

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era industri 4.0 menandakan bahwa teknologi berkembang begitu pesat. Salah satu perkembangan era 4.0 adalah perubahan semua aspek kegiatan ke arah digital. Pada masa sekarang media massa menjadi kebutuhan setiap orang didunia dan berpengaruh yang sangat besar. Di masa ini manusia sangat dimanjakan oleh teknologi. Top lima media massa adalah sebuah istilah untuk media massa yang berhasil menarik minat masyarakat, dengan memberikan kepuasan yang terbaik, beberapa diantaranya ada koran, majalah, radio, televisi dan film.¹

Fenomena pemakaian digital di kehidupan era industri 4.0 semakin meningkat dengan ditemuinya pada keseharian, seperti digital komputer, game online, mata uang (e-money), media digital (e-digital), hingga berkembangnya film berbasis digital. Di Indonesia sendiri perkembangan film bisa dibbilang lumayan signifikan, dari banyak film yang menghadirkan berbagai genre film yang berbeda-beda. Semakin banyak memproduksi, makin banyak pula genre dan tema yang disajikan seperti, komedi, horor, drama keluarga, edukasi dan lainnya.

Begitu Pula dengan dunia film secara global yang mengalami perkembangan begitu cepat. Hal yang menarik dari sebuah film bukan hanya

¹ Romly, *Komunikasi Massa* (Jakarta: PT Grasindo. Cetakan Pertama. 2016)

didapat dari segi teknis pengambilan gambar, pencahayaan, tempat, tema atau ide cerita, namun juga hasil dari kemampuan dari gabungan unsur komputer grafis yang dimasukkan dalam sebuah produk film. Selain karena perkembangan teknologi, ide-ide kreatif yang menambah daya tarik sebuah film menunjang kualitas film. Seiring perkembangannya, masyarakat juga disuguhkan dengan berbagai macam alternatif dalam mencari hiburan terutama film, banyak platform yang menyediakan berbagai macam film, seperti netflix yang memudahkan untuk menonton film tanpa harus pergi langsung ke bioskop.

Sebagai sebuah karya seni yang bernilai guna, film memiliki tujuan untuk menyajikan hiburan dan kepuasan bagi penontonnya. Melalui cerita yang disampaikan, secara tidak langsung penonton dapat belajar, merasakan dan menghayati berbagai permasalahan kehidupan, yang pada hakikatnya sengaja disajikan pengarang. Sehingga hasil dari karya seni bisa membuat penonton menjadi makhluk yang lebih baik dan dapat memanusiakan orang lain. Tidak hanya dijadikan sebagai media hiburan semata, film hadir untuk memberikan edukasi, sebuah informasi perihal isu-info sosial yang ada pada masyarakat. Selain itu film memiliki pengaruh besar kepada jiwa manusia, sebab mereka akan terpengaruh saat menonton bahkan hingga waktu yang bisa dibilang lama.²

Terkait dengan fenomena industri digital, film animasi juga mengalami perubahan yang begitu pesat, film animasi memiliki klasifikasinya sendiri di dalam masyarakat, dari kalangan anak-anak sampai dewasa, yang mana hingga saat ini masih menjadi sesuatu yang sangat diminati, terlebih dengan

² Himawan Pratista, *Memahami film* (Yogyakarta: Homerian Pustaka. 2008)

perkembangan yang ada maka tampilan dari film animasi pun semakin menarik. Seperti efek visual dari film Star Wars, Avatar, atau Moana. Efek visual adalah sebuah teknik manipulasi khusus pada visual tanpa harus melaksanakan pengambilan gambar secara langsung. Didukung dengan adanya perkembangan teknologi yang mendorong berkembangannya pada industri perfilman, sehingga tayangan yang ditampilkan memiliki visual dan grafis yang nyata.³

Animasi pada umumnya didefinisikan sebagai sebuah seni atau teknik yang menghidupkan dan Bergeraknya suatu objek yang diam dan tidak bergerak, sehingga berkesan menjadi hidup dan nyata. Berasal dari kumpulan beberapa gambar yang diolah menjadi sebuah gambar bergerak, menghidupkan benda mati atau benda statis dengan menciptakan gerak atau kesan bergerak. Dengan kata lain animasi adalah suatu proses perekaman dan memainkan kembali rangkaian gambar statis untuk mencapai sebuah ilusi pergerakan.

