berdasarkan kisah

nyata yang dimodifikasi, sehingga ada unsur menarik, baik dalam jalan ceritanya maupun dari segi gambarnya (Akbar dkk., 2018). Adapun contoh dari film cerita yaitu, Kartini, Merah Putih, *Kingdom of Heaven*, dan lain-lain.

b) Film Berita

Film berita biasa disebut *newsreel* yang umumnya mengisahkan tentang kejadian yang benar terjadi atau fakta-fakta terjadinya suatu peristiwa. Film berita atau newsreel adalah film mengenai fakta, peristiwa yang benar terjadi. Karena sifatnya berita, maka film yang disajikan kepada publik harus mengandung nilai berita. Kriteria berita itu adalah penting dan menarik. Jadi berita itu juga harus penting atau menarik atau penting sekaligus menarik(Akbar dkk., 2017). Contoh dari film berita yaitu *Collectie, Spotlight, Showdown in Vietnam,* dan lain-lain.

c) Film Dokumenter

Film dokumenter adalah hasil interpretasi pribadi mengenai kenyataan tersebut, misalnya seorang sutradara ingin dokumenter mengenai para pembatik di kota Pekalongan, maka ia akan membuat naskah yang ceritanya bersumber pada kegiatan para pembatik sehari-hari. Film dokumenter juga dikenal dengan film yang mengisahkan kehidupan nyata atau fenomena yang kejadiannya benar adanya di kehidupan sebenarnya. Contoh dari film documenter yaitu, Penumpasan Pengkhianatan G30S PKI, Catatan Terakhir dari Nusakambangan, dan lain-lain (Oktavianus, 2015).

d) Film Animasi

Film animasi atau film kartun adalah film yang umumnya dibuat untuk anak-anak. Film ini ketika ditayangkan akan membuat penonton tertawa, juga ada yang membuat sedih karena penderitaan yang dialami tokohnya. Sekalipun tujuannya untuk

menghibur, film animasi juga kerap mengandung unsur edukasi, moral, dan lain-lain (Meliana Dewi & Dyah P.A, 2015). Seiring perkembangan jaman teknik pembuatan animasi pun semakin beragam diantaranya *cut out/puppet* (seperti wayang kulit), 2D, 3D, *stopmotion* (merekam adegan), hingga *rotoscoping* (menjiplak gambar) dan beragam kreasi lainnya (Alfatra dkk., 2019). Contoh dari film animasi yaitu, *Zootopia,* Upin dan Ipin, *Up,* dan lain-lain

3) Teknik Pengambilan Gambar dalam Film

Salah satu aspek *framing* yang terdapat dalam sinematografi yakni, jarak kamera terhadap objek atau *type of shot.* Berikut ini teknik-teknik yang umumnya digunakan dalam pengambilan gambar pada film:

a) *Extreme long shot,* teknik di mana kamera berada pada jarak paling jauh dari objeknya sehingga gambar tampak lebih luas. Teknik ini umumnya digunakan untuk menggambarkan sebuah objek yang sangat

jauh atau panorama yang luas berupa pemandangan alam, lingkungan perumahan, dan lain-lain (Sya'Dian dkk., 2022).

b) *Long shot*, yaitu teknik yang memperlihatkan tubuh fisik manusia yang tampak jelas keseluruhan dari atas kepala sampai kaki. *Long Shot* menunjukkan objek dengan latarbelakang, memiliki makna menonjolkan objek dengan latar belakangnya (Bonafix, 2011).

c) *Medium long shot*, yaitu teknik yang memperlihatkan tubuh manusia dengan jarak yang lebih dekat yakni dari kepala sampai pinggang (R. P. Sari & Abdullah, 2020).

d) *Medium close-up*, teknik yang memperlihatkan tubuh manusia yang lebih sempit yakni kepala sampai dada. *Medium close-up* memiliki kesan menegaskan *profil* seseorang (Dermawan, 2021).

e) *Close-up*, yakni teknik menampilkan objek secara lebih detail dan lebih dekat. Pengambilan gambar close up ini, biasanya

menampilkan identifikasi psikologi sebuah karakter yang memerlukan perkuatan rincian detail berbagai aksi. close up berguna juga untuk menekankan detil. Hal ini juga sangat penting dalam hubungannya dengan fungsinya yang terutama untuk menciptakan ketegangan (Tumampas, 2021).

f) *Extreme close-up,* teknik ini menampilkan objek lebih dekat dan fokus untuk menyorot edegan tertentu. Misalnya, pasa saat adegan menangis kamera akan diarahkan pada mata aktor untuk memperlihatkan air mata yang keluar (Fortaliana & Sya'Dian, 2021).

4) Film Animasi Zootopia

Zootopia (*Zootropolis* dalam versi Eropa) adalah film animasi 3D Amerika Serikat yang disutradarai oleh Byron Howard dan Rich Moore serta diproduksi oleh Clark Spencer. Film animasi *Zootopia* mengusung konsep film dengan tema hewan berbicara yang berjalan tegak dan memaki pekaian. *Zootopia* dirilis pada Maret 2016 oleh *Walk Disney Animation*

Studios. Film animasi *Zootopia* mendapat ketegori PG (*Parental Guide*) oleh *Motion Pictures Association og America* (2016) sehingga film ini bisa disaksikan oleh semua umur terutama anak-anak dengan pendampingan dari orang tua (Humaira, 2018).

Film ini menceritakan peradaban yang dipimpin oleh hewan tanpa campur tangan manusia. Lengkap dengan habitatnya, seperti lingkungan *Shara Square* yang mewah dan *Tundratown* yang dingin. Terdapat dua tokoh utama pada film ini yaitu Judy dan Nick. Judy memiliki sikap optimis dan percaya diri, berani, serta pantang menyerah. Sedangkan Nick, memiliki jiwa sosial yang kuat, mudah bersosialisasi, cerdik, dan setia (Humaira, 2018)

Banyak kritik sosial dan nilai-nilai moral serta edukatf yang penulis coba sampaikan melalui film ini antara lain perjuangan, persahabatan, tanggung jawab, rela berkorban, dan lain-lain. Nilai-nilai moral dalam film ini disampaikan melalui adegan para tokohnya.

Genre film ini adalah petualangan komedi, berbasis di kota hewan *Zootopia* tempat baru yang optimistis membuat setiap hewan dapat mewujudkan keingingan atau cita-citanya (Humaira, 2018).

c. Pesan Moral dalam Film

Pesan moral dapat disampaikan melalui media komunikasi massa salah satunya film. Film merupakan karya yang di dalamnya mampu mengangkat sebuah realitas rekaan yang nantinya dapat dibandingkan dengan realitas yang terjadi (nyata) pada masyarakat. Sehingga film dapat membentuk sebuah pemahaman dan pembelajaran tertentu bagi masyarakat yang biasa disebut dengan istilah pesan moral (Mudjiono, 2011).

Pesan moral dalam film dapat diambil dengan menganalisis adegan-adegan, dialog, tanda dan aspek lainnya dalam sebuah film. Adapun pesan moral yang berhasil dianalisis oleh penonton diharapkan dapat dijadikan contoh yang baik agar penulis dan pembaca dapat mengambil pembelajaran dari sebuah film. Mengambil dan

meniru hal-hal yang baik, dan tentunya meninggalkan hal-hal yang buruk (Leliana dkk., 2021).

Dengan menganalisis sebuah film terkait nilai moral dan edukatif yang disampaikan tentunya memberikan banyak manfaat bagi penonton. Hal ini dapat membuat penonton lebih mengerti apa saja perbuatan yang perlu dibenahi dan dikembangkan serta yang perlu ditinggalkan dan dihapuskan (Wahyuningsih, 2019).

2. Tinjauan Tentang Analisis Semiotika Roland Barthes

a. Analisis Semiotika

1) Pengertian Semiotika

Studi tentang tanda atau dikenal dengan istilah semiotic pertama kali diperhatikan oleh ahli linguistik Ferdinand de Saussure di Swiss dan Charles Pierce di Amerika. Istilah semiotika diambil dari bahasa Yunani "*semeion*" yang berarti tanda. Semiotika adalah suatu metode analisis atau ilmu yang mempelajari dan mengkaji tanda (Hidayat, 2014).

Pengertian semiotik yang pernah dikatakan pada catatan sejarah semiotik, bahwasanya semiotik merupakan ilmu tentang tanda-tanda yang menganggap fenomena komunikasi sosial atau masyarakat dan kebudayaan. Dalam berperilaku dan berkomunikasi tanda merupakan unsur yang terpenting karena bisa memunculkan berbagai makna sehingga pesan dapat dimengerti (Inah, 2013).

Secara terminologis, semiotik dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan peristiwa yang terjadi di seluruh dunia sebagai tanda. Adapun nama lain dari semiotika adalah semiologi. Jadi sesungguhnya, kedua istilah ini mengandung pengertian yang persis sama walaupun penggunaan salah satu dari kedua istilah tersebut biasanya menunjukkan pemikiran pemakainya. Mereka yang bergabung dengan Pierce menggunakan kata semiotika, sedangkan mereka yang bergabung dengan Saussure menggunakan kata semiologi (Dewi Br.Ginting & Pulungan, 2019).

Menurut John Fiske, semiotik merupakan bidang studi tentang tanda dan cara tanda-tanda itu bekerja (dikatakan juga semiologi). Tanda merupakan sesuatu yang bersifat fisik bisa di persepsi indra kita, tanda mengacu pada sesuatu di luar tanda itu sendiri, dan bergantung pada pengenalan oleh penggunanya sehingga disebut tanda. Saussure mendefinisikan semiotika sebagai struktur yang menyusun sebuah bahasa, pemahaman strukturalis tentang kebudayaan terkait dengan sistem relasi dari struktur yang membentuk tata bahasa yang memungkinkan munculnya makna. Pengertian semiotika menurut Barthes diartikan sebagai ilmu yang mempelajari bagaimana manusia menandai hal-hal yang berkaitan satu sama lain sehingga terbentuk sebuah makna (Devianty, 2017).

2) Tokoh-tokoh Semiotika

Ketika kita berbicara mengenai suatu kajian ilmu atau teori, maka kita tidak bisa terlepas dati tokoh-tokoh yang mencetuskan teori atau ilmu tersebut. Ilmu semiotika terbentuk dari

pemikiran-pemikiran para tokohnya dari pemikiran itulah terbentuk beberapa jenis teori analisis dalam ilmu semiotika di antaranya:

a) Semiotika Ferdinand de Seassure

Dalam teori yang dikemukakan oleh *Seassure* ini, semiotik dibagi menjadi dua bagian (dikotomi) yaitu penanda (signifier) dan pertanda (signified). Penanda dilihat sebagai bentuk/wujud fisik dapat dikenal melalui wujud karya arsitektur, sedang pertanda dilihat sebagai makna yang terungkap melalui konsep, fungsi dan/atau nilai-nlai yang terkandung didalam karya arsitektur. Eksistensi semiotika Saussure adalah relasi antara penanda dan petanda berdasarkan konvensi, biasa disebut dengan signifikasi. Semiotika signifikasi adalah sistem tanda yang mempelajari relasi elemen tanda dalam sebuah sistem berdasarkan aturan atau konvensi tertentu. Kesepakatan sosial diperlukan untuk dapat memaknai tanda tersebut (Amir Piliang, 2021).

Menurut Saussure, tanda mempunyai dua entitas, yaitu signifier (signifiant/wahana tanda/penanda/yang mengutarakan/simbol) dan signified (signifie/makna/petanda/yang diutarakan/thought of reference). Tanda menurut Saussure adalah kombinasi dari sebuah konsep dan sebuah sound-image yang tidak dapat dipisahkan. Hubungan antara signifier dan signified adalah arbitrary (mana suka). Tidak ada hubungan logis yang pasti diantara keduanya, yang mana membuat teks atau tanda menjadi menarik dan juga problematik pada saat yang bersamaan (Froto Zulius, 2016).

Dalam berkomunikasi, seseorang menggunakan tanda untuk mengirim makna tentang objek dan orang lain akan menginterpretasikan tanda tersebut. Objek bagi Saussure disebut “referent”. Hampir serupa dengan Peirce yang mengistilahkan interpretant untuk signified dan object untuk signifier, bedanya Saussure memaknai

"objek" sebagai referent dan menyebutkannya sebagai unsur tambahan dalam proses penandaan. Contoh: ketika orang menyebut kata "anjing" (signifier) dengan nada mengumpat maka hal tersebut merupakan tanda kesialan (signified). Begitulah, menurut Saussure, "Signifier dan signified merupakan kesatuan, tak dapat dipisahkan, seperti dua sisi dari sehelai kertas" (Froto Zulius, 2016).

b) Semiotika Roland Barthes

Roland Barthes dalam teorinya mengembangkan semiotika menjadi 2 tingkatan pertandaan, yaitu tingkat denotasi dan konotasi. Denotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan penanda dan petanda pada realitas, menghasilkan makna eksplisit, langsung, dan pasti. Konotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan penanda dan petanda yang di dalamnya beroperasi makna

yang tidak eksplisit, tidak langsung, dan tidak pasti (Froto Zulius, 2016).

