



**REPRESENTASI PESAN MORAL PADA FILM
DORAEMON STAND BY ME**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Surabaya Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh :
Kevin Damara Farizky
NIM. B05217030

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2021**

PERNYATAAN OTENTISITAS SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kevin Damara Farizky

NIM : B05217030

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi berjudul **Representasi Pesan Moral Pada Film Doraemon Stand By Me** adalah benar merupakan karya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya dalam skripsi tersebut diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar dan ditemukan pelanggaran atas karya skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar yang saya peroleh dari skripsi tersebut.

Surabaya, 10 November 2021
Yang membuat pernyataan



Kevin Damara Farizky
NIM. B05217030

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Kevin Damara Farizky

NIM : B05217030

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : Representasi Pesan Moral Pada Film
Doraemon Stand By Me

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 8 Juli 2021

Menyetujui
Pembimbing,



Dr. Ali Nurdin, S.Ag. M.Si
NIP. 19710602199831001

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI
REPRESENTASI PESAN MORAL PADA FILM
DORAEMON STAND BY ME

SKRIPSI

Disusun oleh :
Kevin Damara Farizky
B05217030

Telah diuji dan dinyatakan lulus dalam ujian Sarjana
Strata Satu pada tanggal 9 Agustus 2021

Tim Penguji

Penguji I



Dr. Ali Nurdin, S.Ag. M.Si
NIP. 19710602199831001

Penguji II



Dr. Lilik Hamidah, S.Ag, M.Si
NIP. 197312171998032002

Penguji III



Muchlis, S.Sos.I, M.Si
NIP. 197911242009121001

Penguji IV



Advan Navis Zubaidi, S.ST., M.Si.
NIP. 198311182009011006



Surabaya, 9 Agustus 2021
Dekan,

Dr. H. Abdul Halim, M.Ag
NIP. 19630725199104100



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Kevin Damara Farizky
NIM : B05217030
Fakultas/Jurusan : Dakwah dan Komunikasi/Ilmu Komunikasi
E-mail address : kevinrizky499@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Representasi Pesan Moral Pada Film Doraemon Stand By Me

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 10 November 2021

Penulis

(Kevin Damara Farizky)

ABSTRAK

Kevin Damara Farizky, NIM. B05217030, 2021.
Representasi Pesan Moral Pada Film Doraemon Stand By Me.

Penelitian ini membahas tentang representasi pesan moral pada Film Doraemon Stand By Me. Penelitian ini memiliki fokus masalah yaitu “Bagaimana realitas, representasi, dan ideologi pesan moral di representasikan dalam film Doraemon Stand By Me?”. Penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika John Fiske, di analisis dengan 3 kode televisi John Fiske yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi. Kemudian diinterpretasikan dan dioperasionalkan dengan perspektif teori representasi dan perspektif Islam.

Dari hasil penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa (1) Pada level realitas pesan moral digambarkan pada elemen perilaku, gerakan dan ekspresi. (2) Pada level representasi pesan moral digambarkan pada elemen teknik kamera, konflik dan dialog. (3) Pada level ideologi pesan moral digambarkan pada elemen individualisme. Kemudian mendapatkan pesan moral yaitu tolong menolong, percaya diri, persahabatan sejati, pemaaf dan pantang menyerah.

Kata kunci : Representasi, Pesan Moral, Film.

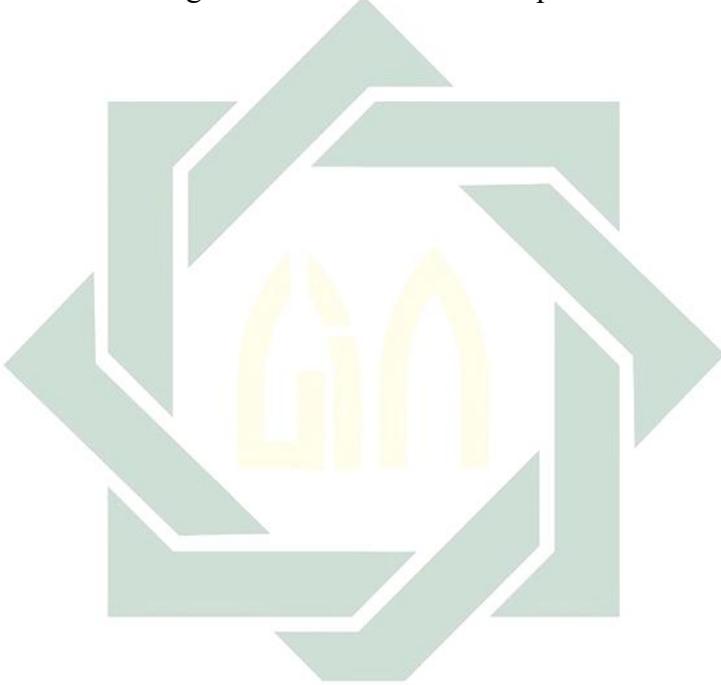
DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Definisi Konsep	5
1. Representasi Pesan Moral	5
2. Film Doraemon Stand By Me	6
3. Analisis Wacana Model John Fiske	6
F. Sistematika Pembahasan	8
BAB II KAJIAN TEORITIK	9
A. Kerangka Teoritik	9
1. Representasi	9
2. Pesan Moral	10
3. Representasi Pesan Moral	11
4. Film Sebagai Media Komunikasi Massa	12
5. Etika Perfilman Indonesia	15
6. Sosial Budaya	18

B. Kajian Teoritis	19
C. Kerangka Pikir Penelitian	20
D. Pesan Moral Sebagai Nilai Dakwah Pada Film..	22
E. Penelitian Terdahulu	23
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	26
B. Unit Analisis	26
C. Jenis dan Sumber Data	27
D. Tahap-Tahap Penelitian	27
E. Teknik Pengumpulan Data	28
F. Teknik Analisis Data	29
BAB IV PEMBAHASAN	31
A. Gambaran Umum Subyek Penelitian	31
B. Penyajian Data	40
C. Pembahasan Hasil	52
BAB V PENUTUP	68
A. Simpulan	68
B. Rekomendasi	68
C. Keterbatasan Penelitian	69
DAFTAR PUSTAKA	70

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Adegan Nobita Dibully	40
Tabel 4.2 Adegan Doraemon Meledak Nobita	43
Tabel 4.3 Adegan Nobita Membuka Rok Shizuka	46
Tabel 4.4 Adegan Nobita Babak Belur Dipukul Giant. 49	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Poster Film Doraemon Stand By Me	31
Gambar 4.2 Tokoh Doraemon	32
Gambar 4.3 Tokoh Nobita	32
Gambar 4.4 Tokoh Shizuka	33
Gambar 4.5 Tokoh Suneo	33
Gambar 4.6 Tokoh Giant	34
Gambar 4.7 Tokoh Sewashi	34
Gambar 4.8 Tokoh Jaiko	35
Gambar 4.9 Tokoh Dekisugi	35
Gambar 4.10 Tokoh Pak Guru	36
Gambar 4.11 Tokoh Ibu Nobita	36
Gambar 4.12 Tokoh Ayah Nobita	37
Gambar 4.13 Tokoh Ibu Giant	38
Gambar 4.14 Tokoh Ayah Shizuka	38

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media komunikasi massa sangat penting pada perkembangan komunikasi dalam masyarakat. Media tersebut mengarah pada teknologi yang digunakan sebagai saluran untuk orang-orang melakukan komunikasi. Dengan arti, media komunikasi massa digunakan untuk menjangkau perhatian khalayak, dengan penyebaran pesan secara luas kepada komunikan atau audiens yang besar dan beragam.

Kekuatan film sebagai media komunikasi massa terlihat dari bagaimana peran film bagi masyarakat yang merupakan salah satu media yang mempengaruhi pandangan seseorang. Dengan memunculkan berbagai cerita, membuka kemungkinan secara tidak langsung bisa mengubah cara berpikir penonton setelah menonton film tersebut. Terlebih lagi, film memungkinkan pesan untuk diteruskan ke banyak orang dengan cara yang bersahaja dan tanpa merasa diremehkan.²

Dari sekian banyaknya alat yang tersedia, film adalah audio visual yang membuat menarik dan terkenal. Pemirsa dapat langsung paham pesan yang tersirat dari tulisan cerita penulis skripfilm. Film ini mencakup keduanya, jadi tidak perlu untuk memikirkan atau mengangan-angan tentang membaca (buku) atau mendengarkan radio. Cukup menonton dan menangkap pesannya. Melalui lensa kamera pengamat, film selalu berkaitan dengan kisah kejahatan, peristiwa misterius, romansa, seksualitas dan lain-lain yang membentuk realitas sosial.³

² M. Ali Musyafak, "Film Religi Sebagai Media Dakwah Islam" Jurnal Islamic Review, Vol. 2, No.2, 2013, 327

³ Marcel Danesi, Pengantar Memahami Semiotika Media, (Yogyakarta: Jalasutra, 2010), hal 158

Film dianggap sebagai sarana hiburan, bukan persuasif. Tapi yang jelas, film ini banyak pesona dan daya tarik. Adanya kritik dan sensor publik juga mengisyaratkan bahwa film tersebut tentu berpengaruh. Oleh karena itu, film yakni media yang ampuh guna memberikan informasi edukasi secara komplit.⁴

Berdasarkan data skripsi yang ditulis oleh Niza Sari Pratiwi berjudul "representasi kekerasan dalam film animasi Doraemon Stand By Me (Analisis Semiotika)"⁵ menyatakan bahwa dua tema yang menumbuhkan kegelisahan dan perhatian masyarakat saat terdapat sinema yang menyajikan seksualitas dan kekerasan. Animasi tersebut visualnya berlawanan dengan standar, kecemasan biasanya berasal dari pemahaman penonton, yang mempunyai efek moral, psikis, dan sosial yang merugikan.

Kartun alias animasi umumnya didesain untuk anak-anak. Sebagian besar film animasi yang ditampilkan terus menghibur penonton berkat karakter-karakternya. Orang dewasa juga menyukai manga atau animasi dan tak jarang menjadikannya film favorit. Guna menghilangkan stress dari pikiran yang sibuk, setidaknya menonton kartun yang membantu menyegarkan pikiran.

Kebanyakan orang berpikiran bahwa film doraemon ini aman ditonton anak dibawah umur karena film yang dapat mengocok perut dan disukai banyak anak. Padahal penonton yang ingin dituju sutradara film adalah anak-anak era 90an yang dulunya menyukai doraemon. Yang disesalkan juga Lembaga Sensor Film meluluskan film Doraemon Stand By Me ini diperuntukkan untuk semua umur. Namun setelah melihat film tersebut terdapat

⁴ Onong Uchjana Effendi, Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi (Bandung: Cipta Aditya Bakti, 2003), hal 207

⁵ Niza Sari Pratiwi, Skripsi: "Representasi Kekerasan Dalam Film Animasi Doraemon Stand By Me (Analisis Semiotika)" (Tangerang: UMN, 2015), Hlm.2.

beberapa adegan yang tidak layak untuk di contoh oleh anak-anak karena adanya unsur kekerasan dan percintaan.

Seperti halnya televisi, film yakni salah satu sarana komunikasi yang dapat mempengaruhi masyarakat, melalui isi cerita, majas dan watak peran yang diperankan dalam sinema tersebut dan dapat diambil amanat dari sinema tersebut dari segi baik atau buruk. Seperti dalam film *Doraemon Stand By Me*, banyak amanat yang disampaikan melalui Bahasa dan simbol yang digunakan dalam film ini. Film ini berisi pesan moral/amanat dan juga menghibur penonton.

Ada beberapa adegan tersebut menunjukkan nilai moral yang buruk seperti saat scene Nobita membuka rok Shizuka dengan sengaja. Perilaku seperti itu tentu buruk jika dilihat oleh anak-anak dan mungkin saja bisa ditiru. Kemudian adegan Nobita yang berkelahi dengan Giant. Pastinya adegan kekerasan yang termasuk bullying itu tidak baik di konsumsi oleh anak-anak yang berbahaya juga jika diaplikasikan kepada teman-temannya.⁶

Perilaku yang dipertontonkan pada adegan-adegan tersebut tentunya di khawatirkan akan ditiru oleh anak-anak yang menonton film tersebut. Film ini bisa dibilang *famous* di Indonesia dalam waktu 18 hari sudah 1 juta yang menonton dengan layar terbatas.⁷ Namun terdapat sebuah pesan positif yang ingin disampaikan pada peristiwa tersebut. Untuk itu peneliti berasumsi melakukan penelitian dengan tujuan memperoleh sebuah rumusan tertentu dengan judul "Representasi Pesan Moral Pada Film *Doraemon Stand By Me*".

⁶ Yoga Widhia Pradhana. 2014. Jangan Ajak Anak-anak ketika Menonton *Stand By Me Doraemon*.
<https://www.kompasiana.com/yogawpradhana/54f921b4a33311ae068b4786/jangan-ajak-anakanak-ketika-menonton-stand-by-me-doraemon> (di akses pada tanggal 10 Maret 2021)

⁷ <https://m.liputan6.com/showbiz/read/2154064/stand-by-me-doraemon-raih-1-juta-penonton-harusnya-lebih> (di akses pada tanggal 11 Maret 2021)

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

- 1..Bagaimana realitas pesan moral di representasikan dalam film Doraemon Stand By Me?
2. Bagaimana representasi pesan moral dalam film Doraemon Stand By Me?
3. Bagaimana ideologi pesan moral di representasikan dalam film Doraemon Stand By Me?

C. Tujuan Penelitian

Dari uraian rumusan masalah diatas, maka tujuannya adalah :

1. Untuk mengkritisi realitas pesan moral dalam film Doraemon Stand By Me yang di representasikan.
2. Untuk mengkritisi pesan moral dalam film Doraemon Stand By Me yang di representasikan.
3. Untuk mengkritisi ideologi pesan moral dalam film Doraemon Stsnd By Me yang di representasikan.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoretis

Penelitian ini diharapkan berfaedah/manfaat menjadi Pustaka dan mendapatkan informasi peningkatan tentang ilmu komunikasitentang analisa produk mediaberupa film.

2. Praksis

- a. Bagi Penulis: Untuk menambah pengetahuan yang berkaitan dengan pesan moral dan mengetahui pentingnya masyarakat mengambil pesan positif yang terkandung saat menikmati film.
- b..Bagi Peneliti Selanjutnya: Penggalan data/penelitian ini bisa dipakai untuk membuat proposal penelitian yang setara dan bisa untuk penelitian selanjutnya.
- c. Bagi Ilmu Pengetahuan: Penggalan data/penelitian ini dapat menjadi gambaran kepada publik untuk memahami

film/sinema dan memberikan arahan kepada masyarakat dalam mengkonsumsi produk media film.