Film animasi yang sangat terkenal ialah Disney, salah satu film animasi yang banyak sekali mengeluarkan film kartun yang sangat sukses di berbagai pasar dunia. Disney merupakan satu dari banyak perusahaan hiburan dan media yang terbesar.



Gambar 1.1

³ Zaharuddin G Djalle. *The Making of 3 d Animation Movie* (Bandung: Informatika. 2007)

Salah satu divisi dari studio The Walt Disney Company adalah Walt Disney Animation Studios, studio animasi Amerika Serikat yang menghasilkan film animasi, film pendek dan serial televisi untuk The Walt Disney Company. Berkantor pusat di Burbank, California, didirikan pada tanggal 16 Oktober 1923., didirikan dengan nama Disney Brothers Cartoon Studio pada tahun 1923 kemudian bergabung bersama Walt Disney Productions di tahun 1929. Studio ini awalnya hanya khusus untuk memproduksi film pendek, sampai akhirnya berinovasi dengan memproduksi film fitur animasi (yang berdurasi panjang) pada tahun 1934. Tahun 1983, Walt Disney Productions berubah menjadi Walt Disney Pictures yang memproduksi film live-action, kemudian Walt Disney Productions berubah menjadi The Walt Disney Company dengan divisi animasinya menjadi Walt Disney Feature Animation, yang menjadi cabang perusahaan dari divisi film, The Walt Disney Studios. Pada 2006, Walt Disney Feature Animation berubah nama menjadi Walt Disney Animation Studios setelah Pixar Animation Studios dipegang oleh Disney pada tahun yang sama.

Film animasi produksi Disney yang menarik perhatian peneliti adalah *Raya And The Last Dragon* yang disutradarai Carlos Lopez Estrada dan Don Hall film produksi Walt Disney pertama yang terinspirasi oleh budaya Asia Tenggara. Film yang berdurasi 1 jam 47 menit melibatkan beberapa artis Asia seperti Awkwafina, Sandra Oh Gemma Chan, Daniel Dae, Benedict Wong dan Izaac Wang sebagai pengisi suara karakter Sisu, Virana, Namaari, Benja, Tong, serta

Boun. Sedangkan Kelly Marie Tran sebagai Raya dan Alan Tudyk sebagai Tuk Tuk.



Gambar 1.2
Poster Film Raya

Film ini bercerita tentang petualangan putri dari suku Hati yang bernama Raya yang melakukan perjalanan mencari ujung sungai yang dipercaya sebagai tempat keberadaan Sisu, sang naga terakhir yang sebelumnya pernah menyelamatkan negeri kumandra dari Druun, yakni sosok roh jahat yang merusak kehidupan umat manusia dengan mengubah mereka menjadi patung batu 5000 tahun yang lalu. Namun ternyata Druun muncul kembali 6 tahun silam. Dalam perjalanan ini Raya ditemani peliharaan kesayangannya yang bernama Tuktuk. Hewan yang memiliki penampilan fisik yang mirip dengan tringgiling ini bukan hanya menemani tetapi juga sebagai kendaraan yang bisa ditumpangi Raya selama perjalanannya mencari Sisu sang naga terakhir yang menjadi harapan satu-satunya Raya untuk mengembalikan Negeri Kumandra seperti sedia kalanya. Banyak sekali lika-liku selama perjalanan yang ditempuh Raya, dia harus berhadapan dengan para bandit, pemberontak di setiap suku. Dari perjalanan ini lah banyak

sekali pesan moral kebaikan yang dapat dijadikan pembelajaran yang bisa diimplementasikan ke kehidupan sehari-hari