Roland Barthes adalah penerus pemikiran Saussure. Saussure tertarik pada cara kompleks pembentukan kalimat dan cara bentuk-bentuk kalimat menentukan makna, tetapi kurang tertarik pada kenyataan bahwa kalimat yang sama bisa saja menyampaikan makna yang berbeda pada orang yang berbeda situasinya. Roland Barthes meneruskan pemikiran tersebut dengan menekankan interaksi antara teks dengan pengalaman personal dan kultural penggunanya, interaksi antara konvensi dalam teks dengan konvensi yang dialami dan diharapkan oleh penggunanya (Froto Zulius, 2016).

Gagasan Barthes ini dikenal dengan "order of signification", mencakup denotasi (makna sebenarnya sesuai kamus) dan konotasi (makna ganda yang lahir dari pengalaman kultural dan personal). Di

sinilah titik perbedaan Saussure dan Barthes meskipun Barthes tetap mempergunakan istilah signifier-signified yang diusung Saussure (Froto Zulius, 2016).

Barthes juga melihat aspek lain dari penandaan yaitu “mitos” yang menandai suatu masyarakat. “Mitos” menurut Barthes terletak pada tingkat kedua penandaan, jadi setelah terbentuk sistem sign-signifier-signified, tanda tersebut akan menjadi penanda baru yang kemudian memiliki petanda kedua dan membentuk tanda baru. Jadi, ketika suatu tanda yang memiliki makna denotasi kemudian berkembang menjadi makna konotasi, maka makna konotasi tersebut akan menjadi mitos. Pemahaman semiotik Barthes tentang mitos juga mengarah kepada pengkodean makna dan nilai-nilai sosial (yang sebetulnya arbiter atau konotatif) sebagai sesuatu yang dianggap alamiah. (Froto Zulius, 2016).

Secara ringkas teori dari Barthes ini dapat diilustrasikan sebagai berikut: Dalam menelaah tanda, kita dapat membedakannya dalam dua tahap.Pada tahap pertama, tanda dapat dilihat latar belakangnya pada (1) penanda dan (2) petandanya.Tahap ini lebih melihat tanda secara denotatif. Tahap denotasi ini baru menelaah tanda secara bahasa. Dari pemahaman bahasa ini, kita dapat masuk ke tahap kedua, yakni menelaah tanda secara konotatif. Pada tahap ini konteks budaya, misalnya, sudah ikut berperan dalam penelaahan tersebut (Froto Zulius, 2016).

Dalam contoh di atas, pada tahap I, tanda berupa Bunga Mawar ini baru dimaknai secara denotatif, yaitu penandanya berwujud dua kuntum mawar pada satu tangkai. Jika dilihat konteksnya, bunga mawar itu memberi petanda mereka akan mekar bersamaan di tangkai tersebut. Jika tanda pada tahap I ini dijadikan pijakan

untuk masuk ke tahap II, maka secara konotatif dapat diberi makna bahwa bunga mawar yang akan mekar itu merupakan hasrat cinta yang abadi. Bukankah dalam budaya kita, bunga adalah lambang cinta? (Froto Zulius, 2016).

Atas dasar ini, kita dapat sampai pada tanda (*sign*) yang lebih dalam maknanya, bahwa hasrat cimta itu abadi seperti bunga yang tetap bermekaran di segala masa. Makna denotatif dan konotatif ini jika digabung akan membawa kita pada sebuah mitos, bahwa kekuatan cinta itu abadi dan mampu mengatasi segalanya (Froto Zulius, 2016).

c) Semiotika Sanders Pierce

Semiotika *Pierce* memiliki tiga aspek penting yaitu tanda, objek, penafsiran. Tanda merupakan konsep utama yang dijadikan sebagai bahan analisis dalam kajian semiotik. Tanda memiliki makna penyampaian pesan yang pada dasarnya

dapat diamati dengan panca indera secara langsung. Adapun objek, merupakan aspek pemaknaan dan rujukan tanda menggunakan pengimplementasian objek dalam konteks sosial. Selanjutnya penafsiran atau penggunaan tanda, aspek ini menggunakan tanda kemudian menurunkannya ke suatu makna tertentu atau makna yang ada di benak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda (Juditha, 2015).

3) Kajian Semiotika Roland Barthes

a) Konsep Semiotika Roland Barthes

Roland Barthes dikenal sebagai salah seorang pemikir strukturalis yang getol mempraktikkan model linguistik dan semiologi Saussurean. Ia juga intelektual dan kritikus sastra Prancis yang ternama; eksponen penerapan strukturalisme dan semiotika pada studi sastra. Barthes menyebutnya sebagai tokoh yang memainkan peranan sentral dalam

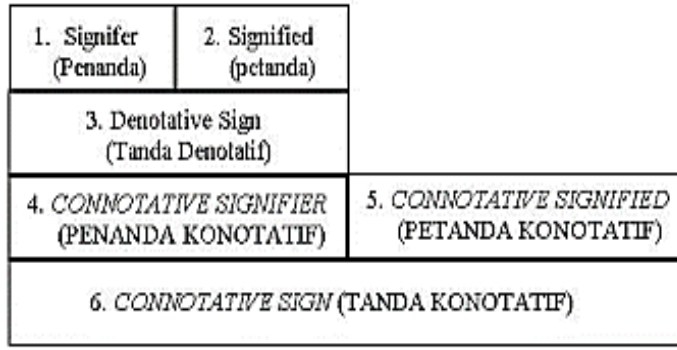
strukturalisme tahun 1960-an dan 1970-an (Froto Zulius, 2016).

Ia berpendapat bahasa adalah sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari suatu masyarakat tertentu dalam waktu tertentu. Ia mengajukan pandangan ini dalam *Writing Degree Zero.*` Barthes mengembangkan sebuah akses model relasi antara apa yang disebut sitem, yaitu perbendaharaan tanda (kata, visual, gambar, benda) dan sintagma, yaitu cara pengkombinasian tanda berdasarkan aturan main tertentu. Akses bahasa yang dikembangkan barthes ini sangat penting dalam penelitian, termasuk penelitian desain yang menekankan aspek struktur bahasa desain, yang melaluinya dapat dipetakan struktur di balik berbagai sistem desain, seperti sistem *fashion*, sistem makanan, sistem *furniture*, sistem arsitektur, sistem iklan, dan seterusnya (Froto Zulius, 2016).

Roland Barthes, sebagai salah satu tokoh semiotika, melihat signifikasi (tanda) sebagai sebuah proses yang total dengan suatu susunan yang sudah terstruktur. Signifikasi itu tidak terbatas pada bahasa, tetapi terdapat pula hal-hal yang bukan bahasa. Pada akhirnya, Barthes menganggap pada kehidupan sosial, apapun bentuknya, merupakan suatu sistem tanda tersendiri pula. Semiotika (atau semiologi) Roland Barthes mengacu kepada Saussure dengan menyelidiki hubungan antara penanda dan petanda pada sebuah tanda. Hubungan penanda dan petanda ini bukanlah kesamaan (*equality*), tetapi ekuivalen. Bukannya yang satu kemudian membawa pada yang lain, tetapi korelasilah yang menyatukan keduanya (Froto Zulius, 2016).

Roland Barthes mengungkapkan bahwa bahasa adalah sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari suatu masyarakat tertentu dalam waktu tertentu.

Barthes sendiri dalam setiap *essainya* kerap membahas fenomena keseharian yang kadang luput dari perhatian. Barthes juga mengungkapkan adanya peran pembaca (*the reader*) dengan tanda yang dimaknainya. Dia berpendapat bahwa "konotasi", walaupun merupakan sifat asli tanda, membutuhkan keaktifan pembaca agar dapat berfungsi (Froto Zulius, 2016). Berikut ini adalah peta tanda dari Roland Barthes:



Gambar 2.1. Peta Tanda Roland Barthes

Dari peta Barthes di atas terlihat bahwa, tanda denotatif (3) terdiri atas penanda (1) dan petanda (2). Akan tetapi, pada saat

bersamaan, tanda denotatif adalah juga penanda konotatif (4). Dengan kata lain, hal tersebut merupakan unsur material: hanya ketika mengenal tanda "singa", barulah konotasi seperti harga diri, kegarangan, dan keberanian menjadi mungkin. Tahapan konotasi pun dibagi menjadi 2. Tahap pertama memiliki 3 bagian, yaitu : Efek tiruan, sikap (*pose*), dan objek. Sedangkan 3 tahap terakhir adalah : *Fotogenia, estetisme, dan sintaksis.* Jadi, dalam konsep Barthes, tanda konotatif tidak sekedar memiliki makna tambahan namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya. Sesungguhnya, inilah sumbangan Barthes yang sangat berarti bagi penyempurnaan semiologi Saussure, yang berhenti pada penandaan dalam tataran (Froto Zulius, 2016).

Barthes tidak sebatas itu memahami proses penandaan, tetapi dia juga melihat aspek lain dari penandaan, yaitu mitos

(*myth*) yang menandai suatu masyarakat. Mitos (atau mitologi) sebenarnya merupakan istilah lain yang dipergunakan oleh Barthes untuk ideologi. Mitologi ini merupakan level tertinggi dalam penelitian sebuah teks, dan merupakan rangkaian mitos yang hidup dalam sebuah kebudayaan. Mitos merupakan hal yang penting karena tidak hanya berfungsi sebagai pernyataan (*charter*) bagi kelompok yang menyatakan, tetapi merupakan kunci pembuka bagaimana pikiran manusia dalam sebuah kebudayaan bekerja. Mitos ini tidak dipahami sebagaimana pengertian klasiknya, tetapi lebih diletakkan pada proses penandaan ini sendiri, artinya mitos berada dalam diskursus semiologinya tersebut (Froto Zulius, 2016).

Menurut Barthes mitos berada pada tingkat kedua penandaan, jadi setelah terbentuk sistem tanda-penanda-petanda, maka tanda tersebut akan menjadi penanda baru yang kemudian memiliki petanda kedua

dan membentuk tanda baru. Konstruksi penandaan pertama adalah bahasa, sedang konstruksi penandaan kedua merupakan mitos, dan konstruksi penandaan tingkat kedua ini dipahami oleh Barthes sebagai metabahasa (*metalanguage*). Perspektif Barthes tentang mitos ini menjadi salah satu ciri khas semiologinya yang membuka ranah baru semiologi, yakni penggalian lebih jauh penandaan untuk mencapai mitos yang bekerja dalam realitas keseharian masyarakat (Froto Zulius, 2016).

Berbagai tingkatan pertandaan ini sangat penting dalam penelitian semiotika, karena dapat digunakan sebagai model dalam membongkar berbagai macam makna seperti halnya dalam cover. Mitos menurut Roland Barthes memiliki empat ciri, yaitu : *Distorsif*; Hubungan antara *form* dan *concept* bersifat distorsif dan deformatif. *Concept* mendistorsi *form* sehingga makna pada sistem tingkat pertama bukan lagi

merupakan makna yang menunjuk pada fakta yang sebenarnya. *Intensional*; Mitos tidak ada begitu saja. Mitos sengaja diciptakan, dikontruksikan oleh budaya masyarakatnya dengan maksud tertentu. *Statement of fact:* Mitos menaturalisasikan pesan sehingga kita menerimanya sebagai sebuah kebenaran yang tidak perlu diperdebatkan lagi. Sesuatu yang terletak secara alami dalam nalar awam (Froto Zulius, 2016).

Mitos dapat didefinisikan sebagai "pesan", ialah unsur dalam sebuah komunikasi. Mitos merupakan pesan utama yang efektif agar audiens melakukan tindakan. Tindakan yang dilakukan dapat dijadikan sebagai pembelajaran (Abrahas, 2022).

b) Kelebihan dan Kekurangan Teori Semiotika Roland Barthes

Semiologi Barthes mengacu pada Saussure dengan menyelidiki hubungan

peserta dari petanda pada sebuah tanda. Hubungan penanda dan petanda ini bukanlah kesamaan, tetapu ekuivalen. Bukannya yang satu kemudian membawa pada yang lain, tetapi korelasilah yang menyatukan idenya (Froto Zulius, 2016).

Barthes mencontohkan dengan seiikat mawar. Seikat mawar dapat digunakan untuk menandai gairah (*passion*), maka seikat bunga itu menjadi penanda dan gairah petanda. Hubungan keduanya menghasilkan istilah ketiga, seikat bunga itu sungguh-sungguh berbeda dari sekitar bunga sebagai penanda yang adalah entitas tanaman biasa. Sebagai penanda, sekitar bunga adalah kosong, sedang sebagai tanda, seikat bunga itu penuh (Froto Zulius, 2016).

Barthes tak sebatas itu memahami proses penandaan, dia juga melihat aspek lain dari penanda, yaitu “mitos” yang menandai suatu masyarakat. “Mitos” ini tidak dipahami sebagaimana pengertian

klasiknya, tetapi lebih diletakkan dalam proses penandaan itu sendiri. artinya, tetap dalam diskursus semiologinya itu. Mitos membentuk sistem tanda-penanda-petanda, tanda tersebut akan menjadi penanda baru yang kemudian memiliki petanda kedua dan membantuk tanda baru. Kontruksi penandaan pertama adalah bahasa, sedangkan kontruksi penandaan kedua merupakan mitos. Kontruksi penandaan tingkat kedua ini dipahami Barthes sebagai metabahasa (*metalanguage*) (Froto Zulius, 2016).

Perspektif Barthes tentang mitos ini menjadi kelebihan dan ciri khas pada teori analisis semiotiknya. Semiologi Barthes membuka ranah baru dalam ilmu semiologi, yakni penggalian lebih jauh dari penandaan untuk mencapai mitos yang bekerja dalam realitas keseharian masyarakat (Froto Zulius, 2016).