E. Definisi Konsep

1. Representasi Pesan Moral

Menurut KBBI, Representasi adalah substitusi, keadaan substitusi, apa yang disubstitusi; perwakilan. Hall membagi 2 pengertian representasi yaitu, Pertama, representasi mental, adalah gagasan dipikiran disebut peta konsep. Representasi mental merupakan suatu hal yang abstrak. Kedua, representasi bahasa, memainkan peran penting dalam membangun makna. Konsep abstrak terdapat dalam otak perlu diinterpretasikan bahasa yang dapat dimengerti. Dengan melakukan dapat menghubungkan symbol dan konsep serta ide tertentu.⁸

Sedangkan menurut KBBI, moral yakni 1. Moral; ajaran yang sifatnya positif dan negatif dapat diterima umum. budi pekerti; tata krama: bobrok, minum miras, bertaruh uang, dan berzina; 2. Mental menjadikan orang gagah&berani, antusias, energik, dan terkendali; emosi sebagaimana terungkap dalam perbuatan: pertahanan sipil daya tempur sangat kuat; 3. Ilmu tentang adab/kesusilaan yang diambil dari kisah.

Moralitas adalah sifat moral atau keseluruhan asas dan baik dan buruk tergantung dari penilaiannya (Bertens, 2002:7). Moralitas berfungsi untuk mengatur dan membimbing orang untuk bertindak sehingga tergolong baik dan terhindar dari perilaku yang buruk. Maka dari itu, makhluk sosial dinilai tidak berakhlak jika tak sesuai dengan moral yang berlangsung.

Jadi yang dimaksud representasi pesan moral pada penelitian ini adalah menggambarkan perwakilan sebuah

⁸ Stuart Hall. 1997. Representation: Cultural Representation and Signifying Practices. London: Sage Publications.

tanda yang memiliki makna pada suatu objek yang berkaitan dengan level realitas, level representasi dan level ideologi yang akan dilihat dari berbagai aspek suatu produk media berupa film yang bergenre animasi, adventure berjudul Doraemon Stand By Me

2. Film Doraemon Stand By Me

Film menurut KBBI, 1) film selulosa tipis untuk gambar negative (digunakan sebagai potret) atau positif. 2) pemutaran gambar langsung (lakon).

Berdasarkan pasal 1 ayat 1 UU RI No. 33 tahun 2009 tentang perfilman, mendefinisikan film adalah karya seni budaya yang merupakan kaidah perfilman melahirkan adat istiadat dan alat komunikasi.

Menurut Effendi, film adalah produk budaya dan diartikan sebagai sarana ekspresi seni. Film yakni media massa kombinasi teknik seperti alat potret dan memori, seni seni gambar dan teatter, sasstra dan arsitektur dan musik.

Dalam konteks penelitian ini, film yang dimaksud adalah sarana telekomunikasi yang bersifat audio visual (film) bergenre animasi, petualangan dengan judul Doraemon Stand By Me, berdurasi 94 menit yang diproduksi oleh Fujiko Movie Studio pada tahun 2014.

3. Analisis Wacana Model John Fiske

Wacana menurut KBBI adalah 1) Korespondensi lisan; diskusi; 2) semua wacana adalah kesatuan; 3) satuan kebahasaan yang diakui paling lengkap adalah risalah atau laporan umum, seperti novel, buku, esai, dan ceramah; 4) kemampuan atau prosedur untuk berpikir sistematis; kemampuan atau proses untuk membuat keputusan rutin; 5) pertukaran gagasan secara lisan.

Sementara itu, J.S. Badudu (2000) adalah rangkaian kalimat penghubung yang menghubungkan satu klausa dengan klausa lainnya, sehingga membentuk satu kesatuan, sehingga membentuk kesersian makna antar kalimat. Sara

Mills dalam Eriyanto, (2001)⁹, berpendapat bahwa wacana yakni penggunaan Bahasa dalam komunikasi verbal dan tertulis.

Jhon Fiske mengemukakan kode TV yang dikenal ikon dipakai pertelevisian di seluruh dunia. Fiske berkata bahwasannya ikon yang tumbuh pada program televisi saling terkait dan membentuk arti. Menurut teori ini, realitas ditangani dengan mendeteksi tidak hanya kode yang masuk tetapi juga pemirsa memiliki pustaka, sehingga kode tersebut dirasakan lain bagi orang tidak sama.

1. Level realitas

Kode sosial yang meliputi penampilan, outfit, dandanannya, lingkungan, perilaku, cara berbicara, gerakan, ekspresi, dialog, dan sebagainya.

2. Level representasi

Kode sosial yang menggabungkan ikon khusus, menacakup kamera, pencahayaan, perubahan, nada dan bunyi. Serta kode representasi konvensional dari cerita, bentrokan, karakter, aksi, dialog, layar dan pilihan pemain.

3. Level ideologi

Kode sosial yang meliputi keinginan pribadi, feminisme, suku, tingkatan, materialism, kapitalisme dan lain-lain.¹⁰

Oleh karena itu, penelitian ini menganalisis aspek tingkat realistik, performatif, dan ideologis dari semua adegan yang muncul dalam gambar dan audio visual pada film Doraemon Stand By Me.

F. Sistematika Pembahasan

⁹ Aris Badara, Analisis Wacana: Teori, Metode, dan Penerapannya pada Wacana Media, (Jakarta: kencana Prenada Media Group, 2012), hlm. 16

¹⁰ Vera Nawiroh, Semiotika Dalam Riset Komunikasi, Bogor, Ghalia Indonesia, 2014, hlm 10

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terdiri dari 5 bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, definisi operasional, dan metode penelitian merupakan uraian dari bab pendahuluan.

BAB II KAJIAN TEORETIK

Berisi penjelasan konseptual yang membahas tentang dukungan sosial dan film, serta berisi konsep teori yang digunakan untuk penelitian ini dan penelitian terdahulu yang relevan.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisi penjelasan deskripsi pendekatan dan jenis penelitian yang dipakai, unit analisis, jenis dan sumber data penelitian, tahap-tahap penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memaparkan tentang gambaran subyek penelitian yang berupa film, penyajian data, dan pembahasan hasil penelitian berdasarkan perspektif teori dan juga perspektif islam

BAB V PENUTUP

Bab V merupakan bab terakhir dalam penelitian yang berisi kesimpulan dari hasil penelitian tentang adanya simbol atau makna dalam film Doraemon Stand By Me serta rekomendasi hal yang perlu dilakukan.

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Kerangka Teoritik

1. Representasi

Istilah representasi pada garis besarnya mengarah pada deskripsi golongan dan instansi sosial. Representasi berhubungan dengan stereotip, tetapi itu bukan satu-satunya. Lebih penting lagi, deskripsi bukan hanya penampilan tetapi makna/ nilai dibalik penampilan.

Tampilan fisik representasi¹¹ yakni alat yang berguna menyembunyikan makna sebenarnya. Karena sinema di TV adalah media visual, tampilan simbol, foto, makhluk sosial setidaknya tampak realistis, meskipun simbol dan gambar hanya structural atau elektronik. Kritik inilah yang menerangkan pada pembacaan atas representasi film. Terdapat tiga pengalaman yang dapat digunakan pengambilan keputusan seperti:

- 1) Membaca ekspresi dan perilaku non verbal manusia di sinema atau di Tv sama seperti membacanya dalam kehidupan nyata atau pengalaman sosial.
- 2) ketika membaca karakter dalam sebuah sinema, terdapat penilaian yang cenderung dibuat dari pengalaman dengan media.
- 3) Selanjutnya adalah proses monitoring (encoding) materi film oleh produser misalnya menggunakan kamera.

Dapat dikatakan bahwa representasi menyelesaikan masalah bentuk. Cara penggunaan televisilah untuk memungkinkan pemirsa mengkontruksi makna yang merupakan inti dari representasi. Sampai pada tingkatan ini,

¹¹ Graeme Burton, Membincangkan Televisi, Sebuah Pengantar Kajian Televisi, (Yogyakarta: JalaSutra, 2011), Hal: 31

representasi juga terlibat dengan pembuatan tanda/kode yang bermakna. Belajar tentang representasi yakni membuat peran pada makna. Oleh karena itu, representasi juga mencakup representasi atau versi yang dibangun darinya, daripada ide asli atau objek fisik asli.¹²

Representasi adalah pembicaraan, kalimat, gambar hidup (Video), film, dan foto merupakan konsep yang dipakai proses social pengartian dengan sistem penandandaan. Singkatnya, representasi yakni penciptaan makna bahasa melalui Bahasa seseorang yang dapat mengekspresikan pikiran, konsep, dan ide tentang sesuatu.

Stuartrt Hall memperlihatkan bahwa teori representasi dalam prosesnya menggunakan bahasa untuk menghasilkan makna dan terjadinya pertukaran antara sekelompok orang dalam suatu budaya. Representasi terjadi antara ide-ide atau konsep yang terkandung di dalam pikiran dan bahasa untuk mengkomunikasikan makna dari objek tertentu.

Hall menunjukkan bahwa imajinasi dapat memiliki arti yang berbeda, dan tidak ada ketentuan bahwa imajinasi akan berfungsi saat disajikan. Hall mengatakan bahwa "representasi adalah konstitutif." Representasi akan muncul setelah direpresentasikan, dan representasi tidak akan muncul setelah suatu kejadian.¹³

Jadi dapat disimpulkan bahwa representasi adalah proses yang berasal dari pikiran dengan melihat sebuah objek, kemudian mencetaknya atau menggambarkannya melauai bahasa dan dipertukarkan oleh anggota kelompok dalam sebuah kebudayaan.

2. Pesan Moral

¹² Ibid, Hal: 32

¹³ Muhamad Mufid, Etika dan Filsafat Komunikasi, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2009), 273.

Pesan yakni salah satu di mana pengirim berkomunikasi dengan penerima. Pesan ialah emosi, makna, dan ide yang terwakili oleh seperangkat verbal atau non verbal. Nilai dari sebuah kata, bentuk, dan wadah pesan merupakan tiga komponen dalam pesan.¹⁴

Moral memainkan peran penting dalam Filsafat Durkheim. Fakta-fakta tentang moral sebenarnya ada, tetapi moral hanya dapat digunakan atau dialami dalam konteks sosial. Moral hanya dapat digunakan atau dialami dalam konteks masyarakat. Moral tidak tergantung kecuali melibatkan kondisi sosial.¹⁵

Pesan moral ditangkap melalui penafsiran cerita sinema. Pesan moral yang disampaikan produser pada suatu sinema baik atau buruknya terdapat pada adegan-adegan sinema. Cerita pada sinema biasanya ada pada realita hidup seperti perbuatan, prinsip, perangai, pendirian, dan sebagainya. Pengutaraan tersebut melalui penampilan karakter pada cerita.

Oleh karena itu, pesan moral yang terkandung dalam film Doraemon Stand By Me memiliki nilai baik yang secara implisit maupun eksplisit dapat dinyatakan bahwa film ini memberikan pelajaran kepada masyarakat.

3. Representasi Pesan Moral

Representasi adalah secara ringkas membuat suatu makna. Pikiran dan bahasa merupakan komponen representasi yang bekerja melalui representasi. Keduanya terhubung satu sama lain untuk mengetahui sesuatu di kepala sehingga mengetahui artinya tidak memiliki komunikasi tanpa bahasa. Representasi muncul sebagai

¹⁴ Wahyu Ilahi. Komunikasi Dakwah. Bandung : PT REMAJA ROSDAKARYA, 2010, hal 97

¹⁵ Djuretna A. Imam Muhni, Moral dan Religi Menurut Emile Durkheim dan Henri Bergson, (Yogyakarta : Penerbit Kansius, 1994), 36.

makna yang diciptakan dan dipertukarkan antar anggota masyarakat.¹⁶

Menurut Bartens, standar moral dapat diidentifikasi dengan lima karakteristik:¹⁷

- a. Mengacu pada hal-hal yang dianggap menyebabkan kerugian serius bagi seseorang.
- b. Terletak pada validitas akal yang mendukung kebenaran.
- c. Penilaian yang adil.
- d. Mendahulukan dari nilai-nilai lain, termasuk kepentingan lainnya.
- e. Terkait dengan emosi tertentu

Pesan moral hanya sebatas tentang ajaran positif dan negatif kelakuan dan perbuatan secara spontan, gampang tidak dibikin-bikin, dan langsung luar kepala tanpa pemikiran dan perkembangan kualitas emosi, sentiment, dan kecenderungan manusia. Sedangkan berbicara, merenung, dan berbuat baik ialah nilai-nilai moral.

4. Film Sebagai Media Komunikasi Massa

Komunikasi massa ialah tv, radio, koran, dan film yang merupakan proses komunikasi yang dikirim ke media tersebut. Beberapa ciri komunikasi massa antara lain adalah pesan komunikasi massa terjadi dalam satu arah, responnya tertunda dan sangat terbatas. Sifat informasi terbuka untuk berbagai khalayak; sifat penyebaran pesan cepat, bersamaan dan luas; sumber dan sink dihubungkan oleh saluran yang diproses secara mekanis.

Komunikasi massa digunakan untuk menyebarkan informasi mendistribusikan Pendidikan, memajukan pertumbuhan ekonomi, dan menciptakan kegembiraan dalam kehidupan masyarakat. Sebagai hiburan, media massa memiliki keindahan yang dituangkan dalam sebuah bunyi,

¹⁶ Siti Aisyah, Representasi Islam Dalam Film *Get Married 99% Muhrim*, (Skripsi : UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2016.)

¹⁷ Kees Bartens, *Etika* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), hlm. 13.

lirik, lagu maupun bahasa dan gambar, sehingga dapat membawa seseorang kedalam situasi yang menyenangkan (hiburan) seperti halnya kebutuhan pokok lainnya.

Peran komunikasi massa yaitu menyebar luaskan informasi, meratakan pendidikan, dan mengembangkan tumbuhnya ekonomi dan mewujudkan kebahagiaan dalam hidup. Sebagai hiburan, media massa memiliki keindahan yang diekspresikan dalam bunyi, lirik, lagu, bahasa dan gambar, sehingga dapat menempatkan seseorang pada situasi yang menyenangkan.