Dari kisah diatas membuat peneliti tertarik untuk mengetahui lebih jauh apa saja pesan moral serta makna dari pesan-pesan yang disampaikan dalam film tersebut, dan apakah ada keterkaitan antara pesan-pesan kebaikan tersebut dalam pandangan Islam. Sehingga peneliti mengangkat sebuah judul **PESAN MORAL PADA FILM ANIMASI “RAYA AND THE LAST DRAGON” PRODUKSI WALT DISNEY ANIMATION STUDIOS (Pendekatan Analisis Semiotika Ferdinand de Saussure).**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya dan fokus penelitian maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut;

1. Apa pesan moral dan makna dari pesan moral yang ada dalam film Raya And The Last Dragon ?
2. Bagaimana keterkaitan pesan moral pada film Raya And The Last Dragon dalam pandangan Islam ?

C. Tujuan Masalah

Dari latar belakang dan juga rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk;

1. Mengetahui apa saja pesan moral dan memahami makna dari pesan moral yang ada didalam film animasi Raya And The Last Dragon, dan

2. Mengetahui bagaimana keterkaitan pesan moral pada film *Raya And The Last Dragon* dalam pandangan Islam.

D. Signifikansi Penelitian

Manfaat yang terdapat di dalam penelitian ini adalah manfaat teoritis dan praktik, diantaranya sebagai berikut;

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam memperkaya dan menambah wawasan dan juga pengetahuan tentang kajian semiotika. Dan juga diharapkan bisa dijadikan sebagai referensi mengenai analisis semiotika, khususnya semiotika dalam film animasi yang menggunakan analisis Ferdinand de Saussure.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman kepada masyarakat terhadap pesan moral yang ada di dalam sebuah film dengan menggunakan analisis semiotika. Dan memberikan pembelajaran dari moral yang ada dalam penelitian sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan.

E. Definisi Operasional

Sebagai gambaran penelitian, perlu dipahami apasaja istilah yang digunakan dalam penelitian agar mudah dipahami oleh pembaca, penjelasannya sebagai berikut;

1. Pesan Moral

Pesan moral merupakan suatu pesan yang berhubungan dengan tingkah laku, yang mengarahkan dan membimbing seseorang untuk berbuat baik kepada orang lain. Pesan moral mencakup aspek pengetahuan tentang etika manusia yang beradab dan berisi pengajaran yang baik maupun buruk dalam bertingkah laku.⁴ Dengan demikian pesan moral dalam penelitian ini adalah pesan moral yang berkaitan dengan nilai-nilai kebaikan, hanya berfokus pada pesan moral yang positif, yang disampaikan melalui media film animasi yang berupa gambar, audio visual dan dari segi bahasa verbal maupun nonverbal yang terdapat pada film, sehingga film ini bisa dijadikan sebagai bahan pembelajaran. Melalui analisis semiotika Ferdinand de Saussure.

2. Film Animasi

Film adalah sebuah video hasil dari pemikiran atau ide nyata yang kemudian di dalamnya harus mengandung unsur makna dan hiburan.⁵ Animasi yang baik adalah ketika memperlihatkan hal-hal yang dapat menggambarkan alur cerita dan emosi dari tokoh, gestur tubuh serta reaksinya. Sehingga karakter bisa lebih hidup dan ekspresif.⁶

Bisa disimpulkan bahwa film animasi adalah sebuah hasil karya berupa video yang menampilkan para tokoh yang memiliki beberapa karakter berbeda untuk menjalan alur cerita dengan tujuan untuk menyampaikan isi pesan kepada para

⁴ Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek* (Bandung; Remaja Rosdakarya, 2002), h.6.

⁵ Michael Rabinger, *Directing the Documentary* (Oxford: Elsevier. 2009)

⁶ Prston Blair, *Cartoon Animation*. (Laguna Hills, CA, United States: Walter Foster Publishing, 2010), h.105

penonton, sehingga menimbulkan respon yang menghibur maupun mendidik. Adapun film animasi yang dimaksud adalah Film Animasi Raya And The Last Dragon Produksi Walt Disney Animation Studios, film yang terinspirasi oleh budaya Asia Tenggara.