Beberapa tahap dari analisis semiotika Barthes dalam penggunaannya sangat diperlukan ketekunan serta ketelitian bagi para peneliti maupun orang-orang yang hendak menganalisis menggunakan teori ini. Karena ada banyak konsep kata dan tanda yang perlu penalaran yang lebih jauh dan rinci dalam semiotika Barthes. Hal inilah yang kemudian menjadi kelemahan dari teori analisis semiotika Barthes (Froto Zulius, 2016).

c) Analisis Semiotika Roland Barthes dalam Film

Dari kodratnya, sebuah karya film merupakan refleksi dari pemikiran, perasaan, dan keinginan sutradara lewat dialog dan adegan. Adegan itu sendiri tidak sembarang adegan, melainkan adegan yang khas, yakni adegan yang berupa tanda-tanda atau semiotik (Froto Zulius, 2016).

Merujuk pada teori Roland Barthes, analisis semiotik dalam film dapat dilakukan

dengan pengelompokkan penanda adegan (*scene*) yang selanjutnya setiap atau tiap-tiap adegan dapat dianalisis berdasarkan tiga konsep analisis Barthes, yaitu tahapa pemaknaan denotasi, konotasi, dan mitos (Froto Zulius, 2016).

Langkah-langkah analisis semiotika Barthes pada sebuah film dapat dilakukan dengan beberapa langkah. Contohnya, dalam penelitian ini dibuat untuk mengetahui bagaimana pesan moral yang terdapat dalam film. Maka analisisnya meliputi, pemilihan adegan dalam film yang dianggap dapat dianalisis, membaca atau mendengarkan dialog dalam adegan yang dipilih, memperhatikan teknik pengambilan gambar, ekspresi, dan detail lainnya yang ditampilkan dalam adegan yang dipilih.

Setelah tahap pertama sampai ketiga tuntas, maka dilanjutkan dengan melakukan pemaknaan tingkat pertama menurut teori Barthes yaitu mencari atau menentukan

makna denotasi. Tahap selanjutnya akan dilakukan pemaknaan konotasi setelah jelas menetapkan makna denotasinya. Berikutnya, menganalisis lebih lanjut dan mencari referensi tambahan mengenai pemaknan selanjutnya yaitu mitos, yang mana pemaknaannya dapat ditemukan dengan mangamati adat atau tradisi yang berkembang di lingkungan masyarakat. Langkah terakhir adalah menemukan makna dari mitos yang disampaikan sehingga bisa diambil sebagai bentuk pesan atau nilai moral dalam adegan film (Froto Zulius, 2016).

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Setelah mencari dan mengumpulkan beberapa penelitian terdahulu, ditemukan skripsi yang sesuai dengan penelitian ini di antaranya:

1. Zaki Silmi Radly, 2018, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, dengan judul "Analisis Wacana Pesan Dakwah Film Cinta Fisabilillah di Sluran Youtube Daqu Movie Episode 2". Pesan dakwah yang

berunsur akhlak terdapat dalam Film Cinta Fisabilillah berkaitan dengan persoalan seputar moralitas, pendidikan, dan seruan kepada masyarakat akan pentingnya mengamalkan kebaikan dan menjaga diri agar terhindar dari dosa. Pada penelitian terdahulu yang pertama terdapat perbedaan dari metode analisis data yang digunakan, lalu objek yang digunakannya juga berbeda yaitu pesan dakwah. Walaupun memiliki persamaan dengan membahas subjek yang smaa yaitu film.

2. Sri Eka Oktavia, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, dengan judul "Analisis Semiotika Pesan Moral dalam Film Sarjan Kambing." Film Sarjana Kambing ini mengandung pesan moral dalam berbagai sis kehidupan melalui tanda-tanda yang muncul baik visual maupun verbal di dalam maisng-masing ceritanya. Terdapat hubungan manusia dengan diri sendiri, terdapat hubungan manusia dengan manusia lain, dan terdapat hubungan manusia dengan Tuhan. Pada penelitian terdahulu yang kedua ini memiliki perbedaan mengenai analisis semiotikanya, peneliti tersebut menggunakan metode analisis semiotika

dengan Taoti *Charles S. Pierce* untuk teknik analisis datanya. Untuk persamaannya, sama-sama membahas objek dan subjek yang sama dengan penelitian ini.

3. Mutia Karisma, 2021, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, dengan judul "Pesan Moral dalam Film Sabtu Bersama Bapak (Pendekatan Analisis Semiotika)." Film Sabtu Bersama Bapak terdpat pesan moral mengenai hubungan manusia dengan dirinya sendiri dan hubungan manusia dengan manusia lain dalam lingkup sosial. Untuk penelitian terdahulu yang ketiga ini memiliki kesamaan yaitu menggunakan analisis semiotika, dan meneliti tentang film. Namun, yang menjadi perbedaannya penelitian terdahulu menggunakan analisis semiotika *Ferdinand De Seassure* sedangkan penelitian ini menggunakan analisis semiotika *Roland Barthes.*
4. Habib Ali Akbar, 2022, Universitas Islam Riau, dengan judul "Analisis Semiotika Pesan Moral dalam Film *Quarantine Tales.* "*Quarantine Tales* memiliki satu alur cerita ini yaitu menggambarkan keresahan yang masyarakat rasakan selama mengalami dampak pandemic covid-19 tetapi ditampilkan dengan isu yang

berbeda-beda pada setiap sub judulnya. Adapun psan moral yang didapat dari analisis film ini di antaranya, jujur, kemandirian, bertanggung jawab, keberanian moral, dan kritis. Untuk penelitian terdahulu yang keempat ini memiliki kesamaan yaitu menggunkana analisis semiotika *Roland Barthes*, dan sama-sama membahas pesan moral dalam film. Letak perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah subjek penelitian terdahulu menggunakan film cerita sedangkan penelitian ini menggunakan film animasi.

5. Yang Adinda Utami Husely, 2023, Universitas Pasundan Bandung, dengan judul "Analisis Semiotika pada Musik Video *Lovedrunk.*" Penanda dan petanda merupakan suatu kesatuan dari sebuah tanda yang ada. Penanda yang berupa bentuk sedangkan petanda merupakan konsep. Dengan demikian, keduanya akan membentuk sebuah tanda yang memiliki makna atau persepsi atau arti. Memaknai sebuah tanda melalui pemaknaan pada dua hal, yakni *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). Dalam musik video *Lovedrunk* karya *Epik High* ditemukan 18 tanda kutipan yang menunjukkan konsep semiotika Ferdinand de Seassure

yaitu *Signifier* dan *Signified.* Untuk penelitian terdahulu yang kelima ini memiliki kesamaan yaitu menggunakan analisis semotika. Adapun perbedaannya terletak pada teori analisis semiotikanya, pada penelitian terdahulu menggunakan teori *Ferdinand De Seassure* sedangkan pada penelitian ini menggunakan teori *Roland Barthes.* Selain itu, objek yang digunakan pada penelitian terdahulu adalah musik video sedangkan penelitian ini menggunakan film.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

   Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *library research* (pustaka). Penelitian kepustakaan adalah studi yang mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti. Penelitian kepustakaan merupakan bentuk kegiatan yang dilakukan secara sistematis untuk mengumpulkan, mengolah, dan menyimpulkan data tertentu guna mencari jawaban atas permasalahan yang dihadapi (Sari & Asmendri, 2020). Penelitian ini mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material seperti buku referensi, hasil penelitian sebelumnya yang sejenis, artikel, catatan, serta berbagai jurnal yang berkaitan dengan analisis semiotika, film, dan pesan moral.

2. Pendekatan Penelitian

   Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang digunakan untuk mendeskripsikan fenomena

secara mendalam, menjawab rumusan masalah penelitian yang cukup kompleks, holistik, dan interpretatif. Metode penelitian kualitatif pada dasarnya sama dengan metode hermeneutika. Artinya, baik metode hermeneutika, kualitatif, dan analisis isi, secara keseluruhan memanfaatkan cara-cara penafisran dengan menyajikannya dalam bentuk deskripsi (Oktavia, 2019). Penelitian ini mendeskripsikan secara kualitatif tentang analisa pesan-pesan moral dalam film animasi *Zootopia.*

B. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam kajian ini, maka konsep teori perlu dioperasionalkan sebagai tolak ukur dalam penelitian ini. Definisi operasional dalam penelitian ini mengenai sebuah definisi yang akan memberikan penjelasan terhadap pendekatan teori yang digunakan untuk membahas pesan moral yang terkandung dalam film *Zootopia.*

Berdasarkan identifikasi adapaun pesan moral yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai moral seperti kejujuran, kemandirian, rasa tanggung jawab, keberanian, dan dan kritis ditunjukkan dalam film. Film animasi *Zootopia* adalah film animasi yang memiliki tema dan kisah

yang menarik untuk ditonton kalangan anak-anak agar bisa membangkitkan jiwa pantang menyerah serta selalu berusaha untuk menggapai cita-cita. Adapun analisis semiotika dalam penelitian ini berkaitan satu sama lain antara film animasi *Zootopia* dan pesan moral. Analisis semiotika Roland Barthes digunakan untuk mengungkap tanda-tanda dalam adegan film yang kemudian menghasilkan pesan moral tertentu.

C. Sumber Data

Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data. Sumber data pada penelitian ini adalah film animasi *Zootopia*. berdasarkan seumbernya data dibedakan menjadi dua, yaitu:

1. Data Primer

   Data primer adalah data yang berkaitan langsung dengan topik penelitian (Pujihastuti, 2010). Data utama penelitian ini adalah data yang diperoleh dari video film animasi *Zootopia*. Kemudian dipilih visual atau gambar dari adegan-adegan film yang diperlukan untuk diteliti.

2. Data Sekunder

   Data sekunder adalah data yang diperoleh dari literatur-literatur yang mendukung data primer. Data ini

diperoleh dari sejumlah literatur pustaka yang bertujuan memperoleh teori yang relevan dengan penelitian, baik yang bersumber dari kerya tulis ilmiah, referensi buku, bahan dokumentasi, *blog* atau *website,* jurnal ilmiah serta data tertulis lainnya yang berhubungan dengan judul penelitian (Nilamsari, 2014).

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik ini dilakukan untuk mendapatkan data yang valid dalam menjawab permasalahan, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Dokumentasi

   Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Telaah dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi yang didapatkan dari dokumen, yakni peninggalan tertulis, arsip-arsip, akta ijazah, rapor, peraturan perundang-undangan, buku harian, surat-surat pribadi, catatan pribadi, dan lain-lain yang memiliki keterkaitan dengan masalah yang diteliti. Dokumentasi yang berbentuk

karya di antaranya karya seni yang berupa gambar, patung, film, dan lain-lain (Martiara Tauhid dkk., 2020).

Dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan dokumentasi berupa sejumlah gambar, teks, atau dialog yang terdapat pada *scene* film animasi *Zootopia* yang di dalamnya ada unsur pesan moral. unit analisis dengan cara menonton dan mengamati dengan teliti dialog-dialog, serta adegan-adegan dalam film *Zootopia*. kemudian mencatat, memilih, dan menganalisa sesuai dengan model penelitian yang digunakan.

2. Studi Literatur

Studi literatur adalah cara yang dipakai untuk menghimpun data-data atau sumber-sumber yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam suatu penelitian (Habsy, 2017). Mencari data mengenai hal-hal yang berkaitan dengan film animasi *Zootopia* melalui buku dan situs internet yang berkitan dengan penelitian ini.

E. Keabsahan Data

Agar penelitian dapat dipertanggungjawabkan dari segala segi, maka perlu dilakukan uji keabsahan data atau uji validitas serta pemeriksaan terhadap keabsahan data.

Teknik pemeriksaan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tringulasi, yakni teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut. Dengan kata lain, *triangulasi* membuat peneliti dapat me-*recheck* temuannya dengan jalan membandingkannya dengan berbagai sumber, metode, atau teori (Ali Akbar, 2022).

Teknik validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik triangulasi teori. Dalam menguji keabsahannya, teknik ini menggunakan perspektif lebih dari satu teori dalam membahas permasalahan-permasalahan yang akan dikaji. Sehingga dapat dianalisis dan ditarik kesimpulan yang lebih utuh dan menyeluruh. Dalam menganalisis masalah yang dikaji, agar hasil analisis dapat terlihat lebih utuh dan menyeluruh, penulis menggunakan berbagai macam teori yang dapat saling mendukung pada saat penulis melakukan analisis. Teori tersebut berupa teori semiotika Roland Barthes, teori nilai moral, teori film, dan teori-teori yang berhubungan dengan kode-kode televisi dalam semiotika Barthes.

F. Teknik Analisis Data

Sebagai sarana komunikasi massa penyampaian pesan, dan cerminan realitas masyarakat, sebuah film dan berbagai unsur di dalamnya dapat dikaji, salah satunya dengan menggunakan analisis semiotika. Oleh karena itu, teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis semiotika. Analisis semiotika (*semiotical analysis*) merupakan suatu ilmu atau metode analisis yang mengkaji suatu tanda. Ada berbagai macam analisis semiotika, salah satunya adalah semiotika Roland Barthes. Pemikiran Barthes menggunakan prinsip yang mengatakan bahwa bahasa merupakan sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari masyarakat tertentu dalam waktu tertentu, di mana tanda dapat dimaknai dengan tingkatan denotasi, konotasi, dan mitos (Hamzah Lubis, 2017).