Menurut Steve M. Chaffee, ada dua cara untuk memeriksa pengaruh media massa. Pertama adalah pengaruh media massa terkait pemberitaan atau media itu sendiri. Kedua, melihat jenis-jenis perubahan pada khalayak, seperti perubahan sikap, perasaan, dan perilaku.¹⁸

Film merupakan bagian dari media komunikasi massa yang digunakan untuk merefleksikan serta membentuk realitas. Dapat dipahami bahwa film punya kemampuan untuk menyampaikan pesan dalam waktu bersamaan dan memiliki tujuan berbeda tergantung suku, agama, status, usia, dan area.¹⁹

Dalam bukunya yang berjudul Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi, Effendy (2003)²⁰ menjelaskan jenis-jenis film berdasarkan isinya :

a. Film Cerita

Film cerita adalah film yang menyajikan sebuah cerita kepada publik dengan tujuan dapat menyentuh hati penontonnya. Film bersifat audio visual disajikan dalam

¹⁸ Nawiroh Vera. Komunikasi Massa. Bogor: Ghalia Indonesia, 2016, hal 36.

¹⁹ Sri Wahyuningsih, Film dan Dakwah: Memahami Representasi Pesan-Pesan Dakwah Dalam Film Melalui Analisis Semiotik. Media Sahabat Cendekia, 2019, hal 6.

²⁰ Onong Uchjana Effendy. Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi (Bandung: Cipta Aditya Bakti, 2003), hal 207.

bentuk suara-suara yang terdengar dan gambar yang terlihat.

b. Film Berita

Film berita adalah film yang menyajikan fakta atau peristiwa aktual. Film ini bersifat berita sehingga harus benar, mengandung nilai berita dan diproduksi dalam waktu yang singkat.

c. Film Dokumenter

Titik berat dari film dokumenter adalah fakta atau peristiwa yang telah terjadi.

d. Film Kartun

Film kartun mengacu pada film yang bukan menampilkan manusia pada umumnya, melainkan hasil dari kartun atau lukisan. Dalam proses produksinya, film kartun haruslah tepat, tidak hanya digambar oleh satu orang, tetapi juga digambar oleh banyak pelukis.

Film sebagai media komunikasi yang bersifat audiovisual memiliki karakteristik. Menurut Quick dan La, karakteristik film adalah berikut ini:

1. Mampu mempengaruhi penonton, memunculkan dampak psikologis yang besar, dinamis.
2. Kesan yang dimunculkan lebih terlihat dramatis.
3. Foto dan bunyi dapat terdokumentasikan.
4. Dapat didistribusikan dan diperlihatkan.
5. Dapat membangun sikap dengan melihat emosi yang dimunculkan dari film.
6. Menjelaskan perwujudan suatu ide atau hal lain dengan cepat.
7. Kemampuan untuk menghubungkan suatu hal yang sebelumnya tidak saling berhubungan.
8. Mampu menjadi media untuk mengiklankan suatu produk.
9. Kemampuan untuk menghubungkan waktu, yaitu dari waktu yang sudah berlalu, saat ini, dan waktu yang akan datang.
10. Dapat menampilkan beberapa hal secara detail.

11. Dapat memperlihatkan hal-hal yang kompleks dan teratur.
12. Ditampilkan untuk khalayak umum.
13. Bersifat mendunia dengan membawa ideologi tertentu.

Ketika fitur hiburan dimasukkan dalam program, beberapa fitur film yang diproduksi dan diputar biasanya terlihat, seperti fitur informasi film (newsreel), fitur informasi film pendidikan dan fitur persuasive film dokumenter. Perlu diingat bahwa setiap film selalu memiliki unsur hiburan. Film yang informatif, intruksional, dan memikat harus membawa kegembiraan dan hiburan bagi penontonnya, selain mengandung pesan-pesan yang membuat bekerja.²¹

5. Etika Perfilman Indonesia

Pada film *Doraemon Stand By Me* ini pesan moral dianalisis dari adegan yang terdapat unsur pelecehan, kekerasan verbal dan kekerasan fisik. Sehingga perlu adanya etika perfilman untuk menyaring tayangan kartun ini yang pasti diminati oleh anak-anak. Altschull berkata bahwasannya etika ialah bentuk nilai moral dan prinsip baik dan jahat (Shoemaker, 1996 : 95). Dapat dipahami secara objektif dan subjektif apa itu moral, apa yang adil, dan apa yang dikritik termasuk etika media²²

Sebagai ajaran moral, etika berlaku untuk semua perilaku manusia yang mempengaruhi manusia lainnya. Dengan kata lain, ada ajaran moral yang disebut etika selama berperilaku tersebut dapat mempengaruhi orang lain. Salah satu pekerjaan yang mempengaruhi orang lain adalah komunikasi. Komunikasi mempengaruhi orang-orang yang

²¹Yoyon Mudjiono, Kajian Semiotika Dalam Film, Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol.1, No.1,2011, hlm.133-137.

²²Pamela J. Shoemaker, & Stephen D. Reese. (1996). *Mediating The Message: Theories Of Influences On Mass Media Content*, London: Pearson Longman.

terlibat dalam proses transaksi pesan. Mampu melihat pesan dari kenyataan sebagai baik atau buruk mempengaruhi kesalahpahaman orang lain saat berkomunikasi. Apalagi jika pesan tersebut disampaikan oleh media massa, maka hasilnya akan lebih besar lagi. Hal ini juga dapat mempengaruhi konteks lebih besar seperti budaya.²³

Undang-undang perfilman no.33 tahun 2009 sebagai pelindung sinema atau film Indonesia. Contoh UUD perfilman, BAB III Pasal 5, kegiatan sinematografi dan usaha sinematografi didasarkan pada kreativitas, inovasi, dan kebebasan, etiket, dan budaya. Akan dilaksanakan dalam pasal lima ini kita harus fokus pada nilai-nilai agama, etika, moral, aturan, dan perlindungan budaya nasional. Artinya, kebebasan berkreasi industri film nasional memiliki batas-batas yang mengikat yang harus dihormati.²⁴

Lembaga Sensor Film (LSF) menjelaskan bahwa sensor pada film terdapat pada isi dan iklan film yang tercantum pada Pasal 29 ayat (2) dan Pasal 30 PP 18/2014 dari segi :

a. Kekerasan, perjudian, dan narkoba

Kriterianya meliputi:

1. adegan visual, dialog, dan/atau monolog membuat pemirsa tenggang hati pada makhluk hidup.
2. mengulang-ulang judi pada sebuah adegan dan metode berjudi dengan muluk-muluk
3. adegan teknik penggunaan narkoba, psiktropika dan zat adiktif lainnya secara vulgar dan mudah ditiru.

b. Pornografi

²³ Heni Astuti, Sumartono, Yeni Yuliani Kosasih. 2018. Etika Tayangan Adegan Kekerasan Dalam Film Laga Layar Lebar (Studi Kasus Di Film Headshot). KOMUNIKOLOGI: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi 15 (2), 140.

²⁴ <https://gema-nurani.com/melucuti-perfilman-indonesia-bergelut-dengan-etika-dan-norma/> (di akses pada tanggal 12 April 2021)

tolak ukur melingkupi: adegan kasat mata/visual, pembicaraan/dialog, dan/atau monolog memberi tampilan seksualitas secara vulgar dan berlebihan.

c. Suku, ras, kelompok, dan/atau golongan

tolak ukur melingkupi: adegan kasat mata/visual, pembicaraan/dialog, dan/atau monolog terdapat pesan yang dapat menyinggung dan memangsa kelompok etnis/ras yang dapat menimbulkan konflik antara komunitas politik atau sosial satu sama lain.

d. Agama

tolak ukur melingkupi: adegan kasat mata/visual, pembicaraan/dialog, dan/atau monolog dapat merusak persatuan umat beragama dengan mengejek atau mengurangi kesakralan agama atau simbol-simbol agama.

e. Hukum

tolak ukur melingkupi: adegan kasat mata/visual, pembicaraan/dialog, dan/atau monolog pemirsa dapat memaksakan dan melanggar undang-undang/ menimbulkan gangguan terhadap Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhineka Tunggal Ika, Negara Kesatuan Republik Indonesia, dan/atau lambang negara.

f. Harkat dan martabat manusia

tolak ukur melingkupi: adegan kasat mata/visual, pembicaraan/dialog, dan/atau monolog yang melanggar hak asasi manusia.

g. Usia penonton film

tolak ukur melingkupi: adegan kasat mata/visual, pembicaraan/dialog, dan/atau monolog yang memadai/tak memadai dipertontonkan.²⁵

6. Sosial Budaya

Sistem Budaya merupakan bentuk abstrak dari kebudayaan. Sistem budaya merupakan ide dan gagasan manusia yang hidup bermasyarakat. Ide manusia tersebut tidak terlepas melainkan berkaitan satu dengan lainnya dalam sebuah sistem. Oleh karena itu sistem budaya adalah salah satu bagian dari kebudayaan, yaitu adat istiadat yang didalamnya termasuk sistem norma, nilai budaya, dan semua norma yang hidup dan berkembang di masyarakat.

Masyarakat memiliki bentuk-bentuk struktural, yang dinamakan struktur sosial. Struktur sosial ini memiliki sifat yang statis serta bentuk dinamika masyarakat disebut proses sosial dan perubahan sosial. Masyarakat yang memiliki bentuk-bentuk strukturalnya tentu mengalami pola-pola perilaku yang berbeda-beda. masyarakat juga tergantung dengan situasi yang dihadapi masyarakat tersebut. Perkembangan dan perubahan pada masyarakat yang mengarah pada suatu dinamika sosial berawal dari masyarakat tersebut melakukan sebuah komunikasi dengan masyarakat lainnya, mereka membina hubungan baik itu secara kelompok ataupun perorangan. Namun sebelum hubungan bisa terjadi perlu ada proses berkaitan dengan nilai-nilai sosial dan budaya dalam masyarakat. Dengan masyarakat yang melihat nilai sosial yang berkaitan dengan nilai sosial dan budaya masyarakat lain hubungan bisa terbentuk. Maka bisa diartikan bahwa proses sosial

²⁵ <https://m.hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/lt57e382ada65e8/kriteria-penyensoran-film-di-indonesia/> (di akses pada tanggal 12 April 2021)

merupakan sebagai pengaruh timbal balik antara semua segi kehidupan bersama.²⁶

Kebudayaan Jepang memiliki ciri khas yang mempengaruhi negara ini maju di Asia dan berkembang sangat pesat dengan teknologi dan perindustriannya. Tata cara kehidupan yang serba modern di samping itu tetap tertanam beragamnya budaya tradisional yang kental. Kebudayaan yang dianut dalam suatu masyarakat selalu tumbuh dan berkembang secara dinamis yang semakin lama semakin terbuka untuk penyesuaian dengan segala perkembangan yang terjadi di berbagai kehidupan. Budaya yang tenar dari Jepang yang mendunia seperti anime, manga, game dan sebagainya. Budaya Jepang telah menyebar sampai ke beberapa negara, salah satunya adalah Indonesia. Budaya Jepang di Indonesia sudah tidak asing lagi di kalangan remaja perkotaan. Berawal dari masuknya film kartun yang ditayangkan di televisi sekitar tahun 1990-an, majalah yang membahas tentang anime, game dan sebagainya.²⁷

Indonesia salah satu negara yang mengikuti perkembangan budaya Jepang. Globalisasi budaya Jepang kini dibuktikan dengan banyaknya acara yang bertemakan Jepang. Demam budaya Jepang ini tidak hanya diminati oleh anak - anak namun diminati juga oleh para remaja dan orang dewasa. Hal tersebut menjadi salah satu masuknya budaya Jepang dalam menjajah industri budaya di Indonesia. Sehingga masyarakat Indonesia terpengaruh dengan kebiasaan warga Jepang melalui budayanya yang di tampilkan dalam bentuk media. Pada hal ini yang di maksud media adalah film yang berjudul Doraemon Stand By Me.

B. Kajian Teoritis

²⁶ <https://www.gurupendidikan.co.id/sosial-budaya/> (di akses pada tanggal 11 Agustus 2021)

²⁷ <https://kataumam.wordpress.com/2017/10/14/pengaruh-budaya-jepang-di-kalangan-masyarakat-indonesia/amp/> (di akses pada tanggal 11 Agustus 2021)

Teori Stuart Hall digunakan pada penulisan penelitian ini. Hall menjelaskan bahwa representasi tidak dibuat pada kejadian yang terjadi, kecuali representasi tersebut dapat menjadi arti pada kejadian tersebut. Kemudian dikatakan bahwa representasi oleh media tidak mencerminkan suatu peristiwa dengan makna yang jelas, tetapi merupakan makna dari objek itu sendiri.

Hall memprioritaskan bentuk interpretasi dari setiap media bisa berbeda, bahkan bisa saling bertentangan, berimplikasi positif atau negatif, dan bisa pro atau kontra. Ini berfokus pada peran media sebagai orang dalam mengendalikan pentingnya apa yang terjadi, kekuatan media sangat kuat dalam menciptakan realitas masyarakat, menurut spekulasi, pandangan, dan prioritas masing-masing.²⁸

Jadi media tersebut dapat merepresentasikan bentuk representasi yang tidak sama. Meskipun menjelaskan fenomena yang sama, memiliki pesan dan implikasi yang tidak sama. Masyarakat bisa mempunyai perspektif yang berbeda-beda tergantung dari sumber yang mereka gunakan. Pada akhirnya semua keputusan mengenai interpretasi berada di tangan masyarakat.

C. Kerangka Pikir Penelitian

Peneliti ingin mengetahui makna dalam film *Doraemon Stand By Me*. Oleh karena itu, untuk menemukan makna, peneliti menggunakan analisis semiotika Jhon Fiske sebagai landasan teori analisis makna representasi pesan moral pada film *Doraemon Stand By Me*.