3. Teori Semiotika Ferdinand de Saussure

Semiotika merupakan cabang ilmu tentang mengkaji tanda dan cara kerjanya tanda, menganalisis tanda melalui hubungan tanda dengan makna, objek penggunaannya bisa memungkinkan tanda itu mempunyai arti maupun makna.⁷ Tanda tersusun atas dua elemen, yakni mengenai aspek tentang bunyi (seperti kata atau representasi visual) serta konsep citra bunyi itu disandarkan. Lalu konsep tersebut diubah dengan istilah penanda (signifier) dan petanda (signified).

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat diambil kesimpulan, Semiotika ialah bidang yang mengkaji pada bidang ilmu, yang membahas masalah tanda yang ada dalam kehidupan, seperti suara, simbol, norma dan aturan yang disebut dengan penanda (signifier) yang dapat memiliki arti dan makna bagi penerimanya yang disebut dengan petanda (signified).⁸

Dalam penelitian ini nantinya akan menampilkan beberapa potongan scene yang akan berpotensi memiliki makna atau pesan moral, dan nantinya juga akan dilihat bagaimana keterkaitan pesan moral tersebut dalam pandangan Islam.

⁷ John Fiske, *Pengantar Ilmu Komunikasi, Penerjemah Hapsari Dwiningtyas* (Jakarta: Rajawali Pers. 2014), h. 261-262

⁸ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2003), h. 3

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dapat membantu peneliti dalam menentukan posisi serta menunjukkan orisinalitasnya. Setelah melakukan tinjauan dan pengumpulan data, peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang terkait dan relevan dengan pesan moral pada film animasi. Diantaranya adalah;

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

1.	Judul	Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Film Animasi Pinocchio
	Penulis	Maulidah Khaerani
	Tahun	Komunikasi Dan Penyiaran Islam, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta (2016)
	Objek Penelitian	Film Animasi Pinocchio
	Perbedaan	Menggunakan konsep semiotika Charles Sanders Peirce dengan tiga tipe tanda yaitu, ikon, indeks dan simbol
	Persamaan	Penelitian ini akan mendeskripsikan pesan moral yang ada di dalam film animasi dengan pendekatan kualitatif
	Hasil Penelitian	Menunjukkan bahwa pesan moral yang disampaikan pada film ini adalah tentang kejujuran, tidak egois dan keberanian.
2.	Judul	Pesan Moral Dalam Film “Denias Senandung Di Atas Awan” (Analisis Semiotika Ferdinand de Saussure).
	Penulis	Sri Nur Hardiyanti
	Tahun	Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Makassar (2020)

Lanjutan Tabel. 1.1.