Penelitian ini menggunakan semiotika Roland Barthes agar dapat mengkaji tanda dalam adegan film sampai kepada bagaimana tanda tersebut berkembang dan menjadi sebuah mitos atau tradisi serta nilai tertentu dalam kehidupan masyarakat.

Analisis semiotika Roland Barthes dalam penelitian ini dilakukan melalui sistem pemaknaan tingkat pertama atau

yang biasa disebut dengan denotasi, selanjutnya ke sistem pemaknaan tingkat kedua yang disebut konotasi, dan yang terakhir berupa pengungkapan mitos mengenai tanda serta simbol pada setiap adegan dan dialog yang terpilih dalam film animasi *Zootopia.* Adapun tahapan-tahapan dalam proses analisisnya adalah sebagai berikut:

1. Mengumpulkan elemen visual, peneliti meng*capture* setiap adegan yang terdapat dalam film animasi *Zootopia.*
2. Menafsirkan makna denotasi, konotasi, dan mitos pada elemen-elemen visual dari hasil *capture* setiap adegan film animasi *Zootopia.*
3. Menarik kesimpulan.

Tabel 3.1 Tabel Kerja Analisis

Durasi / *Visual*	**Dialog**	***Type of Shoot***
(Durasi) (Gambar)	Tokoh 1: Tokoh 2: Dst;	

Keterangan:

1. **Durasi/ Visual**: Berisi durasi adegan ditampilkan dan *capture* adegan yang akan dianalisis.

2. **Dialog**: Berisi percakapan para tokoh dalam adegan yang dipilih.
3. ***Type of shoot***: Berisi penjelasan tentang teknik pengambilan gambar dalam adegan.

BAB IV
HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum

1. Profil Film Animasi *Zootopia*

Gambar 4.1 Poster Film Animasi *Zootopia*

Zootopia adalah film komedi petualangan animasi computer 3D Amerika Serikat tahun 2016 yang diproduksi oleh *Walt Disney Animation Studios* dan didistribusikan oleh *Walt Disney Picture*. *Zootopia* (juga dikenal sebagai *Zootropolis*) di Inggris Raya, Irlandia, Timur Tengah, dan Disney+ dalam Inggris atau *Zoomania* di Jerman dan Austria). Film ini isutradarai oleh *Byron Howard*, *Rich Moore*, dan *Jared Bush*, dan

diproduksi oleh *Clark Spencer.* Ini adalah animasi ke-55 di *Disney Animation Canon,* yang dirilis pada 4 Maret 2016 di Amerika Serikat dan Kanada, dan 14 Februari 2016 di Belgia (Disney Wiki, 2015).

Film ini mendapat pujian kritis yang meluas, dengan banyak pujian diarahkan pada animasi film, akting suara, karakter, humor, skenario, dan tema tentang diskriminasi dan stereotip sosial. Film ini juga sukses besar di box office, meraup $1,023 miliar di seluruh dunia dengan anggaran $150 juta dan mendapat peringkat sebagai film *Walt Disney Animation Studios* dengan pendapatan kotor tertinggi kedua pada saat dirilis, setelah *Frozen* tahun 2013. Atraksi taman hiburan yang teirnspirasi dari film tersebut telah diumumkan untuk *Shanghai Disneyland*, sementara serial pendek berdasarkan film tersebut ditayangkan perdana di *Disney+* pada tahun 2022 (Disney Wiki, 2015).

Dalam film animasi *Zootopia* terdapat beberapa karakter yaitu, tokoh utama dalam film ini memerankan karakter protagonis (memiliki watak baik dan bersifat positif), adapun beberapa figuran

memerankan karakter antagonis (berwatak buruk dan menentang tokoh utama), serta laralter tritagonis (sebagai penengah antara tokoh protagonist dan antagonis, bersifat netral). Selanjutnya, beberapa tokoh atau pemeran dalam film animasi *Zootopia* yang terdiri dari 2 pemeran utama dan 16 figuran, di antaranya:

Tabel 4.1 Tokoh dan pengisi suara film animasi *Zootopia*

No.	**Tokoh Utama**	**Pengisi Suara**
1	Judy Hopps	Ginnifer Goodwin
2	Nick Wilde	Jason Bateman
No.	**Figuran**	**Pengisi Suara**
1	Bellwether	Jenny Slate
2	Mayor Leodore Lionheart	J. K. Simmons
3	Finnick	Tommy Lister
4	Duke Weaselton	Alan Turdyk
5	Fru-fru	Leath Latham
6	Clawhauser	Nate Torrence
7	Kepala Bogo	Idris Elba

8	Mrs. Otterton	Octavia Spencer
9	Bonnie dan Stu Hopps	Bonnie Hunt dan Don Lake
10	Mr. Big	Maurice LaMarche
11	Finnick	Tommy Lister
12	Petugas McHorn	Mark Smith
13	Yax	Tommy Chong
14	Manchas	Jesse Corti
15	Flash	Raymond S. Persi
16	Gazelle	Shakira

2. Sinopsis Film Animasi *Zootopia*

Seekor kelinci bernama Judy Hopps (pengisi suara : Ginnifer Goodwin) dari Desa Bunnyburrow ingin menjadi seorang polisi sejak ia masih kecil. Semua orang, termasuk orang tuanya, mengatakan bahwa Judy hanya berkhayal, mimpinya terlalu besar, bahwa kelinci tidak bisa menjadi polisi. Tidak pernah bertekad, Judy akhirnya lulus sebagai lulusan terbaik di kelasnya pada Akademik Kepolisian *Zootopia*. Walikota Leodore Lionheart (pengisi suara: J. K. Simmons) mengumumkan bahwa

Zootopia akan memiliki polisi kelinci pertamanya. Judy akhrinya secara resmi menjadi kelinci pertama yang diterima di Departemen Kepolisian *Zootopia* (ZPD) (The Official Disney Fan Club, 2015).

Judy melakukan perjalanan panjang dari kampong halamannya di Bunnyrrow ke metropolis yang berkembang yaitu *Zootopia*. Di *Zootopia*, semua hewan hidup berdampingan dan ia kagum dengan apa yang ia temukan. Hewan dari setiap spesies, mulai dari kuda nil hingga hamster, hidup berdampingan dan bermain bersama. Namun, ia kecewa saat menemukan bahwa pada hari pertamanya bekerja Kepala Polisi Bogo (pengisi suara: Idris Elba) menugaskannya untuk bertugas di bagian parkir. Judy melakukan yang terbaik, tetapi mendapati dirinya terganggu oleh kejahatan memalukan di sekelilingnya (The Official Disney Fan Club, 2015).

Ketika Nyonya Otterton (pengisi suara: Octavia Spencer) yang putus asa datang ke kantor polisi memohon kekuatan untuk menemukan suaminya yang hilang. Judy akhirnya diberi tugas oleh Kepala

Bogo untuk mencari Tuan Otterton dengan batas waktu 48 jam untuk menemukannya. Dengan syarat, jika Judy gagal dia harus mengundurkan diri dari pekerjaannya. Dalam mencari informasi tentang Tuan Otterton yang hilang, Judy bekerja sama dengan Nick Wild (pengisi suara: Jason Bateman), dia adalah seekor rubah. Hal ini membuat Judy berada di jalan yang berbahaya, sambil membuat teman dan musuh yang tak terduga di sepanjang jalan, hingga akhirnya Judy dan Nick menjadi pahlawan (The Official Disney Fan Club, 2015).

3. Karakter dalam Film Animasi *Zootopia*

Berikut ini beberapa uraian terkait karakter dalam film animasi *Zootopia* yang masuk ke dalam adegan yang dianalisis dalam penelitian ini.

Gambar 4.2 Judy Hopps

Judy Hopps adalah kelinci pertama yang terpilih untuk masuk ke Kepolisisan *Zootopia*. untuk membuktikan kemampuannya, ia bekerja sama dengan seekor rubah yang suka menipu para penduduk *Zootopia*. kelinci yang digambarkan memiliki sifat idealis ini, suaranya diisi oleh aktris Ginnifer Goodwin.

Gambar 4.3 Nick Wilde

Diisi oleh suara Jason Bateman, Nick Wilde adalah seekor rubah yang suka menipu. Dengan kebawelannya serta kepribadian yang menawan, secara tidak sadar ia telah membantu dan bekerja sama dengan Judy untuk mencari pelaku kriminal yang sebenarnya.

Gambar 4.4 Bellwether

Bellwether adalah seekor domba dengan suara imut yang menjadi asisten bagi Walikota *Zootopia*, Lionheart. Kata "Bellwether" berarti seekor doma yang memimpin kelompoknya. Suara aktris Jenny Slate menghiasi karakter yang didesain oleh Shiyoon Kim ini.

Gambar 4.5 Mr. Big

Mr. Big akan dijadikan karakter antagonis, seekor tikus Artik yang menjadi kepala kriminalis. Ia sangat ditakuti oleh penduduk Tundratown, sebuah wilayah di *Zootopia*.

karakter Mr. Big terinspirasi dari karakter Vito Carleone (*The Godfather*) dan Tony Montana (*Scarface*).

Gambar 4.6 Lion Heart

Karakter yang suaranya diisi oleh pemenang piala Oscar, J.K. Simmons ini, berperan sebagai seekor singa berperilaku mulia yang menjadi Walikota *Zootopia.*

Gambar 4.7 Finnick

Aktor Tommy Lister dipilih menjadi pengisi suara rubah yang merupakan rekan kerja Nick Wilde dalam usahanya untuk menipu para penduduk *Zootopia.*

Gambar 4.8 Duke Weaseton

Duke Weaseton adalah seekor musang yang mengarahkan kepolisian *Zootopia* untuk menangkap Judy.

Gambar 4.9 Fru-fru

Fru-fru adalah anak Mr. Big yang akan segera menikah. Berbeda dengan ayahnya, ia memiliki sifat pemurah dan baik hati. Suara Fru-fru bukan berasal dari aktris Hollywood, melinkan Leah Latnam, seorang supervisor produksi di studio Walt Disney Animations.

Gambar 4.10 Clawhauser

Clawhauser adalah seekor kucing yang bekerja sebagai resepsionis di Kepolisian *Zootopia*. Ia sangat menyukai 2 hal, yaitu Gazelle dan donat.

Gambar 4.11 Kepala Bogo

Idris Elba mengisi suara Kepala Kepolisian *Zootopia*, Bogo, seekor kerbau yang tangguh. Awalnya ia enggan menobatkan Judy sebagai salah satu anggota Kepolisisan *Zootopia*, namun akhirnya luluh juga.

Gambar 4.12 Ny. Otterton

Diisi suaranya oleh aktris pemenang Oscar, Octavia Spencer, Mrs. Otterton adalah seekor berang-berang yang meminta bantuan Judy untuk menemukan suaminya yang hilang.

Gambar 4.13 Bonnie dan Stu Hoppd

Mereka adalah orangtua Judy yang ceman tentang keselamatan Judy di *Zootopia,* walaupun mereka tetap berusaha untuk bersikap suportif.

Gambar 4.14 Gideon Gray

Gideon Gray adalah rubah yang berperan antagonis dan sering mengganggu teman-teman Judy.

B. Hasil dan Pembahasan

1. Analisis Semiotika Roland Barthes dalam Film Animasi *Zootopia*

Penelitian ini akan menganalisis film animasi *Zootopia* produksi *Walt Disney Animation* yaitu tentang analisis pesan moral yang terdapat pada beberapa adegan dalam film. Terdapat berbagai macam tanda dan makna yang dibuat oleh sutradara dan penulis dalam usahanya untuk menarik minat menonton masyarakat terkhusus kalangan anak-anak. Berbagai macam tanda dan makna itulah yang akan dikaji dalam film *Zootopia* menggunakan analisis semiotika.

Kajian tentang semiotika ini akan dikaji melalui pendekatan semiotika yang dikemukakan oleh Roland Barthes, di mana proses pemaknaan akan dilakukan dengan cara memberi perhatian pada makna denotatif, kontatif, dan mitos.barthes menyebut denotasi sebagai makna paling nyata dari

tanda (*sign*). Konotasi adalah istilah yang digunakan Barthes untuk menunjukkan signifikasi tahap kedua. Hal ini menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaannya. Dan mitos dari Barthes mempunyai makna yang berbeda dengan konsep mitos dalam arti umum. Sebaliknya, dari konsep mitos tradisional, mitos dari Barthes memaparkan fakta.

Berikut adalah adegan yang terpilih untuk dikaji beserta analisis semiotika Roland Barthes:

a. Analisis adegan *Judy* saat menghadapi *Gideon*

Gambar 4.15 Judy menghadapi Gideon yang menggangu teman-temannya

Tabel 4.2 Analisis adegan Judy saat menghadapi Gideon

Durasi/*Visual*	**Dialog**	***Type of Shoot***
00:04:38- 00:04:54 	Gideon: Ambillah. Tapi hati-hati, karena Aku rubah. Seperti yang kau bilang di pertunjukan bodohmu kalau predator memakan mangsa, dan insting membunuh masih ada di DENNA kami. Travis: Aku yakin lafalnya adalah DNA. Gideon: Jangan mengguruiku, Travis. Judy: Kau tak membuatku takut, Gideon.	*Medium long shoot,* memperlihatkan tubuh mulai dari kepala sampai pinggang.