Dalam film tersebut, peneliti menyajikan beberapa rangkaian pesan moral yang dianalisis menggunakan konsep berpikir Jhon Fiske. Semiotika yang dikaji oleh Jhon Fiske

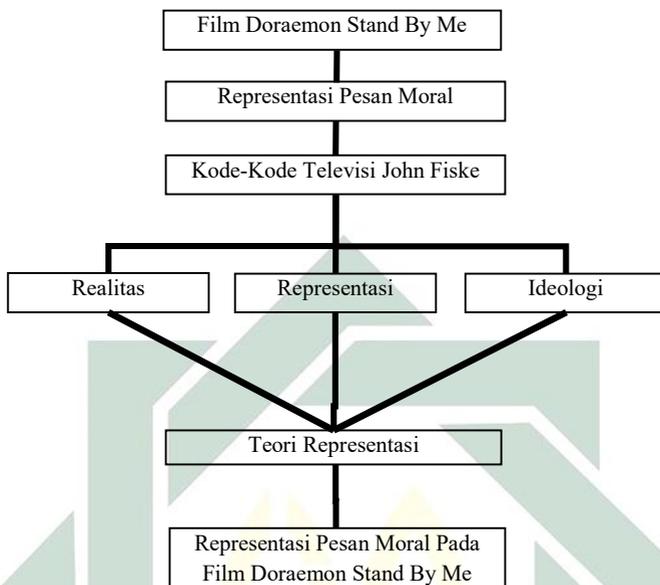
²⁸ <https://kumparan.com/farhandiah-patria/memahami-interaksi-media-dengan-teori-stuart-hall-1uitEsIc80P/full> (di akses pada 30 Juni 2021).

memiliki teori untuk menganalisis kode film, yaitu televisi. Kode TV dibagi menjadi tiga bagian.

Pertama pada kenyataannya dalam proses ini, peristiwa dan gagasan ditransformasikan menjadi kenyataan oleh media dalam bentuk bahasa visual.. Kedua, representasi, dalam proses ini representasi ditulis dalam perangkat teknis seperti bahasa, tulisan, gambar, grafik, dan animasi. Ketiga, ideologi, dalam proses ini fakta-fakta dihubungkan dan diorganisasikan ke dalam praktik-praktik yang diterima secara ideologis. Bagaiman aturan perwakilan yang dihubungkan dan diatur. Selanjutnya peneliti mengolah hasil penelitian dengan menggunakan teori representasi, sehingga dapat mengetahui dan menarik kesimpulan mengenai representasi pesan moral pada film Doraemon Stand By Me.

Teori ini dianggap cocok untuk menganalisis tanda representasi pesan moral pada film Doraemon Stand By Me dan mengetahui pesan yang ingin disampaikan dalam film tersebut sehingga dapat memahami makna pada film Doraemon Stand By Me.

Adapun kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



D. Pesan Moral Sebagai Nilai Dakwah Dalam Film

Film sebagai media komunikasi juga berfungsi sebagai media dakwah. Media menyerukan kebenaran dan membawanya kepada tuhan. Keefektifan media sinematik dalam menjangkau publik tanpa merasa bahwa pesan yang dikandungnya halus dan inferior. Hal ini sesuai dengan konsep dakwah qaulan sadida, yaitu pesan pemahaman, ilham, dan terukir.

Film merupakan bayangan yang muncul dari kenyataan sehari-hari. Film ini juga menyentuh sisi perasaan pemirsa. Efek utama dari pengamatan adalah peniruan yang disebabkan oleh anggapan bahwa apa yang dilihat itu wajar dan cocok untuk semua orang.

Pesan dari film tersebut membawa pengalaman baru kepada penonton, dan pengalaman tersebut menyampaikan banyak emosi dan pemikiran yang berbeda kepada penonton. Apalagi film sebagai ajaran nilai yang dapat memuaskan kebutuhan spiritual. Masalah bermula ketika sineas

menyadari adanya konflik antara nilai-nilai yang sesuai dengan realitas yang dirasakan masyarakat.

Selanjutnya, film sebagai media yang berfungsi sebagai sarana dakwah. Dengan kata lain, ia mengajak kepada kebenaran di jalan yang maha tinggi. Film-film yang memahami budaya Islam dan memenuhi misinya menyelamatkan umat manusia menjadi makanan ideologis yang semakin serius bagi umat Islam terutama yang berada tentang keselamatan manusia yang merupakan fitrah semua lapisan umat manusia menjadi penting. Sebuah agama adalah rahmatan lil ‘alamin karena sesuai dengan misi dan pesan yang diusung Islam.²⁹

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian-penelitian terdahulu menjadi acuan penelitian ini dan menjadi pembanding. Berikut adalah beberapa hasil penelitian terdahulu :

Pada tahun 2018, Rosita dari Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya melakukan risalah penelitian "Representasi pesan moral Novel *Pride and Prejudice* dalam prespektif gender (Analisis Wacana model Sara Milis)". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan posisi seorang penulis & pembaca yang dijelaskan oleh Jane Austen menyampaikan representasi pesan moral dalam prespektif gender di Novel *Pride and Prejudice*. Metode penelitian yang digunakan metode analisis teks media model Sara Milis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa posisi pengarang/penulis dapat dengan cermat mengikuti pemikiran masing-masing tokoh dalam kebanggaan dan prasangka novel. Posisi pembaca dipanggil untuk memahami emosi dan perasaan. Pesan moral dalam prespektif gender yang didapat dari Novel *Pride and Prejudice* adalah sebelum mengetahui faktanya baiknya

²⁹ Umar Ismail, *Mengupas Film*, (Jakarta: Sinar Harapan, 1983), hlm. 69-76.

jangan curiga dengan orang lain dahulu dan berikhtiar pada hak-hak yang didapatkan sebagai kaum wanita.

Pada tahun 2014, Jaquilin Melissa Renoe dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanudin Makasar, Skripsi dengan judul “Pesan Moral Dalam Film To Kill A Mockingbird (ANALISIS SEMIOTIKA PADA FILM TO KILL A MOCKINGBIRD)”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengamati citra (Visual image) dan bunyi/dialog tersusun dari unsur-unsur simbolik yang menjelaskan pesan moral. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan model semiotika. Rolland Barthes tentang tatanan tanda, yang terdiri dari penanda dan implikasi. Data pendukung penelitian ini data sekunder dikumpulkan melalui bahan penelitian kepustakaan untuk memperoleh teori dan data yang relevan yang dapat digunakan untuk memecah masalah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film To Kill A Mockingbird menggunakan cerita film, pedoman moral, dan pengembangan karakter untuk pengembangan karakter untuk menyampaikan pesan moral yang kuat pada penonton. Dalam film To Kill A Mockingbird banyak simbol mewakili karakter yang digunakan.

Pada tahun 2014, Ishmatun Nisa, Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Skripsi dengan judul “Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Film Jokowi”. Tujuan penelitian ini adalah untuk representamen, objek, dan interpretant yang terdapat dalam film Jokowi. Hasil film Jokowi mengandung pesan moral dalam bagian aspek kehidupan melalui tanda-tanda yang muncul di setiap ceritanya, baik secara visual maupun verbal. Disisi lain, simbol verbal yang muncul di setiap adegan Jokowi tergolong simbol simbolik. Dan tanda ini muncul dalam cerita masing-masing karakter. Disana akan menerima pesan

moral tentang kehidupan Jokowi. Dapat disimpulkan bahwa dialog dengan tokoh-tokoh dalam setiap adegan merupakan ungkapan pesan moral.

Rizha Wijayaningdyah dan Bejo Sutrisno membuat thesis dengan judul “The Moral Values In Chicken Run Movie”. Dari thesis tersebut membahas tentang konflik hidupnya bagaimana mempelajari pengalaman hidup yang sulit dan tentang upaya karakter utama untuk mencapai mimpinya. Sedangkan pada penelitian ini nilai moral tidak fokus kepada pemeran utama saja tetapi dengan karakter pendukung lainnya.

Siti Nurjanah membuat jurnal penelitian dengan judul “An Analysis of Moral Messages in Frank Darabont’s The Green Mile Movie”. Jurnal penelitian tersebut membahas tentang bagaimana hubungan antara manusia dengan sesama dan hubungan antara manusia dengan Tuhan. Sedangkan penelitian ini fokus pada representasi pesan moral antar karakter pada film Doraemon Stand By Me.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kritis atau penting. Salah satu pendekatan dengan melihat produk media yang sedang dipertimbangkan dan menjelaskannya dengan lebih jelas dari segi isi, bahasa, dan gambar. Pendekatan kritis atau penting dalam studi semiotika dalam hal ini adalah menyelidiki bagaimana tanda dan makna digabungkan, digunakan dan diinterpretasikan kedalam media film.³⁰

Model analisis semiotika Jhon Fiske dengan teks media yakni jenis penelitian ini. Analisis ini memprioritaskan cara peneliti untuk melihat, mengamati, dan menganalisis sistem tanda untuk gagasan dan objek dengan memperhatikan tingkat realitas, tingkat ekspresi, dan tingkat pemikiran serta makna yang terkandung dalam tanda yang berkenaan dengan kepentingan tertentu sebuah media terhadap realitas yang kemudian mengkonstruksinya agar dikonsumsi oleh masyarakat.

B. Unit Analisis

Subjek penelitian ini adalah sebuah film yang berjudul *Doraemon Stand By Me*. Konsistensi dianalisis berfokus pada pesan dan makna diperiksa melalui analisis dalam bentuk adegan. Hal ini dilakukan melalui sebuah gambar atau dialog dalam film *Doraemon Stand By Me* yang berdurasi 94 menit. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghubungkan adegan yang berbeda aspek konflik, tampilan visual, gerak tubuh, dan

³⁰ Eriyanto, Analisis Wacana Pengantar Analisis Teks Media (Yogyakarta: LKiS 2001), 6.

ekspresi actor saat membaca skrip film. Serta nilai moral, etika, tingkat ekspresi, dan tingkat ideologis.

Pada tataran realistik, peneliti memulai dengan penampilan, kostum yang digunakan pemain, lingkungan, perilaku, kata-kata, gerak tubuh, ekspresi, dan realitas film. Oleh karena itu, pada tataran ekspresi, penekanannya adalah pada penjelasan unsur-unsur teknis dan tradisional: kamera, pencahayaan, penyuntingan, suara, narasi, konflik, karakter, dan dialog. Peneliti kemudian menganalisis pada level ideologi yang komprehensif.

C. Jenis dan Sumber Data

Berikut adalah macam-macam jenis dan sumber data pada penelitian ini:

1. Data Primer

Doraemon Stand by me yakni penelitian film yang ada didalam skripsi ini dan menggunakan data primer yang bisa di tonton online melalui internet. Namun peneliti mengunduh film tersebut dan melakukan analisis yang berkaitan dengan level realitas, level representasi dan level ideologi menggunakan file hasil unduhan.

2. Data Sekunder

Data pendukung dari data primer guna melengkapi penelitian adalah data sekunder. Data-data pendukung tersebut dapat berupa buku, artikel, journal, dan website yang berkaitan dengan teori John Fiske digunakan pada penelitian ini.

D. Tahap-Tahap Penelitian

1. Memilih Topik Yang Menarik

Peneliti menentukan topik yang diangkat untuk dijadikan sebuah objek penelitian. Peneliti melakukan pemahaman dengan memfokuskan topik mengenai

representasi pesan moral, dengan melihat bagaimana pesan moral direpresentasikan pada film Doraemon Stand By Me. Oleh karena itu, peneliti yang tertarik mengambilnya sebagai judul karya penelitian.

2. Merumuskan Masalah Penelitian

Penetapan topik yakni tahap awal kemudian dilanjutkan pembuatan rumusan masalah yang dapat yang di bahas dalam penelitian ini, yaitu representasi pesan moral pada film Doraemon Stand By Me.

3. Menentukan Metode Penelitian

Peneliti menentukan metode penelitian berdasarkan perumusan masalah. Adapun metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan analisis semiotika John Fiske.

4. Mengklarifikasi Data

Pada titik ini, peneliti mengklarifikasi data dengan maksud untuk mendapatkan data yang akurat dan relevan untuk penelitian.

5. Melakukan Analisis Data

Analisa dalam penelitian ini menggunakan teori yang ditentukan dalam metode penelitian yang dilengkapi dengan sumber-sumber atau referensi yang mendukung penelitian ini.

6. Penarikan Kesimpulan

Peneliti akan menarik kesimpulan yang diperoleh sesuai fokus persoalan/masalah. analisa, dan penjelasan/pembahasan pada setiap tahapan penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Dokumentasi

Pada film Doraemon Stand by me peneliti melakukan dokumentasi dengan mengunduh melalui internet, dan mengelompokkan adegan mengenai representasi pesan moral pada film Doraemon Stand By Me.

2. Observasi

Pada film Doraemon Stand by me peneliti melakukan observasi dilakukan untuk mengamati setiap adegan terpilih. Hal ini agar peneliti memahami konteks, gambar, dialog dan tanda setiap adegan yang menampilkan pesan moral.

F. Teknik Analisis Data

Analisis dimulai dengan memilih adegan dari film Doraemon Stand by me dan melanjutkan analisis dengan pemahaman langsung tentang visual dan audiovisual yang terkandung dalam film.

Berikut ini merupakan tiga level pengkodean pada tayangan TV yang berlaku pada sinema/film:

1. Level realitas

Kode yang tercakup pada level ini meliputi penampilan, kostum, dandanan pemeran, area, kelakuan, kata-kata, gerak tubuh, mimik wajah, dan lain-lain.

2. Level representasi

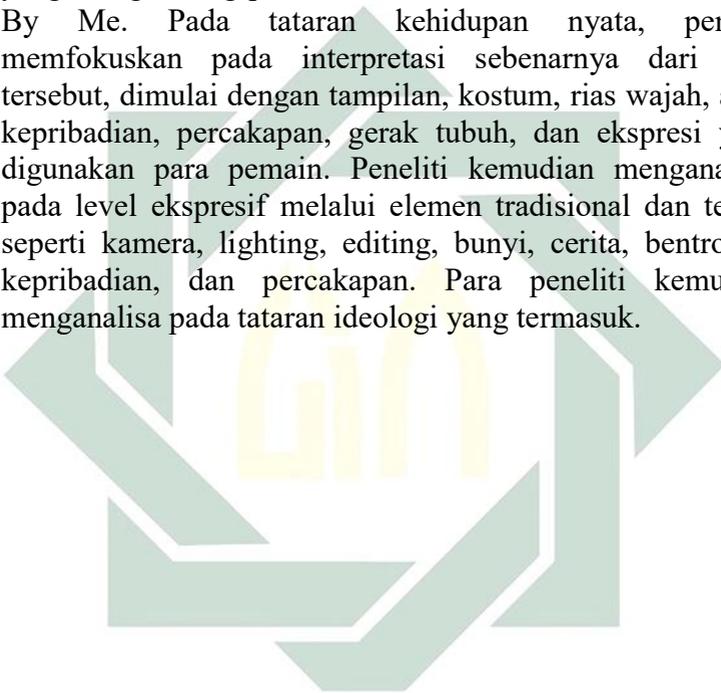
Kode teknis meliputi kamera (teknologi penangkapan), lighting, nada dan bunyi. Sedangkan kode representasi konvensional yang terdiri dari tuturan, bentrokan, watak, gaya, percakapan, layar dan pencarian kandidat pemeran.