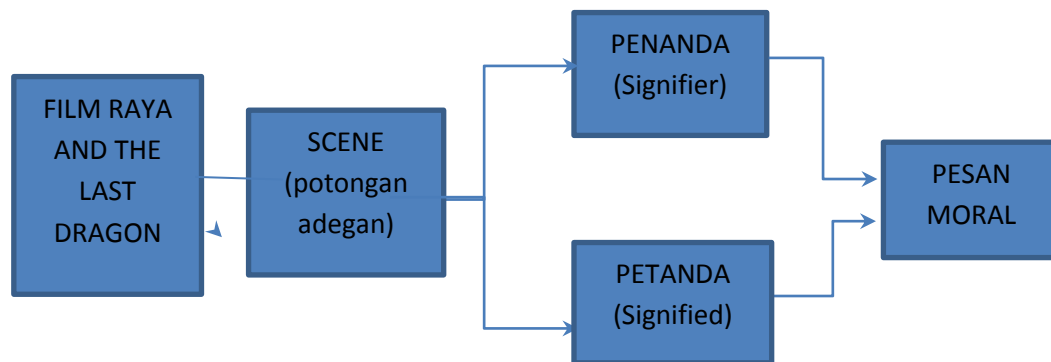
	Objek Penelitian	Film “Denias Senandung Di Atas Awan”
	Perbedaan	Perbedaan penelitian ini hanya terletak pada objek yang diteliti
	Persamaan	Menggunakan Analisis Semiotika Ferdinand de Saussure
	Hasil Penelitian	Hasil penelitian Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan bahwa penanda dan petanda pesan moral dalam film “Denias Senandung Diatas Awan” terdapat 16 scene diantaranya: scene tentang budaya, scene religi, scene etika, scene hubungan antar sesama manusia dalam lingkungan sosial, scene hubungan antar diri sendiri.
3.	Judul	Pesan Moral Dalam Film Dua Garis Biru (Analisis Semiotika Dalam Film Dua Garis Biru)
	Penulis	Muhammad Taufiq Kurniadi Rizki
	Tahun	Ilmu Komunikasi, Universitas Hasanuddin Makassar (2022)
	Objek Penelitian	Film Dua Garis Biru
	Perbedaan	Menggunakan model semiotika Roland Barthes yang terdiri dari tatanan pertandaan yaitu denotasi dan konotasi.
	Persamaan	Mendeskripsikan pesan moral dengan pendekatan kualitatif deskriptif
	Hasil Penelitian	Hasil penelitiannya dalam film Dua Garis Biru menyampaikan pesan-pesan moral yang mendidik dan menginspirasi, dilihat dari aspek sastra, dramatis, bahasa maupun sinematiknya

G. Kerangka Teori

Peneliti menggunakan bantuan analisis semiotika Ferdinand de Saussure dalam mencapai hasil dari tujuan penelitian. Saussure berpendapat bahwa tanda

tersusun dari, bunyian dan gambar yang disebut dengan penanda (signifier) dan konsep dari bunyian dan gambar dinamakan petanda (signified). Dalam hal komunikasi, seseorang akan menggunakan sebuah tanda guna mengirimkan makna tentang objek yang kemudian tanda itu diinterpretasikan.

Dalam penelitian ini pesan moral akan diuraikan berdasarkan sumber data penelitian dari film *Raya And The Last Dragon* berdasarkan dari unsur semiotika Ferdinand yakni tentang penanda (signifier), petanda (signified).



H. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian menggunakan pendekatan kualitatif. Menggunakan data deskriptif seperti tulisan, lisan dari orang yang akan diamati untuk menjelaskan fenomena individu, kelompok, peristiwa, keyakinan, dinamika sosial dan lainnya. Sehingga pendekatan kualitatif menekankan pada pemahaman yang berkenaan dengan masalah kehidupan sosial berdasar pada kondisi realitas yang

kompleks dan rinci.⁹ Penelitian kualitatif memiliki kegiatan yang terencana dalam menafsirkan informasi seperti menggambarkan, mengungkapkan dan menjelaskan suatu keadaan.¹⁰

Jenis penelitian yang dipakai adalah jenis penelitian literatur. Memperoleh data dengan menggunakan berbagai literatur dan pustaka seperti buku, jurnal, catat dan hal semacamnya sebagai tempat kajiannya.¹¹ Mengumpulkan bahan dan juga informasi yang relevan dengan penelitian, guna dilakukannya pengkajian dan penelaahan terhadap literatur yang masih ada relevansinya dengan permasalahan yang diangkat peneliti, untuk memperoleh hasil yang objektif.¹²

2. Objek dan Subjek Penelitian

Objek Penelitian adalah Pesan Moral kebaikan serta Subjek penelitiannya merupakan film *Raya and The Last Dragon*. Film yg disutradarai oleh Carlos Lopez Estrada, Don Hall. Film ini dibintangi oleh Kelly Marie yang mengisi bunyi sebagai Raya, serta Awkwafina yang mengisi suara sebagai Sisu. Film *Raya and The Last Dragon* mulai rilis pada lepas 3 Maret 2021.