1) Makna Denotasi

Dari dialog dan adegan di atas menunjukkan Gideon yang mencoba mengancam dan memperingati Judy namun Judy sama sekali tidak merasa takut dengannya.

2) Makna Konotasi

Judy adalah kelinci pemberani, ia tahu betul bagaimana membentengi diri dengan kalimat yang dapat menciutkan nyali lawannya dan membuat dirinya menjadi lebih percaya diri.

3) Makna Mitos

Segala bentuk kejahatan dan diskriminasi perlu dilawan dan diberantas, meskipun dimulai dari hal terkecil seperti memberanikan diri untuk mengungkapkan segala bentuk kalimat perlawan. Kata-kata atau kalimat tersebut akan memberikan sugesti positif kepada diri agar tidak takut pada siapapun dan membuat kita menjadi lebih berani.

b. Analisis semiotika adegan *Ny. Otterton* meminta bantuan

Gambar 4.16 Ny. Otterton meminta bantuan untuk mencari suaminya

Tabel 4.3 Analisis adegan Ny. Otterton meminta bantuan

Durasi/*Visual*	**Dialog**	***Type of Shoot***
00:31:57- 00:32:32 	Ny. Otterton: Kepala Bogo, lima menit waktumu kumohon. Kepala Bogo: Bu, seperti yang kami bilang, kami berusaha sebaik mungkin. Ny. Otterton: Suamiku hilang sejak sepuluh tahun lalu. Namanya Emmit Otterton. Kepala Bogo: Ya, aku tahu. Ny. Otterton: Dia penjual bunga. Kami punya dua anak yang	*Medium long shoot,* memperlihatkan tubuh mulai dari kepala sampai pinggang. *Long Shot,* menampilkan fisik tokoh mulai ujung kepala hingga ujung kaki.

	lucu. Dia tidak begitu saja menghilang. Kepala Bogo: Bu, detektif kami sibuk sekali. Ny. Otterton: Kumohon. Pasti ada yang bisa menemukan Emmitt-ku. Kepala Bogo: Ny. Otterton… Judy Hopps: Aku akan mencarinya. Ny. Otterton: Terima kasih. Terberkatilah kau, Kelincil Kecil!	

1) Makna Denotasi

Adegan dan dialog di atas menunjukkan Ny. Otterton yang memohon kepada Kepala

Bogo agar menemukan suaminya yang hilang. Kemudian Judy menawarkan diri untuk membantu Ny. Otterton, sekalipun kelapa Bogo Nampak sangat terkejut namun Ny. Otterton dengan sigap langsung berterimakasih dan memberikan Judy pelukan karena ketulusannya untuk membantu.

2) Makna Konotasi

Judy adalah kelinci yang baik dan tulus, ia tidak segan-segan untuk memberikan pertolongan kepada mereka yang membutuhkan. Ny. Otterton adalah berang-berang yang penyayang dan murah hati, ia tahu harus mengucapkan terimakasih dan memberkati Judy karena kebaikannya.

3) Makna Mitos

Kita perlu menanamkan sikap peduli dan murah hati dalam diri, hal ini karena kita adalah makhluk sosial yang akan selalu memerlukan bantuan dan atau kerjasama antara satu sama lain.

c. Analisis semiotika adegan Judy mendapatkan tiket teman-temannya

Gambar 4.17 Judy berhasil mendapatkan tiket teman-temannya

Tabel 4.4 Analisis adegan Judy mendapatkan tiket teman-temannya

Durasi/*Visual*	**Dialog**	***Type of Shoot***
00:05:27-00:05:41	Teman 1: Kau baik-baik saja Judy? Judy: Ya, aku baik-baik saja. Ini tiketmu. Teman 1: Kau	*Extreme long shoot*, memperlihatkan objek dan pemandangan di sekitarnya.

	mendapat tiket kami! Teman 2: Kau hebat, Judy! Teman 1: Ya, Gideon Grey tak tahu yang ia bicarakan!	

1) Makna Denotasi

Adegan dan dialog di atas memperlihatkan Judy yang terhempas ke tanah, ia berhasil mendapatkan kembali tiket teman-temannya. Teman-temannya pun terlihat sangat bahagia dan tercengang melihat pengorbanan Judy membantu mereka.

2) Makna Konotasi

Judy sangat peduli dengan teman-temannya, ia rela melawan ketakutannya untuk bisa menghadapi Gideon demi

mendapatkan apa yang telah Gideon rebut dari teman-temannya.

3) Makna Mitos

Sebagai makhluk sosial, kita harus selalu peduli akan sesama, dengan begitu orang lain akan menghargai dan juga peduli dengan kita. Dengan kepedulian yang ditanamkan dalam hidup, kita akan lebih mudah diterima dalam lingkungan sosial karena bisa saling mengerti satu sama lain.

d. Analisis semiotika adegan Judy berambisi

Gambar 4.18 Judy berambisi untuk mencapai keinginannya

Tabel 4.5 Analisis adegan Judy berambisi

Durasi/*Visual*	**Dialog**	***Type of Shoot***
00:05:45- 00:05:48 	Judy: Dia benar tentang satu hal. "Aku tak tahu waktu untuk berhenti!"	*Medium close-up*, memperlihatkan tubuh mulai dari kepala sampai dada.

1) Makna Denotasi

Adegan dan dialog di atas menunjukkan Judy yang berdiri tegak dengan tatapan yang penuh keyakinan dan kata-kata yang diungkapkan memberikannya energi yang sangat kuat untuk terus berproses menjadi lebih baik.

2) Makna Konotasi

Judy adalah kelinci yang pantang menyerah dan penuh ambisi, ia tahu pasti arah dan tujuan hidupnya di masa depan.

3) Makna Mitos

Untuk bisa memperoleh sesuatu, kita harus memiliki ambisi yang besar, kita harus mengetahui dengan pasti arah dan tujuan yang kita inginkan. Hal ini bisa dilakukan dengan lebih banyak memanfaatkan waktu untuk belajar serta membuat diri untuk pentang menyerah menghadapi sesuatu di masa yang akan datang.

e. Analisis semiotika adegan Judy bersedia membantu Mr. Pig

Gambar 4.19 Mr. Pig meminta bantuan kepada Judy

Tabel 4.6 Analisis adegan *Mr. Pig* meminta bantuan kepada Judy

Durasi/*Visual*	**Dialog**	***Type of Shoot***
00:28:26- 00:28:35 	Judy Hopps: Pak, jika kau punya keluhan, kau bisa mengajukan ke pengadilan. Mr. Pig: Apa yang kau bicarakan? Tokoku! Tokoku dirampok! Lihat! Dia kabur! Kau polisi atau bukan? Judy Hopps: Ouh! Ya! Jangan khawatir , Pak. Akan kutangani ini!	*Medium long shoot,* memperlihatkan tubuh mulai dari kepala sampai pinggang.

1) Makna Denotasi

Adegan dan dialog di atas menunjukkan Judy yang hampir putus asa terhadap

tugasnya sebagai tukang parkir. Namun, Mr. Pig menatap dan berteriak meminta bantuan kepadanya sebagai seorang polisi untuk mengerajar perampok yang mencuri di tokonya. Judy yang sadar bahwa dia adalah seorang polisi dengan sigap menerima laporan Mr. Pig dan akan menangani perampok tersebut.

2) Makna Konotasi

Judy adalah petugas polisi yang bertanggunjawab. Dia tahu tugas dan fungsinya dalam mengemban amanah sebagai petugas polisi. Hal ini sangat jelas dalam adegan di atas di mana Judy dengan sigap menangani peristiwa perampokan.

3) Makna Mitos

Kita harus selalu mengedepankan tugas dan fungsi kita terhadap pekerjaan yang kita jalani. Semudah dan sesulit apapun pekerjaan kita, apalagi ketika menyangkut keamanan orang banyak maka kita perlu selalu bersedia melewatinya. Kita perlu

memanfaatkan pekerjaan dan bertanggungjawab penuh atas pekerjaan tersebut.

f. Analisis adegan penjual es krim tertangkap tidak menjaga kebersihan

Gambar 4.20 Penjual es krim tertangkap oleh Judy tidak menjaga kebersihan

Tabel 4.7 Analisis adegan penjual es krim tidak menjaga kebersihan

Durasi/*Visual*	**Dialog**	***Type of Shoot***
00:19:49- 00:20:06 	Judy Hopps: Apa pelangganmu sadar mereka mendapat ingus dan lendir di cookies dan krim mereka? Penjual Es Krim: Apa maksudmu? Judy Hopps: Aku tak ingin membuatmu bermasalah, tapi aku yakin menyendok es krim dengan belalai langsung merupakan pelanggaran	*Long Shot*, menampilkan fisik tokoh mulai ujung kepala hingga ujung kaki. *Medium long shoot*, memperlihatkan tubuh mulai dari kepala sampai pinggang. *Medium close-up*,

	kesehatan kelas 3. Yang mana merupakan masalah kesehatan besar.	memperlihatkan tubuh mulai dari kepala sampai dada.

1) Makna Denotasi

Adegan dan dialog di atas menunjukkan Judy yang bertanya kepada gajah penjual es krim tentang kandungan es krim yang ia jual. Terlihat dua pelanggan yang sedang asik menikmati es krim lalu menyemburkan es krimnya karena mendengar bahwa es krim mereka mendapat campuran lendir. Penjual es krim terlihat mengerutkan dahi karena tidak mengerti dengan pertanyaan yang dilontarkan Judy, hal ini akhirnya diperjelas oleh Judy dengan mengatakan bahwa mereka menyendok es krim menggunakan belali atau hidung hal itu merupakan pelanggaran kesehatan kelas 3. Gajah tersebut kemudian berbalik ke belakang dan tampak terkejut

melihat cara penyajian es krim yang mereka jual dan ternyata benar mereka menggunakan belalai atau hidung mereka untuk menyendok es krim.

2) Makna Konotasi

Judy adalah petugas polisi yang sangat tegas dan jujur. Ia menyampaikan apa yang dilihatnya secara langsung dari proses penyajian es krim di toko tersebut di depan para pelanggan, hal ini tentu dapat melindungi para pembeli agar lebih berhati-hati mengkonsumsi makanan. Ia juga sangat terbuka dan tegas menyampaikan bentuk pelanggaran yang dilakukan oleh penjual es krim.

3) Makna Mitos

Untuk bisa membuat kehidupan menjadi lebih bermakna dan lebih baik, kita harus selalu mengedepankan kejujuran dan atau kebenaran. Sekalipun kejujuran itu pahit tapi akan berbuah manis.

g. Analisis semiotika adegan Judy mengumumkan cita-citanya

Gambar 4.21 Judy mengumumkan cita-citanya sebagai petugas polisi

Tabel 4.8 Analisis adegan Judy mengumumkan cita-citanya

Durasi/*Visual*	**Dialog**	***Type of Shoot***
00:02:28- 00:03:38 	Judy: Dan aku bisa membuat dunia jauh lebih baik. Aku akan menjadi… seorang petugas polisi! Gideon: *tertawa* Polisi kelinci? Itu hal paling bodoh yang pernah kudengar! Judy: Mungkin ini terdengar mustahil bagi sebagain orang. Maksudku Kau, Gideon Grey.	*Extreme long shoot*, memperlihatkan objek dan pemandangan di sekitarnya.

1) Makna Denotasi

Adegan di atas menunjukkan Judy dalam pertunjukkan seni mengatakan bahwa ia ingin menjadi polisi. Meskipun anak rubah bernama Gideon Gray mencemooh gagasan bahwa dia Judy tidak akan bisa menjadi seorang polisi, namun Judy tidak peduli dengan apa yang yang dikatakan Gideon.

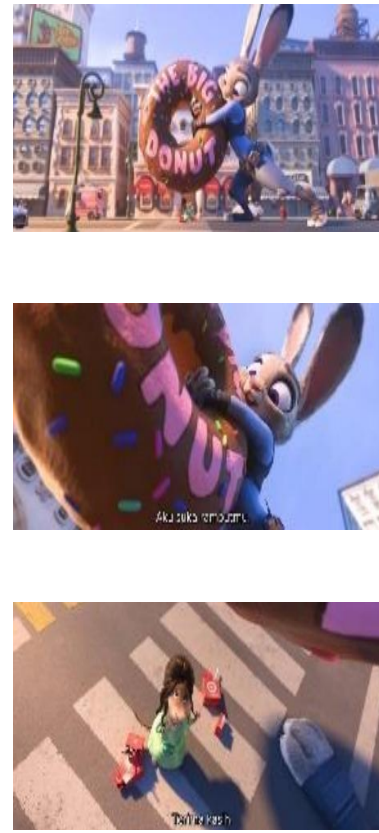
2) Makna Konotasi

Judy sangat percaya diri, ia memperlihatkan hal tersebut ketika ia mengatakan memiliki cita-cita sebagai polisi meskipun dia hanya seekor kelinci yang kerap kali dipandang lemah.