3. Level ideologi

Tingkatan atau level ini yakni hasil dari tingkat realitas dan tingkat representasi/ekspresi yang diorganisasikan atau diklasifikasikan untuk penerimaan dan hubungan sosial

menurut aturan idealis seperti egois/mempertahankan kepribadian, suku, mencari keuntungan, level/kelas, patriarki dan lain-lain.

Peneliti menggunakan aspek ini untuk mengkaji adegan-adegan yang berhubungan dengan rumusan masalah yang mengandung pesan moral dalam film doraemon Stand By Me. Pada tataran kehidupan nyata, peneliti memfokuskan pada interpretasi sebenarnya dari film tersebut, dimulai dengan tampilan, kostum, rias wajah, area, kepribadian, percakapan, gerak tubuh, dan ekspresi yang digunakan para pemain. Peneliti kemudian menganalisis pada level ekspresif melalui elemen tradisional dan teknis seperti kamera, lighting, editing, bunyi, cerita, bentrokan, kepribadian, dan percakapan. Para peneliti kemudian menganalisa pada tataran ideologi yang termasuk.



BAB IV

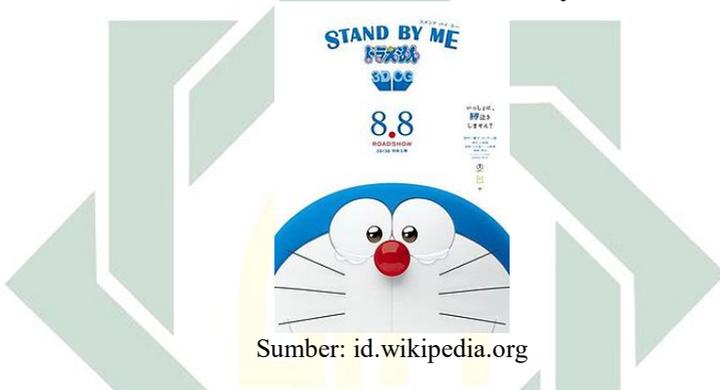
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Subjek Penelitian

1. Profil Film Doraemon Stand By Me

Gambar 4.1

Poster Film Doraemon Stand By Me



Film animasi yang berjudul Doraemon Stand By Me. Film ini berdurasi 94 Menit petualangan dari Jepang yang dirilis tahun 2014 pada tanggal 18 Desember di Indonesia. Film ini dibuat/produksi Fujiko Movie Studio dan Takashi Yamazaki dan Ryuichi Yagi adalah sutradaranya.

Film Doraemon Stand By Me ini bercerita tentang anak pemalas berumur 10 tahun yang tinggal di pinggiran kota Tokyo terus - menerus mendapatkan nilai ujian yang jelek di sekolah dan juga selalu di ganggu oleh 2 teman sekelasnya. Kemudian datang robot kucing dan seorang anak dari abad 22 yang muncul dari laci meja karena melihat kesusahan anak tersebut dari masa depan. Keduanya datang untuk memberi tahu seperti apa masa depannya jika terus menjalani kehidupan yang malas - malasan seperti ini.

Kemudian anak yang datang dari masa depan ingin membantu anak pemalas itu dengan robot kucing dari abad

22 agar bisa membantu segalanya yang ia butuhkan. Robot kucing itu telah diprogram oleh anak dari masa depan tidak bisa kembali ke abad 22 jika belum berhasil membuat bahagia anak pemalas tersebut. Kisah tentang kehidupan robot kucing dan anak pemalas itupun dimulai sampai akhirnya robot kucing itu berhasil menyelesaikan tugasnya dan harus kembali ke abad 22.

2. Pemain Film Doraemon Stand By Me

a. Doraemon

Gambar 4.2 Tokoh Doraemon



Abad 22 terdapat robot kucing yang bernama Doraemon yang datang untuk membantu nobita agar kehidupannya bahagia menggunakan alat-alat ajaib dan canggih dari masa depan. Ia sangat suka dengan makanan dorayaki. Karakter Doraemon pada film ini ramah, baik hati, pengertian dan selalu menasehati nobita.

b. Nobita Nobi

Gambar 4.3 Tokoh Nobita



Ada seorang anak yang kurang bisa dalam pelajaran dan olahraga yakni Nobita. Ia juga pemalas, hal yang suka dilakukannya hanya tidur. Namun Nobita memiliki kepribadian yang baik hati dan ramah. Harapan dari anak tersebut bisa menikahi temannya bernama Shizuka di kala nanti.

c. Shizuka Minamoto

Gambar 4.4 Tokoh Shizuka



Shizuka adalah teman perempuan sekelas dengan Nobita yang paling terkenal dan manis di kelasnya. Ia juga yang disebut akan menikah dengan Nobita di masa depan. Namun Shizuka memiliki hubungan dekat dengan anak yang pintar yaitu Dekisugi. Hal ini yang membuat Nobita iri. Shizuka juga memiliki kegemaran yaitu mandi dan makan ubi bakar. Shizuka memiliki karakter rajin, baik hati dan ramah.

d. Suneo Honekawa

Gambar 4.5 Tokoh Suneo



Suneo merupakan teman sekelas Nobita yang kaya raya. Ia sering pamer barang-barang yang mahal pada teman-temannya, yang membuat teman-temannya iri. Cita-citanya adalah menjadi seorang desainer terkenal. Suneo juga suka menjahili Nobita. Suneo memiliki karakter yang suka berbohong, manja, mudah menyerah dan penakut.

e. Takeshi Goda/Gian

Gambar 4.6 Tokoh Gian



Takeshi atau Gian adalah teman sekelas Nobita yang nakal memiliki badan yang besar dan kuat. Ia suka mengganggu teman-teman seumurannya dan mengambil barang-barang dari anak-anak lain yang diinginkannya. Gian suka sekali menyanyi di depan teman-temannya meskipun tidak mengerti nada. Gian mempunyai karakter yang kasar, tidak sabar dan egois.

f. Sewashi

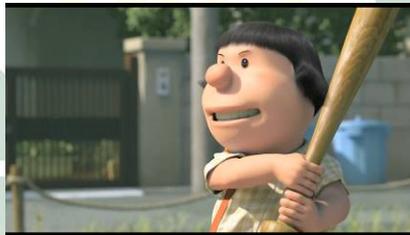
Gambar 4.7 Tokoh Sewashi



Abad 22 ada cucu Nobita bernama Sewashi. Ia memberi robot kucing pada Nobita guna mengganti kehidupan leluhurnya. Ia menstrategi robot tersebut agar dapat Kembali ke abad 22 sebelum Nobita Bahagia.

g. Jaiko

Gambar 4.8 Tokoh Jaiko



Jaiko adalah adik perempuan satu-satunya dari Gian. Ia berkeinginan menjadi seorang seniman manga dan terkadang mengajukan manganya pada perusahaan agar bisa mendapat hadiah. Pada masa depan Jaiko merupakan istri dari Nobita jika Doraemon tidak membantunya.

h. Hidetoshi Dekisugi

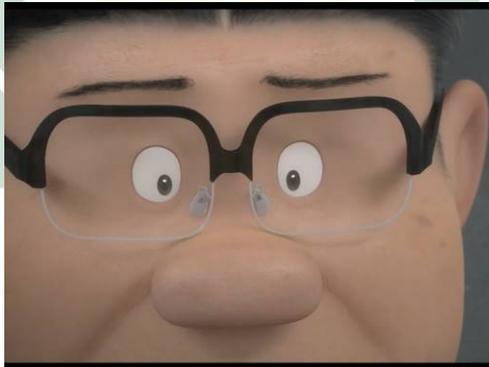
Gambar 4.9 Tokoh Dekisugi



Teman sekelas Nobita yang serba bisa dalam pengetahuan dan olahraga yakni Dekisugi dan memiliki fisik yang ganteng dan karakter yang baik. Ia juga berhubungan baik dengan Shizuka yang sering kali membuat Nobita iri. Dekisugi memiliki karakter yang ramah, baik hati, dan penyabar.

i. Pak Guru

Gambar 4.10 Tokoh Pak Guru



Pak Guru adalah pengajar yang ketat, tegas, dan disiplin. Pak Guru sering menghukum Nobita jika tidak menyelesaikan pekerjaan rumahnya atau saat terlambat datang ke sekolah. Biasanya Pak Guru menghukumnya dengan menyapu ruang kelas setelah jam sekolah atau berdiri di lorong.

j. Tamako Nobi

Gambar 4.11 Tokoh Ibu Nobita



Tamako Nobi menjalankan peran sebagai Ibu Nobita yang tempramental dan berkepribadian keras. Ia sering memarahi Nobita jika terus bermalasan yang suka tidur siang dan memotong uang jajannya jika Nobita tidak mengerjakan pekerjaan rumahnya atau mendapat nilai nol.

k. Nobisuke Nobi

Gambar 4.12 Tokoh Ayah Nobita



Nobisuke Nobi menjalankan peran sebagai Ayah Nobita yang mempunyai sikap berbeda dengan

Ibu Nobita saat memperlakukan Nobita. Ayah Nobita tidak memiliki sikap yang lembut terhadap Nobita karena kepayahan dan kelemahan Nobita saat ini sama dengan dirinya waktu kecil dulu.

1. Ibu Gian

Gambar 4.13 Tokoh Ibu Gian



Ibu Gian memiliki sikap yang tegas terhadap Gian. Ia juga satu-satunya karakter yang ditakuti Gian. Gian selalu dimarahi olehnya jika setiap kali menggertak anak yang lain dan mencoba lari ketika diperintahkan untuk menjaga toko di rumahnya.

m. Yoshio Minamoto

Gambar 4.14 Tokoh Ayah Shizuka



Yoshio Minamoto menjalankan peran sebagai Ayah Shizuka. Pada film ini Ayah Shizuka memiliki sikap yang baik dan ramah. Saat Shizuka dewasa ragu dengan keputusannya menikah dengan Nobita, ia menasehati Shizuka untuk yakin dengan keputusannya kalau Nobita akan membuatnya bahagia.

3. Sinopsis Film Doraemon Stand By Me

Terdapat anak laki-laki yang hidup dipinggiran kota Tokyo. Anak tersebut bernama Nobita yang berumur 10 tahun. Anak tersebut duduk di kelas 4 SD yang hidupnya malang secara terus menerus. Anak tersebut sering dibully oleh temannya yang bernama Giant dan Suneo. Cerita ini di rekam pada alat rahasia milik cucu Nobita yang memiliki nama Soby. Cucunya membawakan robot berjenis kucing yang bernama Doraemon. Cucunya kasihan atas kemalangan kakeknya dan hidupnya tidak Bahagia.

Soby menceritakan tentang generasi Nobita. Dimasa depan anak kelas 4 SD tersebut akan menikah dengan adik temannya Bernama Jaiko. Lalu anak tersebut mengelola perusahaan namun perusahaan tersebut mengalami kebakaran. Dan anak tersebut mengalami kebangkrutan lalu memiliki hutang yang besar. Peristiwa tersebut membuat generasi anak tersebut miskin dan menderita. Jika anak tersebut tak mau generasinya mengalami hal tersebut. Maka, cucunya memberi robot berjenis kucing bernama doraemon. Tujuan diberinya robot tersebut guna membahagiakan anak tersebut dan membahagiakan generasi selanjutnya.

Robot tersebut pada awalnya tidak mau membantu anak kelas 4 SD. Kemudian cucunya mengatur ulang dengan cara memencet hidung robot tersebut gunanya agar robot tersebut tidak Kembali kemasa depan sebelum membahagiakan anak kelas 4 SD. Doraemon/robot kucing dijanjikan oleh cucu Nobita

setelah berhasil membahagiakan kakinya maka akan dapat Kembali ke abad 22.

Akhirnya Doraemon tinggal bersama Nobita. Berbagai cara dilakukan Doraemon agar sikap Nobita bisa diperbaiki sehingga masa depannya bisa berubah. Kebahagiaan Nobita sendiri adalah bisa menikah dengan Shizuka, sehingga membuat doraemon sedikit berkerja keras dan mengeluarkan berbagai alat ajaib dari kantongnya. Anak kelas 4 SD tersebut bahagia ketika memakai baling-baling bamboo. Lalu berkata bahwasannya anak tersebut merasa Bahagia. Kemudian hidung robot tersebut berbunyi yang menandakan harus Kembali ke abad 22 dalam 48 jam. Robot tersebut khawatir pada anak kelas 4 SD dan mengingatkan anak tersebut sebelum meninggalkannya. Untuk dapat menjalani hidup tanpa alat Doraemon.³¹

B. Penyajian Data

Pada penelitian ini, peneliti mengamati film Doraemon Stand By Me dengan mengelompokkan scene-scene yang terkait dengan pesan moral.

Berikut ini adalah analisa yang dilakukan oleh peneliti dengan melihat pesan moral yang terdapat pada film Doraemon Stand By Me dengan menggunakan analisis semiotika John Fiske.

Tabel 4.1 Adegan Nobita Di bully

Gambar 1	Gambar 2
----------	----------

³¹ Ahmad Fauzi. 2016."Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Film Doraemon Yang Berjudul Stand By Me Dan Implementasinya Dengan Pendidikan Akhlak Di MIN Kawistolegi Karanggeneng Lamongan". Skripsi. FTK, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang.



Gambar 3



Level Realitas

Lingkungan

Dalam ketiga gambar tersebut terjadi di lingkungan sekolah tepatnya di depan kelas Nobita.

Perilaku

Dalam gambar pertama dan gambar kedua perilaku yang buruk dilakukan Suneo dan Giant, mereka melakukan kekerasan secara verbal dan fisik. Sedangkan dalam gambar ketiga perilaku yang baik dilakukan Shizuka yang menolong Nobita.

Ekspresi

Pada gambar pertama ekspresi Suneo senang dan Nobita pasrah sedangkan pada gambar kedua ekspresi Giant marah dan Nobita kesakitan.

Gerakan

Pada gambar pertama Suneo menutup mulutnya setelah mengejek Nobita dan gambar kedua Giant menjewer telinga Nobita.