3. Data dan Sumber Data

⁹ Eko Murdiyanto. *Metode Penelitian Kualitatif (Teori dan Aplikasi disertai Contoh Proposal)*, (Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat UPN “Veteran” Yogyakarta Press, 2020) h.18-19

¹⁰ Sutopo & Arief. *Terampil Mengolah Data Kualitatif dengan NVIVO* (Prenada Media Group, 2020)

¹¹ Purwanto, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi dan Pendidikan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), 168

¹² Purwanto, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi dan Pendidikan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), 168

Data terbagi jadi dua yakni, data primer/utama dan data sekunder. Data primer atau yang utama, data yang terkait dengan rumusan masalah yakni, apa pesan dan makna pesan yang didapat pada film animasi *Raya and the last dragon*, dan bagaimana keterkaitannya dengan pandangan Islam. Kemudian data sekunder adalah data penunjang penelitian seperti data tentang identitas film, para pemain dan sutradara.

Sumber data, orang atau benda yang dapat memberikan sebuah informasi kepada peneliti terkait data penelitian. Sedangkan sumber data ada dua, sumber data primer ada film *Raya and the last dragon*, dan sumber data sekunder meliputi jurnal, artikel, penelitian terdahulu, film yang terkait dan lainnya.

4. Teknik Pengumpulan Data

Menggunakan observasi, dokumentasi dan studi pustaka. Observasi dilaksanakan dengan pengkajian, mengamati dan pencatatan secara sistematis terkait fenomena yang hendak diteliti. Metode penelitian observasi pada penelitian ini dilakukan secara menyeluruh mengamati tiap scene mana saja yang berpotensi memberikan pesan moral pada khalayak. Sedangkan dokumentasi adalah cara untuk memperoleh data informasi melalui bentuk jurnal, penelitian terdahulu, internet yang mendukung penelitian, dalam penelitian ini data dokumentasi berupa scene yang menggambarkan sebuah pesan moral. Dan studi pustaka merupakan data yang diperoleh dengan menelaah berbagai teori serta pokok pikiran dalam buku-buku yang masih berhubungan dengan masalah yang ada didalam penelitian.

5. Teknik Analisa Data

Proses analisa data dimulai dari menelaah seluruh data yang tersedia dari sumber data yang telah dikumpulkan sebelumnya. Analisis berarti menguraikan atau membahas data, sehingga bisa ditarik kesimpulannya. Dengan analisis semiotika, suatu ilmu atau metode analisis yang mengkaji sebuah tanda.¹³ Penelitian menggunakan konsep semiotika Ferdinand de Saussure yaitu, penanda, petanda dan makna. Berikut proses analisis objeknya;

Objek akan dijelaskan berdasarkan penanda dan petanda, yang mana penanda menggambarkan isi komunikasi sedangkan petanda menjelaskan arti isi komunikasi. Data yang diperoleh dari hasil penanda dan petanda kemudian akan dianalisis hubungannya dengan pesan moral. Kemudian penarikan kesimpulan dilakukan setelah hasil dari data penelitian selesai dianalisis.

I. Sistematika Penulisan

Penulisan ini mengacu pada pedoman penulisan skripsi dalam buku Pedoman Karya Ilmiah makalah, artikel jurnal, penelitian, skripsi, tesis dan disertasi edisi 2021 Universitas Negeri Islam Antasari Banjarmasin.

Karena peneliti menggunakan penelitian kualitatif deskriptif yang bersifat penelitian kepustakaan maka berikut adalah sistematika penulisan yang telah sesuai dengan pedoman kampus.

BAB I: Pendahuluan yang berisi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Masalah, Signifikansi Penelitian, Definisi Operasional,

¹³ Alex Sobur, Loc.Cit. h. 15

Penelitian Terdahulu, Kerangka Teori, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II: Deskripsi Konsep Tentang Konsep Pesan Moral, Film dan Semiotika.

BAB III: Analisa Semiotika Pada Film. Pembahasan Tentang Analisis Semiotika Ferdinand de Saussure Pada film.

BAB IV: Pembahasan Analisis Semiotika Pada Film. Pesan dan Makna Pesan Moral Pada Film dan Keterkaitannya Dengan Pandangan Islam.

BAB V : Simpulan dan Rekomendasi