3) Makna Mitos

Mimpi dan cita-cita yang kita miliki akan bisa terwujud ketika kita yakin dan percaya diri atas tujuan tersebut. Meskipun kerap kali diremehkan oleh orang lain kita harus bisa mengabaikan setiap cemoohan orang untuk berproses hingga mencapai tujuan yang kita inginkan.

h. Analisis semiotika adegan Judy menyelamatkan Fru-fru



Gambar 4.22 Judy menahan donat raksasa agar tidak mengenai Fru-fru

Tabel 4.9 Analisis adegan Judy menyelamatkan Fru-fru

Durasi/*Visual*	**Dialog**	***Type of Shoot***
00:30:20- 00:30:34 	Judy: Aku suka rambutmu Fru-fru: Terimakasih	*Extreme long shoot*, memperlihatkan objek dan pemandangan di sekitarnya. *Medium long shoot*, memperlihatkan tubuh mulai dari kepala sampai pinggang.

1) Makna Denotasi

Adegan di atas menunjukkan Judy yang menahan donat raksasa agar tidak menghancurkan seekor tikus yang berada di bawah donat. Kemudian Judy menyapa sambil memuji rambut Fru-fru yang cantik. Fru-fru menanggapi hal itu dengan berterimakasih.

2) Makna Konotasi

Judy sangat ramah, ia tahu apa yang bisa membuat orang lain memberikan respon yang baik terhadap dirinya. Ia bisa menyenangkan orang lain dengan memujinya.

3) Makna Mitos

Untuk bisa menjalin hubungan yang baik dengan sesama, kita perlu bersikap ramah. Keramahan yang kita miliki dapat membuat orang lain kagum dan juga bisa peduli dengan kita.

i. Analisis adegan Judy menyatakan impiannya

Gambar 4.23 Judy menyatakan impiannya kepada ibu dan ayahnya

Tabel 4.10 Analisis adegan Judy menyatakan impiannya

Durasi/*Visual*	**Dialog**	***Type of Shoot***
00:03:30- 00:03:46 	Ibu Judy: …bahkan mustahil bagimu untuk jadi polisi. Ayah Judy: Benar. Tidak pernah ada polisi kelinci. Kelinci tak melakukan itu. Ibu Judy: Tidak	*Extreme long shoot*, memperlihatkan objek dan pemandangan di sekitarnya.

	pernah! Ayah Judy: Tidak pernah! Judy: Maka kurasa aku akan jadi yang pertama. Karena aku akan membuat dunia menjadi lebih baik!	

1) Makna Denotasi

Dari adegan dan dialog di atas, orang tua Judy terlihat membujuk Judy untuk tidak berencana menjadi polisi saat dewasa. Orangtua Judy berusaha meyakinkan Judy bahwa impiannya itu adalah sesuatu yang mustahil. Namun, Judy tetap terlihat sangat bersemangat dan ingin tetap menjadi yang pertama sebagai polisi kelinci.

2) Makna Konotasi

Judy adalah anak yang memiliki keyakinan yang kuat, ia beberapa kali

dibujuk dan diberikan penegasan oleh orang tuanya bahwa kelinci tidak akan bisa menjadi seorang polisi. Namun, Judy dengan tetap yakin akan pengharapan dan cita-citanya.

3) Makna Mitos

Keyakinan adalah sesuatu yang harus dibela dan dipertahankan oleh orang yang memilikinya tidak peduli apapun yang akan terjadi. Tetap yakin akan tujuan kita, sekalipun orang lain mencoba menggoyahkan dan merusaknya.

j. Analisis adegan Judy akan menyelesaikan 200 tiker parkir

Gambar 4.24 Judy berniat akan menyelesaikan 200 tiket parkir sebelum tengah hari

Tabel 4.11 Analisis adegan Judy berniat akan menyelesaikan 200 tiket parkir

Visual	**Dialog**	***Type of Shoot***
00:16:40- 00:16:42 	Judy Hopps: Jadi, saya bisa menyelesaikannya satu. Anda mungkin lupa, tapi saya yang terbaik di akademi. Kepala Bogo: Bukannya lupa. Hanya tak peduli. Judy Hopps: Pak, saya bukan hanya kelinci pengepul. Kepala Bogo: Maka menulis seratus tiket setiap hari	*Long Shot*, menampilkan fisik tokoh mulai ujung kepala hingga ujung kaki.

	seharusnya mudah. Judy Hopps: 100 tiket. Aku tidak akan menulis 100 tiket. Aku akan menulis 200 tiket!	

1) Makna Denotasi

Dari adegan dan dialog di atas, Judy baru saja diperintahkan untuk bekerja pada hari pertamanya sebagai polisi. Pada saat itu, ada kasus 14 mamalia yang hilang, dan Judy baru saja diperintahkan untuk bekerja pada hari pertamanya namun bukan sebagai polisi. Dia diberikan tugas parkir untuk mengumpukan tiket daripada memecahkan kasus 14 mamalia yang hilang. Judy merasa harus menerima tugas yang benar tapi kepala Bogo malah memberinya tugas sebagai tukang parkir. Itu membuat Judy memaksa untuk membuktikan bahwa kepala Bogo

salah. Judy ingin menunjukkan bahwa tugas dari mendapatkan 100 tiket dalam sehari mudah, di titik sebenarnya dia telah terinspirasi untuk mendapatkan 200 tiket lebih cepat dalam waktu setengah hari.

2) Makna Konotasi

Judy adalah kelinci pekerja keras, meskipun awalnya dia tidak terima dengan tugas yang diberikan Kepala Bogo sebagai petugas parkir. Judy tetap bersedia menjalani tugas tersebut bahkan melebihi yang diperintahkan oleh kepala Bogo.

3) Makna Mitos

Dalam mengerjakan segala sesuatu, kita harus bersungguh-sungguh menyelesaikannya. Bekerja keras dalam menyelesaikan sesuatu akan memberikan kepuasan tersendiri dan membuat kita menjadi lebih giat bekerja.

Teori semiotika Roland Barthes dalam penelitian ini digunakan untuk menganalisis beberapa adegan dalam film animasi *Zootopia* yang dianggap

menggambarkan pesan moral dalam film. Analisis semiotika Barthes dikaji melalui tiga tingkat pemaknaan terdiri dari makna denotasi, konotasi, dan mitos. Makna denotasi dapat dilihat langsung melalui adegan, dialog, pengambilan gambar, seperti siapa yang berperan dalam adegan, apa yang dilakukan atau disampaikan, bagaimana dia bertindak, dan sebagainya.

Selanjutnya, makna konotasi dapat dianalisis dengan memaknai lebih lanjut apa yang didapatkan dalam makna denotasi, seperti menyimpulkan karakter atau sifat seorang tokoh dalam adegan yang dianalisis. Untuk makna mitos, dapat dianalisis ketika makna konotasi menunjukkan kehadirannya dalam kehidupan sehari-hari, bagaimana manusia mengenal hal tersebut dalam kehidupan, atau bagaimana masyarakat memandang sikap dan karakter yang ditunjukkan oleh tokoh dalam kehidupan sehari-hari. Makna mitos dapat dikatakan juga sebagai perwujudan makna konotasi dalam kehidupan masyarakat.

2. Pesan Moral dalam Film Animasi *Zootopia*

Dari analisis film animasi *Zootopia* yang mengisahkan petualangan di kota metropolis *Zootopia* di mana semua binatang dapat hidup sesuai keinginan mereka. Film ini tidak hanya bersifat menghibur dan mengisahkan perjalanan hidup di kota *Zootopia* tetapi, juga mengandung pesan-pesan moral yang dapat dilihat dari baik buruknya sikap, maupun tingkah laku dari setiap adegan dan dialog dalam film animasi *Zootopia.*

Dengan analisis semiotika teori Roland Barthes yang menggunakan pemaknaan Denotasi, Konotasi, dan Mitos, pesan moral yang disampaikan dalam film "Animasi *Zootopia*" yaitu:

1. Keberanian

Pesan moral ini digambarkan dalam adegan ketika Judy menghadapi dengan Gideon Gray. Judy, dalam adegannya menghadapi Gideon memberikan hikmah bahwa selemah dan sekecil apapun kita di mata orang lain kita harus selalu percaya bahwa kita bisa. Kita tidak perlu khawatir dengan ancaman dari orang yang

berlagak berkuasa dan lebih kuat dari kita. Karena, dengan memberikan sugesti positif untuk diri sendiri hal itu akan membuat kita menjadi individu yang bebas dari ancaman dan rasa takut dengan apapun dan atau siapapun

Keberanian adalah suatu tindakan memperjuangkan sesuatu yang dianggap penting dan mampu menghadapi segala sesuatu yang dapat menghalanginya karena percaya kebenarannya. Keberanian adalah (sifat-sifat) berani, kegagahan mempunyai hati yang mantap dan rasa percaya diri yang besar dalam menghadapi bahaya, keuslitan, dan sebagainya. Keberanian tersebut sesuai dengan definisi keberanian yang berarti kemampuan untuk menghadapi rasa takut, rasa sakit, bahaya, ketidakpastian, atau intimidasi. Keberanian merupakan suatu sikap untuk berbuat sesuatu dengan tidak terlalu merisaukan kemungkinan-kemungkinan buruk (Parinah, 2022).

2. Tolong Menolong

Pesan moral tolong menolong disampaikan dalam adegan pada saat Judy bersedia membantu Ny. Otterton mencari suaminya yang hilang. Sikap Judy dalam adegannya bersedia untuk membantu Ny. Otterton menemukan suaminya adalah gambaran di mana tolong menolong adalah hal yang memang patut dipelihara. Judy yang awalnya tidak diterima diberikan tugas parkir oleh kepala Bogo akhirnya tertolong juga dengan adanya laporan dari Ny. Otterton untuk memproses kembali kasus hilangnya Tuan Otterton. Di sini terlihat jelas bahwa dengan murah hati kita menolong orang lain, maka kita tentu bisa tertolong juga karena orang lain, maka kita tidak perlu ragu untuk saling tolong menolong.

Manusia adalah makhluk sosial, ia tidak akan bisa hidup sendiri tanpa adanya bantuan dari orang lain. Seseorang tidak akan mampu memenuhi semua kebutuhannya dengan diri mereka sendiri. Ada kalanya ia berada dalam

kesulitan sehingga harus memerlukan bantuan orang lain, namun ada kalanya juga dia harus membantu orang lain yang sedang menghadai kesulitan. Tolong menolong merupakan nilai kemanusiaan yang sangat luhur di dalam kehidupan sosial bermasyarakat (Al-Mahfani, 2012).

3. Kepedulian

Pesan moral kepedulian disampaikan dalam adegan Judy yang berhasil mengembalikan tiket temna-temannya yang awalnya direbut oleh Gideon. Sebagai makhluk sosial, Judy dalam adegannya memperlihatkan kepeduliannya yang sangat besar terhadap teman-temannya. Judy merasa kasihan melihat teman-temannya ditindas oleh Gideon yang merasa dirinya paling berkuasa. Oleh karena itu, Judy berpikir untuk melindungi teman-temannya dari serangan Gideon dan melawannya dengan penuh keberanian. Akhirnya, teman-teman Judy sangat senang karena Judy berhasil melindungi mereka dan mendapatkan tiketnya. Dengan

selalu mengedepankan sikap peduli dalam hidup, kita bisa mengurangi penderitaan orang lain dan memberikan kebahagiaan pada orang lain.

Kepedulian adalah emosi yang muncul akibat penderitaan orang lain. Kekuataanya melebihi empati. Perasaan seperti ini biasanya memunculkan usaha untuk memberikan kebahagiaan kepada orang lain, sehingga orang-orang lemah dan tertindas terbebas dari penderitaan mendalam (Tirsan, 2014).

4. Pantang Menyerah

Pesan moral pantang menyerah disampaikan pada adegan Judy yang mengingat kata-kata Gideon. Setelah berhasil melawan Gideon, Judy mengingat kata-kata dari Gideon untuk dirinya. Judy pada akhirnya membenarkan kalimat tersebut bahwa dirinya memang tidak tahu waktu untuk berhenti. Judy yakin setelah ia banyak mengalami keterpurukan di masa lalu pasti di masa mendatang dia bisa membayar itu semua dengan pentang menyerah melakukan

segala sesuatu yang bisa membuatnya meraih mimpinya. Kesulitan apapun yang dihadapi, pasti bisa diatasi asal punya keinginan untuk berjuang.

Pantang menyerah merupakan sikap maupu bertahan atau bangkit dari posisi sebelumnya. Atau pantang menyerah dapat dikatakan sebagai anti mundur dan menyerah dengan keadaan. Pantang menyerah adalah tidak mudah putus asa dalam melakukan sesuatu, selalu bersikap optimis, mudah bangkit dari keterpurukan (Yudha, 2019).

5. Bertanggungjawab

Pesan moral bertanggungjawab disampaikan dalam adegan pemilik toko meminta bantuan kepada Judy. Judy dalam adegannya memperlihatkan rasa tanggungjawab yang tinggi. Dia sadar akan tugasnya sebagai petugas kepolisian untuk membantu dan meredakan ketakutan pemilik toko yang dirampok. Setiap pekerjaan atau perbuatan yang kita miliki dan kerjakan harus

dipertanggungjawabkan dengan semestinya dan sebisa mungkin agar dapat membantu orang lain

Pengertian tanggungjawab dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah kewajiban menanggung segala sesuatunya, bila terjadi apa-apa boleh dituntut, dipersalahkan, dan diperkarakan. Sedangkan pengertian tanggungjawab menurut kamus hukum adalah suatu keharusan bagi seseorang untuk melaksanakan apa yang telah diwajibkan kepadanya (Matippanna, 2019).