Level Representasi

Teknik kamera

Gambar pertama dan gambar kedua menggunakan teknik pengambilan gambar two shot yaitu tipe shot yang menampilkan dua orang dalam satu frame

kamera, tipe shot ini dapat digunakan untuk membangun hubungan antara subjek satu dengan lainnya, masing-masing subjek dapat saling berinteraksi dan terlibat dalam gerakan atau tindakan dalam pengambilan gambar.

Sedangkan gambar ketiga menggunakan teknik pengambilan gambar group shot yaitu shot yang merangkup semua objek dalam satu gambar. Jadi gambar tersebut tidak pindah-pindah dari satu objek ke objek lainnya, tetapi ke seluruh objek. Hal ini bertujuan untuk memperlihatkan secara jelas setiap objek pada saat bersamaan dalam satu adegan.

Konflik

Pada gambar pertama konflik yang terjadi akibat Nobita yang datang terlambat ke sekolah kemudian Suneo keluar dari kelas melihat Nobita sedang di hukum. Sedangkan gambar kedua konflik terjadi karena Nobita menolak ajakan Giant yang membuat Giant marah dan menjewer Nobita.

Dialog

Gambar 1

Suneo :.Masih berdiri di depan kelas? Bagaimana rasanya di hukum karena0terlambat? Aku tidak tau karena aku tidak0pernah di hukum. (kemudian tertawa)

Gambar 2

Giant : Kau bisa bermain bola bersama kami hari ini?

Nobita : Aku punya rencana lain.

Giant : Apa? Jangan sombong! (sambil menjewer Nobita)

Gambar 3

Shizuka : Hentikan kalian berdua, kalian menyakitinya.

Suneo : Ini bukan urusanmu.

Shizuka : Jangan bicara seperti itu padaku.

Nobita : Aku baik-baik saja Shizuka.

Level Ideologi

Individualisme

Dari ketiga gambar tersebut menunjukkan ideologi individualisme. Hal itu ditunjukkan Giant ketika meminta Nobita untuk ikut dengannya bermain bola namun Nobita menolaknya karena ada urusan lain. Kemudian Giant marah dan menjewer Nobita karena berani menolak ajakannya.

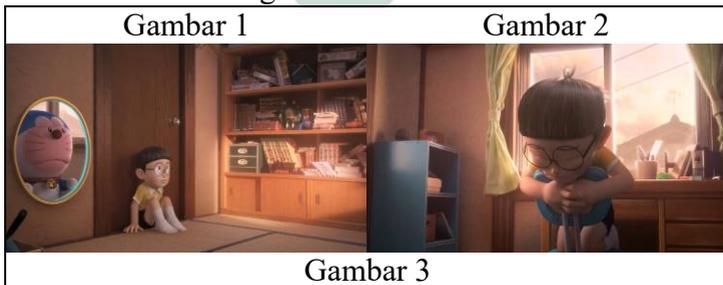
Patriarki

Dari ketiga gambar tersebut menunjukkan ideologi patriarki. Hal itu ditunjukkan ketika Giant dan Suneo membully Nobita kemudian Shizuka datang untuk menghentikan perlakuan Giant dan Suneo namun mereka mengatakan kepada Shizuka untuk tidak ikut campur dengan urusan laki-laki.

Kelas Sosial

Dari ketiga gambar tersebut menunjukkan ideologi kelas sosial. Hal itu ditunjukkan Giant dan Suneo sebagai teman dekat Giant yang selalu berkuasa diatas teman-temannya terutama dengan Nobita. Dengan badannya yang besar Giant selalu semena-mena dengan yang lebih lemah.

Tabel 4.2 Adegan Doraemon Meledek Nobita




Level Realitas
<p>Perilaku Dalam gambar pertama ledakan Doraemon kepada Nobita terlalu kasar yang menunjukkan perilaku buruk. Pada gambar kedua Doraemon mulai menasehati Nobita yang menunjukkan perilaku baik. Sedangkan dalam gambar 3 Doraemon terkejut yang melihat Nobita belajar dan mendukungnya yang menunjukkan perilaku baik.</p> <p>Ekspresi Pada gambar pertama dan gambar kedua Doraemon menunjukkan ekspresi yang tegas dan Nobita menunjukkan ekspresi sedih. Sedangkan gambar ketiga Doraemon menunjukkan ekspresi terkejut senang.</p>
Level Representasi
<p>Teknik kamera Gambar pertama menggunakan teknik pengambilan gambar two shot yaitu tipe shot yang menampilkan dua orang dalam satu frame kamera, tipe shot ini dapat digunakan untuk membangun hubungan antara subjek satu dengan lainnya, masing-masing subjek dapat saling berinteraksi dan terlibat dalam gerakan atau tindakan dalam pengambilan gambar. Sedangkan gambar kedua dan gambar ketiga menggunakan teknik pengambilan gambar medium shot yaitu pengambilan gambar dari sekitar pinggang sampai kepala atau setengah bagian pada sebuah objek. Medium shot bermaksud untuk membuat penonton lebih fokus terhadap objek dalam</p>

jarak menengah. Biasanya digunakan untuk menonjolkan lebih detail bahasa tubuh dan ekspresi subjek.

Konflik

Konflik yang terjadi dari ketiga gambar tersebut berawal dari Dekisugi yang bisa membuat Shizuka suka padanya tanpa bantuan alat Doraemon sedangkan Nobita dengan menggunakan alat Doraemon pun masih gagal. Kemudian Doraemon meledek Nobita yang tidak bisa apa-apa dan berbanding terbalik dengan Dekisugi yang pandai dalam segala hal.

Latar

Diluar dan didalam rumah Nobita

Dialog

Gambar 1

Doraemon : Kau malas, lambat, dan tidak mau belajar.

Nobita : Diamlah.

Doraemon : Tidak percaya diri, malas, bodoh.

Nobita : Tinggalkan aku sendiri.

Doraemon : Payah dalam olahraga, pengecut, pelupa, tidak bisa diandalkan, bodoh. Kau sangat payah hingga tidak bisa dibandingkan dengan Dekisugi.

Nobita : Kau jangan berkata begitu.

Gambar 2

Doraemon : Sekarang kau tahu bahwa kau tak bisa selalu mengandalkan alat. Kau harus berusaha sendiri.

Nobita : Aku tak pandai dalam hal apa pun.

Doraemon : Jika kau tidak mencoba, kau tak akan berubah. Kau tak masalah dengan itu?

Gambar 3

Doraemon : Apa yang terjadi? Belajar di pagi hari?

Nobita : Apa aku membangunkanmu? Maaf. Aku

sudah memikirkannya. Aku akan berusaha untuk tidak mendapat nilai 0 di ujian berikutnya.

Level Ideologi

Individualisme

Dari ketiga gambar tersebut menunjukkan ideologi individualisme, namun dalam hal ini individualisme yang dimaksud pada sisi positifnya. Hal itu ditunjukkan Nobita ketika memiliki rasa percaya diri untuk bisa menyelesaikan masalahnya dengan kemampuan sendiri.

Kelas Sosial

Dari ketiga gambar tersebut menunjukkan ideologi kelas sosial. Hal itu ditunjukkan Doraemon yang membandingkan Nobita yang tidak bisa apa-apa dan pemalas, dengan Dekisugi yang pandai dalam segala hal dan rajin belajar.

Tabel 4.3 Adegan Nobita Membuka Rok Shizuka

Gambar 1	Gambar 2
	
Gambar 3	
	
Level Realitas	
<p>Lingkungan Pada gambar pertama dan gambar kedua berada di</p>	

lingkungan komplek perumahan Nobita dan Shizuka. Sedangkan gambar ketiga berada di rumah Nobita.

Perilaku

Pada ketiga gambar tersebut Nobita menunjukkan perilaku yang buruk dengan sengaja membuat Shizuka marah dan membuka rok Shizuka. Sedangkan Shizuka menunjukkan perilaku yang baik dengan menghampiri Nobita dan menanyakan apa yang membuat ia marah dan meskipun Nobita telah melakukan hal buruk padanya Shizuka justru menghampiri ke rumah Nobita untuk memberi semangat.

Gerakan

Dalam gambar kedua Nobita yang ingin membuat Shizuka marah dengan membuka rok Shizuka dengan tangannya kemudian Shizuka menampar Nobita.

Ekspresi

Pada gambar pertama Nobita menunjukkan ekspresi cuek. Pada gambar kedua Nobita menunjukkan ekspresi marah dan panik sedangkan Shizuka menunjukkan ekspresi terkejut kemudian marah. Pada gambar ketiga Nobita menunjukkan ekspresi menyesal sedangkan Shizuka menunjukkan ekspresi tegas.

Level Representasi

Teknik kamera

Pada ketiga gambar tersebut menggunakan teknik pengambilan gambar two shot yaitu tipe shot yang menampilkan dua orang dalam satu frame kamera, tipe shot ini dapat digunakan untuk membangun hubungan antara subjek satu dengan lainnya, masing-masing subjek dapat saling berinteraksi dan terlibat dalam gerakan atau tindakan dalam pengambilan gambar.

Konflik

Konflik yang terjadi dari ketiga gambar tersebut adalah Nobita yang menyerah mendekati Shizuka kemudian ingin membuat Shizuka marah dengan membuka rok Shizuka agar membencinya, namun justru Shizuka datang ke rumah Nobita untuk menanyakan mengapa sikapnya berubah seperti ini. Nobita yang panik ketika Shizuka datang meminta alat kepada Doraemon agar Shizuka semakin membencinya dengan meminum ramuan benci.

Dialog

Gambar 1

Nobita : Aku melakukan hal yang benar.

Shizuka : Nobita! Ada apa? Apa kau marah padaku?

Nobita : Jangan bertanya. Sebaiknya kita tidak saling bertemu lagi.

Shizuka : Aku tak mau pergi hingga kau katakan sebabnya.

Gambar 2

Nobita : Apa yang harus aku perbuat? Akan kubuat dia membenciku.

Shizuka : Brengsek! Aku membencimu.

Gambar 3

Nobita : Aku merasa lebih baik.

Shizuka : Kukira kau keracunan.

Nobita : Apa kau secemas itu padaku?

Shizuka : Tentu saja! Kau temanku! Dan jangan lemah begitu! Itu hanya Pak Guru!.

Level Ideologi

Individualisme

Dari ketiga gambar tersebut menunjukkan ideologi individualisme. Hal itu ditunjukkan Nobita karena ingin menyelesaikan masalahnya sendiri dengan caranya sendiri dan tidak ingin orang lain ikut campur. Namun dengan tiba-tiba Nobita melakukan hal yang sangat tidak terpuji kepada Shizuka agar

benci dan pergi dari dirinya.

Patriarki

Dari ketiga gambar tersebut menunjukkan ideologi patriarki. Hal itu ditunjukkan Nobita yang mempunyai masalah dengan Shizuka namun Nobita menganggap keputusannya adalah benar tanpa membicarakannya dengan Shizuka.

Tabel 4.4 Adegan Nobita Babak Belur Dipukul Giant

Gambar 1	Gambar 2
	
<p data-bbox="512 746 639 778">Gambar 3</p> 	
<p data-bbox="477 999 670 1034">Level Realitas</p>	
<p data-bbox="225 1038 344 1070">Perilaku</p> <p data-bbox="225 1075 926 1331">Pada gambar pertama dan gambar kedua Giant jelas menunjukkan perilaku yang buruk dengan memukul dan melempar Nobita sampai babak belur. Sedangkan pada gambar ketiga setelah Nobita berkelahi dengan Giant, Doraemon datang menunjukkan perilaku yang baik dengan memeluk Nobita karena telah berhasil mengalahkan Giant.</p> <p data-bbox="225 1335 348 1367">Gerakan</p> <p data-bbox="225 1372 926 1439">Pada gambar pertama Giant menunjukkan gerakan tangan ingin memukul Nobita. Sedangkan pada</p>	

gambar kedua Giant menunjukkan gerakan ingin melempar Nobita saat berkelahi.

Ekspresi

Pada gambar pertama dan gambar kedua Giant menunjukkan ekspresi marah. Sedangkan pada gambar ketiga Nobita menunjukkan ekspresi bahagia.

Level Representasi

Teknik kamera

Gambar pertama menggunakan teknik pengambilan gambar medium close up yaitu jenis shot untuk menunjukkan wajah subyek agar lebih jelas dengan ukuran shot sebatas dada hingga kepala. Teknik ini untuk memperlihatkan detail ekspresi dan mimik seseorang.

Sedangkan gambar kedua dan gambar ketiga menggunakan teknik pengambilan gambar two shot yaitu tipe shot yang menampilkan dua orang dalam satu frame kamera, tipe shot ini dapat digunakan untuk membangun hubungan antara subjek satu dengan lainnya, masing-masing subjek dapat saling berinteraksi dan terlibat dalam gerakan atau tindakan dalam pengambilan gambar.

Konflik

Konflik yang terjadi dari ketiga gambar tersebut adalah Giant yang menagih janji Nobita yang ingin makan pasta lewat hidung atau dipukuli. Sebelum mulai berkelahi Nobita mengatakan tidak ingin melibatkan Doraemon. Meskipun sudah babak belur Nobita tetap ingin mengalahkan Giant tanpa bantuan alat Doraemon. Hingga akhirnya Giant menyerah dan mengakui Nobita lah pemenangnya. Doraemon yang melihat Nobita berhasil bertahan melawan Giant kemudian memeluknya.

Latar

Di lapangan komplek perumahan.

Dialog

Gambar 1

Giant : Hei Nobita. Aku bersyukur kau di sini.

Nobita : Giant..

Giant : Kau sudah putuskan? Makan pasta lewat hidung? Atau kupukuli?

Nobita : Tolong aku, Dora...! Tunggu dulu.

Giant : Apa?

Nobita : Jika kita akan berkelahi. Jangan libatkan Doraemon.

Giant : Kau berani sekali. Itu baru bagus.

Nobita : Siap mulai?

Giant : Sudah dimulai!

Gambar 2

Giant : Jadi kau menyerah? Jangan pernah meremehkanku lagi.

Nobita : Tunggu. Aku belum kalah.

Giant : Apa? Apa kau belum puas?

Nobita : Aku baru mulai!

Doraemon : Dia masih belum pulang. Apa yang dia lakukan? Di mana dia? Membuatku khawatir, bahkan pada malam terakhirku. (Dari rumah Nobita)

Giant : Kau sudah puas?

Nobita : Belum.

Giant : Lepaskan aku!