6. Kejujuran

Pesan moral kejujuran disampaikan dalam adegan ketika Judy memperhatikan cara penyajian es krim salah satu toko di kota *Zootopia*. Sikap jujur yang diperlihatkan oleh Judy dalam adegannya memberikan pelajaran bahwa, seburuk apapun yang kita lihat dan ketahui tentang suatu hal tidak ada salahnya untuk menyatakan itu secara jujur. Hal ini sangat mempengaruhi kualitas kehidupan seseorang dan orang banyak. Judy yang berkata jujur

dengan bertanya tentang proses penyajian es krim kepada penjual es krim memberikan kesadaran agar penjual es krim lebih memperhatikan kebersihan toko dan hidangannya. Jujur dalam melakukan pekerjaan adalah hal yang sangat terpuji, apalagi ketika menyangkut masalah kesehatan orang banyak dan atau kebutuhan orang banyak.

Kejujuran berarti kebenaran, ketulusan, keterusterangan, keabsahan, kesetiaan, dan keadaan yang sebenarnya. Jujur dalam berbicara sama dengan sikap berani. Berani dalam konteks ini adalah sikap sikap jiwa yang lahir dari pemikiran, pemahaman, dan penghayatan terhada nilai-nilai kebenaran yang kemudian dibuktikan dalam satu kata dengan perbuatan (Rahman, 2022).

7. Percaya Diri

Pesan moral percaya diri digambarkan dalam adegan saat Judy mengumumkan cita-citanya pada sebuah acara pentas. Keinginan Judy untuk menjadi polisi menggambarkan

kepercayaan diri yang sangat besar. Meskipun Gideon mencemooh rencana dan keinginannya itu namun dia tidak kalah dan tetap yakin akan harapannya. Memiliki rasa percaya diri membuat seseorang bisa menggunakan kemampuannya untuk melakukan suatu hal. Orang yang percaya diri hanya akan mendengar perkataan yang berupa masukan yang membuatnya menjadi lebih baik. Dengan rasa percaya diri yang dilimiki oleh setiap orang, akan memberikan banyak manfaat salah satunya agar dapat menjalani kehidupan dengan penuh keyakinan dengan hal-hal yang positif.

Percaya diri adalah kemampuan seseorang dalam menangani perasaan-perasaan yang kuat dengan cara tertentu agar dapat memecahkan masalah dengan cepat. Mempertahankan apa yang diyakini tanpa mengusik orang lain merupakan kemampuan yang membutuhkan rasa percaya diri. Gaya berpikir adalah dasar percaya diri. Bila seseorang berpikir negatif, orang itu akan cenderung memiliki keyakinan diri yang

rendah, yang nantinya berdampak secara panjang. Sebaliknya, jika seseorang selalu berpikir positif hal itu akan membuatnya memiliki kepercayaan diri yang tinggi (Taylor, 2011).

8. Keramahan

Pesan moral keramahan digambarkan oleh Judy dalam adegan ketika ia menahan donat raksasa agar tidak mengenai Fru-fru. Perlakuan Judy kepada Fru-fru dengan mencoba menyelamatkannya agar donat raksasa tidak mengenainya adalah salah satu kewajiban yang ia miliki sebagai petugas kepolisian. Mengetahui ketakutan yang dirasakan oleh Fru-fru, Judy akhirnya menyapa dengan berkata bahwa dia menyukai gaya rambut Fru-fru. Hal ini membuat suasana tidak lagi tegang dan ketakutan Fru-fru mulai menghilang dengan respon yang diberikan untuk Judy atas keramahannya. Dengan bersikap ramah, kita dapat membuat orang lain menjadi merasa aman dan akrab dengan kita.

Ramah tamah merupakan suatu sikap dan perilaku seseorang yang menunjukkan keakraban, sopan, suka membantu, suka tersenyum, dan menarik hati. Dalam dunia kerja, sikap ramah merupakan komponen terpenting yang harus dimiliki. Bentuk paling sederhana dari sikap ramah adalah saling tegur sapa. Meski sikap semacam ini terkesan sederhana, efeknya sangat luar biasa. Disadari atau tidak, lambat-laun akan membentuk jalinan persaudaraan yang kuat. Sikap semacam ini akan berkembang menjadi sikap empati dan simpati kepada sesama. Seseorang akan mampu merasakan kesenangan maupun penderitaan orang lain (Kasiman, 2017).

9. Keyakinan

Pesan moral keyakinan disampaikan oleh Judy dalam adegan ketika ia tetap mempertahankan impiannya menjadi petugas polisi. Keinginan Judy untuk menjadi polisi membuat orang tuanya bimbang karena mereka khawatir akan kehidupan Judy di masa depan

ketika menjadi petugas kepolisian. mereka terus meyakinkan Judy bahwa itu adalah hal yang mustahil, tidak pernah ada kelinci yang menjadi petugas kepolisian, kelinci tidak akan melakukan itu. Namun, keyakinan Judy yang kuat untuk menjadi kelinci pertama sebagai petugas kepolisian sangat kuat. Bagaimanapun ketidakmungkinan pada dirinya, ia tetap memotivasi dirinya dan lebih optimis dan antusias bahwa dirinya akan menjadi yang pertama di masa depan untuk kelinci polisi karena ia akan mengubah dunia menjadi lebih baik. Keyakinan adalah sesuatu yang seharusnya dibela oleh orang yang memilikinya, tidak peduli apapun yang akan terjadi.

Keyakinan adalah inti dari kualitas tanggungjawab seseorang. Keyakinan menginspirasi orang untuk mencapai hasil yang luar biasa. Keyakinan memotivasi manusia dalam menjunjung tinggi nilai-nilai dan keyakinan mereka, walaupun mereka diberi percobaan untuk berkompromi meyakini sesuatu

yang lain. Rasa percaya diri atas nilai dari tujuan-tujuan penting tertentu membuat kita mantap dalam gairah optimisme, antusiasme, dan menetapkan untuk mencapai hal-hal yang sulit sekalipun (Garmo, 2013).

10. Kerja Keras

Pesan moral kerja keras disampaikan dalam adegan Judy bersedia menyelesaikan bukan hanya 100 tiket tetapi 200 tiket sebelum tengah hari. Melihat Judy yang ingin menyelesaikan sebanyak 200 tiket parkir sebelum tengah hari, menggambarkan semangat kerja yang tinggi. Tindakan Judy yang lebih awal menentukan apa tujuannya, membuat dia bisa berkomitmen dan terus bekerja keras untuk mencapainya. Meskipun ia tahu bahwa kekuatannya tidak cukup besar untuk melakukan hal tersebut, tetapi dengan kerja kerasnya ia bisa berhasil mencapainya.

Kerja keras adalah bekerja dengan gigih, penuh perhatian, dan bersungguh-sungguh. Dengan bekerja keras seseorang dapat meraih

> kesuksesan. Manusia hendaknya senantiasa bekerja keras dalam menjalani hidup. Banyak manusia yang tidak memiliki pemahaman dan kemampuan memadai, dapat berhasil karena sikap kerja kerasnya (Yustiani, 2008).

Dari penjelasan terkait pesan moral yang telah dianalisis dalam beberapa adegan film animasi *Zootopia* di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa film animasi *Zootopia* selain menampilkan visual yang unik dan menarik ternyata memiliki banyak pesan yang mendidik untuk penonton. Hal ini yang bisa dijadikan acuan terutama kepada orang tua agar bisa memilah dan memilih tontonan yang lebih berkualitas untuk anak-anak.

Pesan moral yang berhasil penulis analisis dan uraikan dalam beberapa adegan dalam film animasi *Zootopia* di antaranya, animasi *Zootopia* menyampaikan pesan keberanian, kejujuran, kepedulian, tolong-menolong, pantang menyerah, bertanggungjawab, percaya diri, keramahan, keyakinan, dan kerja keras. Memahami pesan yang terdapat dalam sebuah film menjadi kelebihan

tersediri bagi para penikmat film. Penonton akan lebih banyak mendapat keuntungan karena selain terhibur, juga bisa mendapat pelajaran atau ilmu terkait kehidupan, dan unsur lainnya yang disampaikan dalam film.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari penjabaran analisis peneliti mengenai makna denotasi, konotasi, mitos, serta menambahkan pesan moral pada adegan-adegan (*scene*) dan dialog dalam film animasi *Zootopia* yang terdapat pada bab sebelumnya, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan, yaitu:

1. Bentuk Pesan Moral dalam film animasi *Zootopia* yakni berupa makna denotasi, konotasi, dan mitos. Makna denotasi yang dianalisis dalam beberapa adegan dalam film animasi *Zootopia* berupa tanda yang dapat dilihat secara langsung oleh panca indera mulai dari gerak, latar, mimik wajah, dialog, dan lainnya. Makna konotasi dalam analisis semiotika adegan film animasi *Zootopia* berupa pemaknaan lebih lanjut terkait apa yang digambarkan atau disampaikan dalam makna denotasi, bisa dikatakan makna tersirat. Terakhir, makna mitos merupakan perwujudan dari makna konotasi hasil analisis adegan film dalam kehidupan masyarakat yang

dikenal sebagai adat istiadat, aturan, kebiasaan, atau nilai-nilai dalam kehidupan.

2. Adapun pesan moral yang ditampilkan dalam film animasi *Zootopia* antara lain, keberanian, tolong menolong, kepedulian, pantang menyerah, bertanggungjawab, jujur, percaya diri, ramah, yakin, dan kerja keras.

B. Saran

Adapun saran yang ingin disampaikan penulis yaitu sebagai berikut:

1. Sutradara

   Peneliti berharap dunia perfilman di Indonesia akan lebih maju dan berkembangan dengan adanya film-film animasi yang memiliki kualitas yang lebih baik lagi dan mengandung banyak pesan moral yang dapat dipelajari. Hal ini tentu dapat dipertimbangkan karena banyaknya penduduk lokal yang lebih menikmati tayangan animasi dari negara luar, karena kurangnya minat industri perfilman di Indonesia untuk menciptakan banyak film-film animasi yang menarik terutama untuk anak-anak. Tentunya film-film yang nantinya

akan dipertontonkan juga memiliki grafik yang menarik.

2. Bagi penonton dan penikmat film

   Bagi pentonton dan penikmat film terutama film animasi *Zootopia* agar selalu mengambil pesan-pesan positif yang terdapat dalam film ini, seperti tidak takut untuk menghadapi orang yang lebih kuat dan berkuasa, murah hati untuk menolong sesama, tidak ragu akan harapan dan cita-cita, yakin akan masa depan dan kemampuan diri, serta lebih bertanggungjawab untuk menyelesaikan masalah dan atau pekerjaan, serta menjadikan hal-hal negatif dalam film ini sebagai pelajaran yang perlu dikendalikan dan ditinggalkan.

3. Univeritas Islam Ahmad Dahlan terutama Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam

   Peneliti berharap Universitas atau kampus agar mengusahkan menyediakan sarana demi mendukung mata kuliah komunikasi publik dan massa, jurnalistik, dan semiotika yang memiliki teori perfilman di dalamnya. Dengan tujuan agar mahasiswa dapat memperaktekkan teori-teori yang

telah dipelajari seperti teknik pengambilan gambar, jarak pengambilan gambar, analisis semiotika, dan lain-lain, sehingga mahasiswa mempunyai keahlian (*skill*) yang memadai untuk terjun dalam dunia *broadcast* dan perfilman.

DAFTAR PUSTAKA

Abrahas, N. (2022). *Strategi Komunikasi Wahdah Islamiyah Sinjai Utara Dalam Pengembangan Dakwah Di Sinjai*. Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.

Akbar, K. M., Hanief, L., & Alif, M. (2017). Semangat Nasionalisme Dalam Film (Analisis Isi Kuantitatif Dalam Film Merah Putih). *Protvf*, *1*.

Akbar, K. M., Hanief, L., & Alif, M. (2018). Semangat Nasionalisme Dalam Film (Analisis Isi Kuantitatif Dalam Film Merah Putih). *Protvf*, *1*(2), 125. Https://Doi.Org/10.24198/Ptvf.V1i2.19872

Alfatra, F. F., Suminto, M., & Pareanom P, P. (2019). *Journal Of Animation & Games Studies*, *5*.

Ali, H. A. (2022). *Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Film Quarantine Tales*.

Al-Mahfani, M. K. (2012). *Wanita Idaman Surga*. Kawah Media.

Amin, S. M. (2014). *Ilmu Tasawuf* (Cetakan 2). Amzah.

Asri, R. (2020). *462-1327-1-Pb.Pdf*. Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial.

Bonafix, D. N. (2011). Videografi: Kamera Dan Teknik Pengambilan Gambar. *Humaniora*, *2*.

Br.Ginting, L. S. D., & Pulungan, R. (2019). Semiotika (Makna Warna Dalam Uis Karo)

Cangara, H. (2016). *Pengantar Ilmu Komunikasi* (2 Ed.). Rajagrafindo Persada.

Dermawan, A. D. (2021). *Laporan Kerja Praktek` Kantor Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Bengkalis*. Politeknik Negeri Bengkalis.

Devianty, R. (2017). Bahasa Sebagai Cermin Kebudayaan. *Jurnal Tarbiyah*, *24*(2).

Dewi, E. H. M., & Astuti, N. R. D. P. (2015). *Pembuatan Film Animasi "Membantu Orang Tua"*. Jurnal Sarjana Teknik Informatika.

Disney. T. O. (2015). *Zootopia* [Official]. Http://D23.Com

Effendy, O. U. (2011). *Ilmu Komunikasi: Teori Dan Praktek*. Rosda Karya.

Fortaliana, F., & Sya'dian, T. (2021). *Penerapan Teknik 5c Pada Penciptaan Film "Balek Kampung."* Jurnal FSD.

Garmo, J. (2013). *Pengembangan Karakter Untuk Anak*. Kesaint Blanc.

Ginanti, N. (T.T.). *Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Film "Dua Garis Biru."*

Habsy, B. A. (2017). Seni Memahami Penelitian Kualitatif Dalam Bimbingan Dan Konseling: Studi Literatur. *JURKAM Jurnal Konseling Andi Matappa*, *1*.

Hanifa, D. S., & Dewi, D. A. (2021). *Implemplementasi Pancasila Terhadap Moral Manusia Di Era Revolusi Industri 4.0*. *10*(1).

Hikmat, M. (2018). *Jurnalistik: Literaly Journalism*. Prenada Media Group.

Humaira, M. (2018). *Student Of Department Of English Language Education Faculty Of Education And Teacher Training Reg. No: 231324225*. Ar-Raniry State Islamic University.

Inah, E. N. (2013). *Peranan Komunikasi Dalam Pendidikan*. *6* (1).

Juditha, C. (2015). Meme Di Media Sosial: Analisis Semiotik Meme Haji Lulung. *Jurnal Pekommas*, *18*(2).

Kartika, T., Novitasari, D., & Auli, M. (2021). Analisis Semiotika Degradasi Moral Masyarakat Dalam Iklan Air Mineral Vit Versi "Uda Ada Otak Nggak." *Jurnal Massa*, *2*(1).

Kasiman, I. (2017). *Andai Esok Aku Tiada*. Sabil (Laksana Group).

Leliana, I., Ronda, M., & Lusilanawati, H. (2021). Representasi Pesan Moral Dalam Film Tilik (Analisis Semiotik

Roland Barthes). *Cakrawala - Jurnal Humaniora*, *19*(2). Https://Doi.Org/10.31294/Jc.V19i2

Lubis, F. H. (2017). Analisis Semiotika Billboard Pasangan Calon Walikota Dan Wakil Walikota Medan 2015. *Jurnal Interaksi*, *1*(1).

Lukmantoro, D., Prasetyo, S. A., & Hadi, H. (2018). Analisis Nilai Moral Dalam Film Animasi "The Boss Baby" Produksi Dreamworks Animation Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Filsafat Indonesia*, *1*(3).

Matippanna, A. (2019). *Tanggung Jawab Hukum Pelayanan Medis Dalam Praktek Kedokteran*. Uwais Inspirasi Indonesia.

Minderop, A. (2011). *Psikologi Sastra: Karya Sastra, Metode, Teori Dan Contoh Kasus*. YOI.

Mudjiono, Y. (2011). Kajian Semiotika Dalam Film. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, *1*.

Nilamsari, N. (2014). Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif. *Wacana*, *8*(2).

Nurhaidah, N., & Musa, M. I. (2015). Dampak Pengaruh Globalisasi Bagi Kehidupan Bangsa Indonesia. *Jurnal Pesona Dasar*, *3*.

Oktavia, W. (2019). Eskalasi Bahasa Indoglish Dalam Ruang Publik Media Sosial. *Diglosia*, *2*(2).

Oktavianus, H. (2015). *Penerimaan Penonton Terhadap Praktek Eksorsis Di Dalam Film Conjuring*. *3*.

Parinah. P. (2022). *Buku Panduan Penggunaan Meida Papan Titian*. Cahya Ghani Recovery.

Piliang, Y. A. (2021). Semiotika Teks: Sebuah Pendekatan Analisis Teks. *Mediator Jurnal Komunikasi*, *5*.

Pujihastuti, I. (2010). Prinsip Penulisan Kuesioner Penelitian. *Cefars:Jurnalagribisnisdanpengembanganwilayah*, *2*(1).

Purwasito, A. (2017). Analisis Pesan Message Analysis. *The Messenger*, *9*.

Putri, R., Murtono, M., & Ulya, H. (2021). Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Film Animasi Upin Dan Ipin. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *7*(3), 1253–1263. Https://Doi.Org/10.31949/Educatio.V7i3.1401

Rachman, M. B. C. (2021). *Analisis Isi Pesan Moral Dalam Film "Raya And The Last Dragon"* (Doctoral dissertation, Universitas Bhayangkara Surabaya).

Rahman, I. A. (2022). *Jujur Kunci Hidup Makmur*. CV Beta Muroqi.

Rahmi, A., & Januar, J. (2019). *Pengokohan Fungsi Keluarga Sebagai Upaya Preventif Terjadinya Degradasi Moral Pada Remaja*.

Rustiawan, H. (2019). Perspektif Tentang Makna Baik Dan Buruk. *Geneologi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *6*(2), 132. Https://Doi.Org/10.32678/Geneologipai.V6i2.2337

Sari, A. W. (2016). *Pentingnya Ketrampilan Mendengar Dalam Menciptakan Komunikasi Yang Efektif*. *2*(1).

Sari, M., & Asmendri. A. (2020). *Penelitian Kepustakaan (Library Research) Dalam Penelitian Pendidikan Ipa*. *6*.

Sari, R. P., & Abdullah, A. (2020). Analisis Isi Penerapan Teknik Sinematografi Video Klip Monokrom. *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah Dan Komunikasi*, *1*(6), 418. Https://Doi.Org/10.24014/Jrmdk.V2i1.9236

Sya'dian, T., Purba, R., & Nasution, S. K. (2022). *Visualisasi Emosi Melalui Teknik Pengambilan Gambar Dalam Film Pendek "Tembok Imaji." 8*(1).

Tauhid, S. M., Nurmalasari, N., Foldra, F., & Jayawinangun, R. (2020). Trend Kajian Pembelajaran Daring: Suatu Telaah Pustaka. *Jurnal Penelitian Sosial Ilmu Komunikasi*, *4*(2).

Taylor, R. (2011). *Kiat-Kiat Pede*. Pt Gramedia Pustaka Utama.

Tirsan, T. (2014). *Jika Ada Satu Orang Tersenyum*. Penerbit Andi.

Tumampas, R. Y. V. (2021). *Analisis Psikopat Terhadap Michael Myers Dalam Film Halloween Produksi David Green*. Universitas Sam Ratulangi.

Wahyuningsih, S. (2019). *Memahami Representasi Pesan-Pesan Dakwah Dalam Film Melalui Analisis Semiotik*. Media Sahabat Cendekia.

Wiki. W. (2015). Zootopia. *Official*. Https : // Disney. Fandom. Com

Yudha, R. P. (2019). *27 Karakter Tauladan Tokoh Indonesia*. Pgri Prov Kalbar.

Yustiani, T. (2008). *Be Smart Pendidikan Agama Islam* (1 Ed.). Penerbit Grafindo Media Pratama.

Zaid, H., Sudiana, Y., & Wibawa, R. S. (2021). *Teori Komunikasi Dalam Praktik* (1 Ed.). Zahira Media Publisher.

Zulius, R. F. (2016). *Analisis Semiotika Cover Album Crimson Eyes Sigmun Band*. Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Pasundan Bandung.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
FAKULTAS USHULUDDIN DAN KOMUNIKASI ISLAM
KAMPUS : JL. SULTAN HASANUDDIN NO. 20 KAB. SINJAI, TLP/FAX 048221418, KODE POS 92612
Email : fukisialmsinjai@gmail.com Website : http://www.ialmsinjai.ac.id
TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 108/SK/BAN-PT/Akred/PT/XII/2020

بسم الله الرحمن الرحيم

SURAT KEPUTUSAN
Nomor: 0267.D2/III.3.AU/F/KEP/2022

TENTANG
DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI
FAKULTAS USHULUDDIN DAN KOMUNIKASI ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
TAHUN AKADEMIK 2022/2023

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai setelah: -

Menimbang :
1. Bahwa dalam rangka penulisan Skripsi mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2022/2023, maka dipandang perlu untuk menetapkan Dosen Pembimbing penulisan Skripsi dalam Surat Keputusan.
2. Bahwa nama-nama yang tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas yang diamanahkan kepadanya.

Mengingat :
1. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Muhammadiyah
2. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas.
3. Undang-undang RI No. 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
4. Keputusan Menteri Agama RI No. 6722 Tahun 2015, tentang perubahan nama STAI Muhammadiyah Sinjai menjadi Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
5. Pedoman PP. Muhammadiyah No. 02/PED/1.0/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah.
6. Statuta Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.

Memperhatikan :
1. Kalender Akademik Fakultas Ushuluddin dan Komunikasi Islam T.A 2022/2023.
2. Hasil rapat rasionalisasi pembimbing skripsi Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2022/2023

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Ushuluddin dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai tentang Dosen Pembimbing penulisan skripsi mahasiswa.

Pertama : Mengangkat dan menetapkan Bapak/Ibu:

Pembimbing I	Pembimbing II
Faridah, S.Kom.I, M.Sos.I	Musliadi, S.I.Kom, M.I.Kom

Untuk penulisan skripsi mahasiswa:

Nama	:	Adeh Ijam Putri Utami
NIM	:	190208001
Prodi	:	Komunikasi dan Penyiaran Islam
Judul Skripsi	:	Pesan Moral Dalam Film Animasi Zootopia (Analisis Semiotika Roland Barthes)

INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
FAKULTAS USHULUDDIN DAN KOMUNIKASI ISLAM
KAMPUS : JL. SULTAN HASANUDDIN NO. 20 KAB. SINJAI, TLP/FAX 0482221418, KODE POS 92612
Email : fukisinimsinjai@gmail.com Website : http://www.iaimsinjai.ac.id
TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 1088/SK/BAN-PT/Akred/PT/XI/2020

بسم الله الرحمن الرحيم

Kedua : Hal-hal yang menyangkut pendapatan / nafkah karena tugas dan tanggung jawabnya diberikan sesuai peraturan yang berlaku di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.

Ketiga : Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagai amanat dengan penuh rasa tanggung jawab.

Keempat : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagai mana mestinya.

Ditetapkan di : Sinjai
Pada Tanggal : 1 Rabiul Akhir 1444 H
26 Oktober 2022 M

Dekan,

Dr. Suriati, M.Sos.I
NBM. 948500

Tembusan :
1. Ketua BPH IAIM Sinjai di Sinjai
1. Rektor I AIM Sinjai di Sinjai
2. Wakil Rektor I IAIM Sinjai di Sinjai
3. Wakil Rektor II IAIM Sinjai di Sinjai
4. Wakil Rektor III IAIM Sinjai di Sinjai

UIAD UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN | FAKULTAS USHULUDDIN DAN KOMUNIKASI ISLAM

Nomor : 099.D2/III.3.AU /F/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Sinjai, 27 Syawal 1444 H / 19 Mei 2023 M

Kepada Yang Terhormat
Rektor Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai
di
Sinjai,

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Dengan memohon rahmat dan Ridha Allah SWT, semoga aktifitas keseharian kita bernilai ibadah disisi-Nya. Amin.

Dalam rangka penulisan skripsi mahasiswa program Strata Satu (S1) **Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin dan Komunikasi Islam (FUKIS) Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai,** dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama	:	**Adeh Ijam Putri Utami**
NIM	:	190208001
Prodi Studi	:	Komunikasi dan Penyiaran Islam
Semester	:	VIII (Delapan)

akan mengadakan penelitian dengan judul` :

"Pesan Moral dalam Film Animasi Zootopia (Analisis Semiotika Roland Barhes"

Sehubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin melaksanakan penelitian di **Perpustakaan UIAD** Atas perhatian dan kerjasama kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dekan,

Dr. Suriati, M.Sos.I
NBM. 948500

BIODATA PENULIS

Nama : Adeh Ijam Putri Utami
NIM : 190208001
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)
Tempat/Tanggal Lahir : Sinjai, 26 Mei 2001
Alamat : Jalan Gunung Latimojong
Nama Orang Tua : Jamaludding (Ayah)
Rosmini (Ibu)
Handphone : +62 823-4778-0145
Email : adehijam@gmail.com
Riwayat Pendidikan :

1. TK : TK Kemala Bhayangkari Sinjai Utara
2. SD/ MI : SD Negeri 3 Balangnipa Sinjai Utara Tahun 2013
3. SMP/ MTS : UPTD SMP Negeri 1 Sinjai Utara Tahun 2016
4. SMA/SMK/MA : UPT SMAN 1 Sinjai Utara Tahun 2019
5. S1 : Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai

Pengalaman Organisasi :

1. Pengurus Himpunan Mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam (HIMKOPIS) UIAD Sinjai, Tahun 2020-2022

turnitin

Similarity Report ID: oid:3618:66804575

PAPER NAME
190208001

AUTHOR
ADEH IJAM PUTRI UTAMI

WORD COUNT
11802 Words

CHARACTER COUNT
74622 Characters

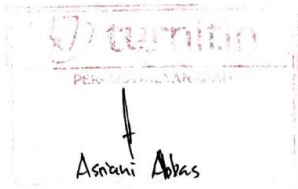
PAGE COUNT
66 Pages

FILE SIZE
634.8KB

SUBMISSION DATE
Sep 12, 2024 11:26 PM PDT

REPORT DATE
Sep 12, 2024 11:27 PM PDT

● **28% Overall Similarity**

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 27% Internet database
- 10% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database