Nobita : Aku harus mengalahkanmu dengan usaha sendiri. Aku harus tunjukkan pada Doraemon bahwa aku akan baik-baik saja tanpa dia!

Giant : Menyingkir! Kau..! Cukup sudah!

Gambar 3

Giant : Baiklah. Kau menang. Maafkan aku, Nobita.

Doraemon : Nobita..!

<p>Nobita : Aku menang. Kau lihat kan? Aku menang. Dengan usaha sendiri. Sekarang kau tak perlu mengkhawatirkan aku. Benar kan, Doraemon?</p>
Level Ideologi
<p>Individualisme Dari ketiga gambar tersebut menunjukkan ideologi individualisme. Hal itu ditunjukkan Nobita yang menerima ajakan Giant berkelahi meskipun pastinya Nobita mengetahui kalau dirinya akan babak belur dengan tubuh Giant yang lebih besar. Dalam tindakan ini Nobita dapat dikatakan sebagai orang yang keras kepala.</p> <p>Kelas Sosial Dari ketiga gambar tersebut menunjukkan ideologi kelas sosial. Hal itu ditunjukkan Giant yang selalu berkuasa diatas teman-temannya terutama dengan Nobita. Dengan badannya yang besar Giant selalu semena-mena dengan yang lebih lemah.</p>

C. Pembahasan Hasil

1. Temuan Penelitian

Ada tiga prosedur untuk melihat representasi suatu objek dalam media,³² yaitu:

1. Level pertama: Cara melaporkan suatu peristiwa. Dalam bahasa gambar, seringkali aspek sering dikaitkan dengan watak, area, tindakan, dan cetusan.
2. Level kedua: Cara realitas di representasikan. Dalam bahasa gambar, alat tersebut berupa alat potret, lighting, sunting, atau nada.

³² John Fiske. Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif. Yogyakarta: Jalasutra, 2006, hal 5.

3. Level ketiga: Cara diatur menurut praktik yang diterima masyarakat. Bagaimana aturan berekspresi dihubungkan dan diatur ke dalam koherensi sosial sebagaimana kelas sosial dan keyakinan menonjol dalam masyarakat.

Fiske menguraikan terdapat tiga tahap untuk mengetahui sebuah peristiwa dalam kode sosial yakni: Pada tahap pertama adalah , peristiwa tersebut ditandai sebagai realistis dalam hal penampilan, kostum, lingkungan, perilaku, Cara bicara, gerakan, mimik wajah, bunyi, dll.

Pada tahap kedua, representasi realitas yang dikodekan secara elektronik harus dirender dalam kode teknis seperti alat potret, lighting, sunting, nada, dan bunyi. Bahasa tulisan terdiri dari kata, frasa, kalimat, dan gambar. Bahasa untuk fotografi dan televisi meliputi alat potret, lighting, sunting, nada, dan bunyi. Elemen-elemen ini kemudian dikirim ke kode ekspresi/representasional yang memungkinkan, yang mencakup karakter, cerita, bentrokan, percakapan, setting, dll. Itu dilihat sebagai reality show.

Pada tahap ketiga adalah ideologi. Segala elemen dikoordinasikan pada kode ideologis seperti patriarki, pandangan pribadi, suku, tingkatan, materialis, kapitalisme, dan sebagainya. Saat melakukan representasi, menurut Fiske, tidak dapat dihindari adanya kemungkinan memasukkan ideologi dalam konstruksi realitas.³³

Bentuk-bentuk tanda pada penelitian ini antara lain berupa perilaku, gerakan, ekspresi, konflik, dialog dan lain-lain. Hal ini dilihat dan diperoleh dari analisis scene berdasarkan level realitas, level representasi dan level ideologi sebagai berikut :

³³ BM. Mursito. 2007. Memahami Institusi Media (sebuah media pengantar). Yogyakarta: Lindu Pustaka.

a. Tolong Menolong

Dalam film ini, Shizuka adalah karakter baik hati yang senang membantu orang lain ketika masalah muncul. Hal ini terutama berlaku untuk Nobita yang terus menerus di Bully oleh Giant dan Suneo. Bullying dapat terjadi dimana saja, terutama tanpa adanya guru atau orang dewasa yang mengawasi. Pelecehan/Bullying biasa didapati pada tempat yang tenang/sepi untuk menggunakan kekuatas mereka terhadap anak-anak lemah. Oleh sebab itu, jika melihat tindakan bullying segera menolongnya atau lapor kepada institusi terkait.

Perilaku suka menolong tidak tertanam sejak lahir. Tetapi perilaku tersebut bisa diajarkan pada diri seseorang dari lingkungannya. Perilaku tersebut bisa dituntut sejak dini oleh orang tua. Jika sejak kanak-kanak perilaku tersenut dilatihkan maka akan gampang mengerti betapa pentingnya perilaku tersebut pada kehidupan. Jika telah dilatih perilaku tersebut hubungan anak dengan orang lain akan terjalin baik. Jika dilatih perilaku tersebut maka anak konsep dirinya juga baik. Jika dari kecil anak dinasihati untuk melakukan hal tersebut maka anak itu memiliki nilai berarti bagi orang lain dan konsep dirinya positif.

Menurut M. Zein, dalam keluarga peran orang tua menjadi yang terpenting, terdapat tiga metode untuk mendidik anak yakni tiru, hafal, dan biasa/terus menerus. Pada teknik biasa yakni mengajarkan suatu hal untuk menjadi kebiasaan.³⁴

Seperti yang diungkapkan Robert B. dalam bukunya *Social Psychology*, perilaku pro-sosial tidak secara langsung menguntungkan orang yang melakukan tindakan tersebut, tetapi memungkinkan orang lain

³⁴ Armai Arif, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, (Jakarta : Ciputat0Pers, 2002), 224

untuk mengambil manfaat dari perilaku tersebut. Ini adalah tindakan membantu dan juga dapat menimbulkan risiko bagi orang yang melakukan tindakan membantu.³⁵

b. Percaya Diri

Pesan moral percaya diri disini ditunjukkan dengan sangat baik, meskipun mendapatkan masalah dengan hinaan tokoh Nobita dapat membangkitkan rasa percaya dirinya. Menurut Lauster (2002), percaya diri adalah sikap atau rasa percaya diri terhadap kemampuan seseorang sehingga yang bersangkutan tidak takut untuk bertindak, bebas melakukan apa yang ingin dilakukannya, dan bertanggung jawab atas dirinya. Bersama dengan orang lain, dapat termotivasi untuk berhasil dan mengenali kekuatan dan kelemahan mereka.

Percaya diri adalah keyakinan dan keyakinan pada kemampuan seseorang, kepercayaan diri, keadilan, kredibilitas, keseimbangan dan kepraktisan, memecahkan dan mengatasi masalah dalam situasi terbaik. Dapat menciptakan sesuatu dan diterima oleh orang lain dan lingkungan. Orang yang percaya diri yakni orang yang selalu aktif, dapat melakukan segala hal dengan bagus, dan tanggung jawab serta memiliki planning di masa mendatang. Percaya diri asset awal perkembangan dan manifestasi. Dengan melakukan hal tersebut maka akan mendalami dan menguasai dirinya.³⁶

Rasa percaya diri adalah sesuatu yang perlu miliki. Orang harus percaya bahwa mereka kompeten. Orang yang percaya diri selalu memiliki keyakinan

³⁵ Robert Baron, dkk, Psikologi Sosial, (Jakarta : Erlangga, 2005), 92.

³⁶ <https://www.kajianpustaka.com/2019/06/pengertian-ciri-karakteristik-dan-manfaat-percaya-diri.html> (di akses pada tanggal 17 Juni 2021).

pada kemampuan mereka. Dalam setiap tantangan yang dia temui, dia yakin dia selalu bisa mengatasi rintangan ini, bahkan jika dia tidak pernah mengatasinya. Berbeda dengan mereka yang mengklaim kekuasaan. Orang yang percaya pada kemampuannya melakukan yang terbaik dan dapat menyelesaikan masalah dengan baik, tidak seperti mereka yang pandai berbicara tetapi sering tidak dapat menyelesaikan masalah. Menjadi percaya diri dengan kemampuan, akan merasa yakin bahwa akan mampu mengatasi tantangan apapun.

c. Persahabatan Sejati

Tokoh Doraemon menunjukkan pesan moral persahabatan kepada Nobita dengan memarahinya karena Nobita tidak bisa apa-apa daripada Dekisugi. Setelah memarahi Nobita, kemudian Doraemon menasehati dan memotivasi Nobita agar bisa dekat dengan Shizuka. Dalam film ini Doraemon selalu peduli membantu mencari solusi di setiap masalah Nobita.

Menurut Dariyo (2004, hal.127-128), persahabatan adalah hubungan emosional antara dua atau lebih individu yang berjenis kelamin sama dan lawan jenis, berdasarkan saling pengertian, rasa hormat, dan rasa saling percaya. Menghubungkan mereka adalah elemen komitmen, terutama tekad untuk mempertahankan ikatan itu

Persahabatan yakni kebutuhan yang baik. Sebagai makhluk sosial, tidak dapat hidup sendiri karena membutuhkan seseorang untuk berbagi susah dan senang. Persahabatan mencakup pengertian, kesadaran, dan *support*, jika keadaan memungkinkan. Secara umum, hanya orang-orang dengan usia, kepribadian, pola pikir, dan latar belakang yang sama dapat memahami satu sama lain dan masalahnya,

masyarakat membutuhkan sahabat untuk *support* dan berbagi. Kebanyakan orang di masyarakat menemukan rekan di usia yang sangat muda, tetapi mendapatkan rekan yang sehat sangat sulit.³⁷

d. Pemaaf

Pesan moral pemaaf dalam film ini ditunjukkan korban pelecehan dengan membantu pelaku menyelesaikan masalahnya. Enright (dalam McCulloch, Fincam & Tsng, 2003) mendefinisikan memaafkan sebagai sikap mengatasi hal-hal buruk dan menyalahkan seseorang dengan kesedihan, empati dan kasih sayang kepada orang yang telah disakiti. Pemaaf juga merupakan tekad untuk tidak menghukum ketidakadilan yang diderita. Ini memmanifestasikan dirinya dalam perilaku aktual dan mengarah ke reaksi emosional berikutnya.

McCulloch (2000) menyebutkan faktor-faktor hubungan seperti kedekatan, komitmen dan kepuasan juga merupakan faktor yang menentukan dalam memaafkan. Orang-orang yang cenderung lebih bisa memaafkan dalam suatu hubungan dikarakteristikkan dengan adanya kedekatan, komitmen dan kepuasan walaupun telah melakukan kesalahan.³⁸

Dengan cara ini, pengampunan dapat dipahami sebagai kata yang menyinggung atau lucu untuk penilaian belas kasih pelaku, daripada mengatasi hal-hal buruk dan menyangkal rasa sakit.

e. Pantang Menyerah

³⁷ <https://www.kompas.com/skola/read/2020/04/28/104140069/apa-makna-persahabatan-menurut-adi-jawaban-soal-tvri-28-april?page=all> (di akses pada tanggal 19 Juni 2021).

³⁸ McCullough, M. E. (2000). Forgiveness as human strength: Theory, measurement, and links to well-being. *Journal of social and clinical psychology*, 19 (1), 43-55.

Pesan moral pantang menyerah ditunjukkan tokoh Nobita saat berkelahi dengan Giant. Nobita menunjukkan kegigihannya meskipun telah babak belur dipukuli Giant, ia tetap mampu berdiri dan melawan Giant hingga Giant mengaku kalah.

Sikap pantang menyerah ini tentu harus menjadi sebuah contoh untuk anak di era milenial. Jangan berpikir bahwa kemampuan yang dimiliki kurang dari cukup dan rintangan yang dihadapi terlalu berat, karena pikiran seperti itu dapat membuat diri sendiri mudah menyerah sebelum mencobanya. Dalam dirinya harus memiliki sikap tidak ingin pasrah dengan keadaan dan harus berusaha lebih keras lagi di setiap kesempatan yang ada.

Pantang menyerah adalah tindakan pemulihan psikologis dari situasi yang sulit. Kemampuan ini dibutuhkan oleh semua manusia tidak hanya untuk memenuhi impiannya, tetapi juga untuk menghindari depresi, stres dan penyakit mental lainnya.(Ahmad, 2019: 297).

Pribadi pantang menyerah atau tangguh adalah seseorang yang tidak merasa rentan terhadap apa yang telah terjadi. Karakternya dibandingkan dengan sesuatu yang terjadi dari sudut pandang positif. Mereka yang tidak menyelesaikan yang pertama dapat mencoba lagi untuk kedua kalinya, mereka yang tidak lulus yang kedua dapat mencoba lagi untuk ketiga kalinya sampai mereka lulus, dan mereka yang tidak menyelesaikan sesuatu tidak dianggap gagal. Tetapi ketika seseorang putus asa untuk sesuatu, orang itu telah gagal.³⁹

2. Konfirmasi Hasil Temuan Dengan Teori

³⁹ <https://yuliaja.wordpress.com/2011/03/03/sikap-pantang-menyerah/> (di akses pada tanggal 20 Juni 2021).

Teori representasi Hall yang telah dikonfirmasi oleh peneliti adalah bentuk pengartian dapat dilihat dari segi bahasa untuk mengungkapkan tanda & nilai.

Pemaknaan segala hal secara abstrak dalam pikiran dapat dijelaskan melalui bahasa yang jelas, sehingga khalayak umum dapat lebih mudah memahami tanda, simbol, dan ide-ide yang dimasukkan dalam sebuah media.

Pemaknaan pada representasi pesan moral pada film *Doraemon Stand By Me* menggunakan metode semiotika John Fiske dan di analisis dengan 3 kode televisi John Fiske yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi yang muncul kemudian dikonfirmasi dengan teori representasi Stuart Hall dan paradigma kritis, sebagai berikut :

a. Tolong Menolong

Representasi dalam analisis penelitian ini melalui penggambaran visual dan dialog. Maka, dapat ditemukan bahwa adanya pesan moral tolong menolong dari perilaku bullying. Hal tersebut ditunjukkan dalam adegan yang berdurasi (01.55-02.52), dimana adegan tersebut memperlihatkan anak laki-laki yang dibully dua temannya dan anak perempuan datang menghampirinya untuk menolong anak yang sedang dibully.

Dari perspektif paradigma kritis mengenai tolong menolong sebaiknya memang harus dilakukan sebagai sesama makhluk sosial. Membantu makhluk sosial lain dengan tidak pamer yakni hal yang terpuji. Namun biasanya ada orang yang mengharapan sebuah imbalan untuk menolong orang lain dan bahkan memanfaatkannya.

Teori representasi ini membangun perspektif memahami pesan moral diwujudkan dengan tolong menolong. Dengan demikian, tolong menolong yang

direpresentasikan dalam film Doraemon Stand By Me yaitu anak yang ringan tangan, dalam konteks ini yang dimaksud ringan tangan tidak negatif tetapi suka menolong orang lain.

b. Percaya Diri dan Persahabatan Sejati

Representasi dalam analisis penelitian ini melalui penggambaran visual dan dialog. Maka, dapat ditemukan bahwa adanya pesan moral percaya diri dan persahabatan sejati dari perilaku verbal bullying. Hal tersebut ditunjukkan dalam adegan yang berdurasi (27.15-28.17) dimana adegan tersebut memperlihatkan robot kucing yang mengejek dengan perkataan yang menjurus kasar pada anak laki-laki namun setelah itu robot kucing memberinya nasehat.

Dari perspektif paradigma kritis mengenai percaya diri dan persahabatan mungkin pernah dialami oleh diri sendiri atau orang disekeliling kita. Sesuatu yang berlebihan memang tidak baik, seperti halnya percaya diri. Tidak jarang sifat ini dapat membuat orang lain memandang seseorang terlihat egois, sombong dan cenderung merendahkan orang lain. Hal ini dapat membuat orang lain bahkan sahabat dekat menjadi terganggu karena sifat tersebut dan bukan tidak mungkin mereka akan menjauh.

Teori representasi ini membangun perspektif memahami pesan moral diwujudkan dengan percaya diri dan persahabatan sejati. Dengan demikian, percaya diri dan persahabatan sejati yang direpresentasikan dalam film Doraemon Stand By Me yaitu anak yang mampu membangkitkan rasa percaya diri dari masalahnya dan sahabat yang selalu menasehati, membantu sahabatnya yang tertimpa masalah.

c. Pemaaf

Representasi dalam analisis penelitian ini melalui penggambaran visual dan dialog. Maka, dapat ditemukan bahwa adanya pesan moral pemaaf dari perilaku pelecehan. Hal tersebut ditunjukkan dalam adegan yang berdurasi (35.12-40.48), dimana adegan tersebut memperlihatkan anak laki-laki yang marah dan ingin membuat anak perempuan membencinya dengan sengaja membuka rok anak perempuan tersebut. Meskipun sempat marah dengan menampar anak laki-laki tersebut, anak perempuan itu justru pergi ke rumah anak laki-laki untuk membantu menyelesaikan masalahnya.

Dari perspektif paradigma kritis mengenai pemaaf adalah sikap memaafkan kesalahan orang lain tanpa ada rasa ingin membalas dendam atau rasa maaf yang tulus. Namun ada juga seseorang yang meminta maaf hanya sebuah formalitas yang diucapkan dari mulut atau dengan berjabat tangan saja. Namun sebenarnya masih menyimpan kekesalan atau rasa benci. Memaafkan memang tidak mudah dan membutuhkan proses dan perjuangan untuk melakukannya.

Teori representasi ini membangun perspektif memahami pesan moral diwujudkan dengan seorang pemaaf. Dengan demikian, pemaaf yang direpresentasikan dalam film Doraemon Stand By Me yaitu menunjukkan cara memaafkan kesalahan orang lain dengan berempati pada masalah yang sedang dihadapi orang tersebut.

d. Pantang Menyerah

Representasi dalam analisis penelitian ini melalui penggambaran visual dan dialog. Maka, dapat ditemukan bahwa adanya pesan moral pantang menyerah dari perilaku kekerasan fisik. Hal tersebut ditunjukkan dalam adegan yang berdurasi (75.56-80.44) dimana adegan tersebut memperlihatkan

Nobita dan Giant yang sedang berkelahi. Meskipun Nobita terlihat telah babak belur namun Nobita pantang menyerah selalu bangkit kembali hingga Giant mengakui dirinya kalah pada perkelahian tersebut.

Dari perspektif paradigma kritis mengenai pantang menyerah yaitu sifat yang tidak ingin berhenti sebelum tujuannya tercapai. Orang yang mempunyai sifat tidak mudah menyerah seringkali mengabaikan kesejahteraan diri sendiri yang dapat menimbulkan masalah. Sifat pantang menyerah dapat menghalangi seseorang untuk mencari solusi yang lebih baik dalam situasi yang dirasa sulit. Karena terkadang seseorang dihadapkan dengan suatu hal yang di luar batas kemampuannya.

Teori representasi ini membangun perspektif memahami pesan moral diwujudkan dengan seseorang yang pantang menyerah. Dengan demikian, pemaaf yang direpresentasikan dalam film Doraemon Stand By Me yaitu seberat-beratnya masalah yang dihadapi jangan mudah menyerah sebelum mencobanya.

3. Konfirmasi Temuan Penelitian dalam Perspektif Islam

a. Tolong Menolong Kaitannya Dengan Al-Qur'an

Tak satu pun dari ketentuan Syariah yang relevan secara sosial. Karena dari sudut pandang Islam, seorang individu tidak masuk akal tanpa rekan. Sebaliknya, kita menemukan nilai-nilai kemanusiaan pribadi. Adanya karakter sosial dimana Islam membentuk bagian individu dari kelompok kegiatan afektif dan reseptif. Kegiatan pendukung bagi umat Islam untuk mempererat hubungan baik antar makhluk

sosial sangatlah wajib.⁴⁰ Menolong atau membantu yakni sikap yang bagus dan Tuhan tidak menyia-nyiakkan hamba yang melakukan hal tersebut, sesuai dengan firman Allah SWT dalam Surah Al-An'am ayat 38

وَمَا مِنْ دَابَّةٍ فِي الْأَرْضِ وَلَا طَيْرٍ يَطِيرُ بِجَنَاحَيْهِ إِلَّا أُمَّمٌ أَمْثَالُكُمْ مَا فَزَّطْنَا فِي الْكِتَابِ مِنْ شَيْءٍ ثُمَّ إِلَىٰ رَبِّهِمْ يُحْشَرُونَ

Artinya :

“Dan tidak ada seekor binatang pun yang ada dibumi dan burung-burung yang terbang dengan kedua sayapnya, melainkan semuanya merupakan umat-umat (juga) seperti kamu. Tidak ada sesuatu0pun yang Kami luputkan di dalam Kitab, kemudian kepada Tuhan mereka dikumpulkan”

Perintah tolong menolong pun langsung diperintahkan Allah swt untuk para hambanya, yang terdapat dalam Surah Ash-Shaffat ayat 25

مَا لَكُمْ لَا تَنْصَرُونَ

Artinya :

”Mengapa kamu tidak0tolong-menolong?”

Pada ayat tesebut dapat diringkas bahwasannya saling membantu atau menolong diwajibkan Allah SWT, karna makhluk sosial selain memiliki pendekatan yang bagus dengan Allah SWT (*Hasbunallah*) maka dengan sesama makhluk sosial pendekatannya juga harus bagus (*Habluminannas*). Makhluk sosial yakni manusia yang membutuhkan satu sama lain. Sehingga makhluk sosial harus saling

⁴⁰ Muhammad Husan Fadhullah, Islam dan Logika Kekuatan, (Bandung : Mizan, 1995), 73.

membantu atau menolong ketika ada yang membutuhkan Allah SWT berjanji memberi pahala ada hambanya yang menolong orang yang mengalami kesulitan.

b. Percaya Diri Kaitannya Dengan Al-Qur'an

Percaya diri memang merupakan kewajiban untuk umat manusia gunanya untuk semangat memburu berkat dan rahmat Allah SWT. Untuk keluar dari kesusahan maka ikhtiar kepada Allah SWT adalah suatu kewajiban. Kitab Islam/Alquran tumpuan awal yang menjelaskan bahwasannya percaya diri terdapat pada ayat AlQuran. Yakni Surah Ali Imran 139 & Fussilat Ayat 30:

وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزَنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ

Artinya0:

“Janganlah kamu bersikap lemah, dan janganlah (pula) kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang-orang yang beriman.”

إِنَّ الَّذِينَ قَالُوا رَبُّنَا اللَّهُ ثُمَّ اسْتَقَامُوا تَتَنَزَّلُ عَلَيْهِمُ الْمَلَائِكَةُ أَلَّا تَخَافُوا وَلَا تَحْزَنُوا وَأَبْشِرُوا بِالْجَنَّةِ الَّتِي كُنْتُمْ تُوعَدُونَ

Artinya :

“Sesungguhnya orang-orang yang mengatakan: "Tuhan kami ialah Allah" kemudian mereka meneguhkan pendirian mereka, maka malaikat akan turun kepada mereka (dengan mengatakan): "Janganlah kamu merasa takut dan janganlah kamu merasa sedih; dan bergembiralah kamu dengan (memperoleh) surga yang telah dijanjikan Allah kepadamu".

Ayat tersebut membicarakan tentang percaya diri yang dikaitkan dengan perilaku dan watak seorang mukmin yang mempunyai nilai plus pada dirinya dan mempunyai anutan yang kuat. Pada kitab suci percaya diri yakni orang yang tak kenal susah dan cemas adalah orang yang iman kuat & tentunya istiqomah.

c. Persahabatan Kaitannya Dengan Al-Qur'an

Ajaran Islam mempromosikan persahabatan antara orang-orang, mempromosikan saling pengertian dan menjaga perdamaian sosial terlepas dari perbedaan. Dalam persahabatan dan dalam Islam disebut Ukhuwah. Ukhuwah sangat penting dalam membangun persahabatan sejati membutuhkan tekad untuk peduli dan menghormati orang lain. Tanpa sikap ini, mustahil untuk membentuk persahabatan. Sesuai dengan firman Allah SWT dalam Surah Al Hujurat ayat 10 :

إِنَّمَا الْمُؤْمِنُونَ إِخْوَةٌ فَأَصْلِحُوا بَيْنَ أَخَوَيْكُمْ وَاتَّقُوا اللَّهَ لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ

Artinya :

“Sesungguhnya orang-orang mukmin itu bersaudara, karena itu damaikanlah antara kedua saudaramu (yang berselisih) dan bertakwalah kepada Allah agar kamu mendapat rahmat.

Memiliki teman sehati adalah kenikmatan dari Tuhan yang dapat menjalani kehidupan yang menyenangkan dan damai di masyarakat. Namun, mendapatkan teman yang bagus akhlaknya tentunya sulit. Banyak orang yang terjebak dan jatuh karena sudah memilih teman yang salah. Kewajiban semua umat Islam untuk melihat keindahan persahabatan dalam Islam dan mencoba untuk bertemu dengan teman-teman sejati

yang membimbing mereka di jalan iman dan ketuhanan.⁴¹

d. Pemaaf Kaitannya Dengan Al-Qur'an

Pemaaf berarti orang tersebut mau memaafkan orang lain. Sikap memaafkan berarti sikap berlapang dada tanpa kebencian/balas budi. Kata *Alafw* dari bahasa Arab yang berarti penambahan (kelimpahan), pembatalan, pengampunan, atau karunia.⁴² Sesuai dengan firman Allah SWT dalam Surah Ali Imran ayat 134

الَّذِينَ يُنْفِقُونَ فِي السَّرَّاءِ وَالضَّرَّاءِ وَالْكَاطِمِينَ الْغَيْظَ
وَالْعَافِينَ عَنِ النَّاسِ وَاللَّهُ يُحِبُّ الْمُحْسِنِينَ

Artinya :

“(yaitu) orang yang berinfak, baik di waktu lapang maupun sempit, dan orang-orang yang menahan amarahnya dan memaafkan (kesalahan) orang lain. Dan Allah mencintai orang yang berbuat kebaikan.”

Surat Ali Imran ayat 13 menyatakan bahwasannya seorang Muslim yang taat harus mengadopsi setidaknya 1 dari 3 sikap orang yang jahat terhadapnya: sabar, memberi ampunan, dan selalu baik.

Dalam Alquran, lebih penting untuk memaafkan keburukan orang lain tanpa dia minta maaf. Ketika seorang tak dapat mentolerir keburukan/kesalahan orang lain, ia harus memaafkan kesalahannya agar tidak menimbulkan kebencian/dendam. Menghindari permusuhan dengan meminta maaf kepada orang lain

⁴¹ <https://www.harianmerapi.com/cermin/syiar/2020/08/07/105005/sahabat-sejati> (di akses pada tanggal 19 Juni 2021).

⁴² Bahrudin, Akhlaq Tasawuf (Serang: IAIB PRESS, 2003), hlm. 26.

sangat penting. Karena itu ketakwaan harus ditunjukkan pada umat Islam.

e. Pantang Menyerah Kaitannya Dengan Al-Qur'an

Tuhan melarang hamba beriman bersikap putus asa sebab orang yang berputus asa tidak yakin akan adanya pertolongan dari Allah SWT. Sebab sangat mungkin hari ini orang tersebut belum ketemu jalan keluar dari masalah yang dihadapinya. Sesuai dengan firman Allah SWT dalam Surah Yusuf ayat 87 dan Surah Al Hijr ayat 56 :

يٰۤاِبْنَيَّ اذْهَبُوْا فَتَحَسَّسُوْا مِنْ يُۤوسُفَ وَاٰخِيْهِ وَاَلَا تٰتِيْسُوْا
مِنْ رَّوْحِ اللّٰهِ اِنَّهٗ لَا يٰۤاِيْسُ مِنْ رَّوْحِ اللّٰهِ اِلَّا الْقَوْمُ
الْكٰفِرُوْنَ

Artinya :

“Wahai anak-anakku! Pergilah kamu, carilah (berita) tentang Yusuf dan saudaranya dan jangan kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya yang berputus asa dari rahmat Allah, hanyalah orang-orang yang kafir.”

قَالَ وَمَنْ يَّقْنُطْ مِنْ رَّحْمَةِ رَبِّهٖ اِلَّا الضّٰلُّوْنَ

Artinya :

“Dia (Ibrahim) berkata, “Tidak ada yang berputus asa dari rahmat Tuhannya, kecuali orang yang sesat.”

Orang yang putus asa merasa telah gagal dan tidak menemukan solusi untuk masalah tersebut. Orang yang putus asa merasa bahwa tidak ada lagi di dunia ini orang yang dapat menolongnya bahkan menganggap Allah SWT tidak adil dalam memberikan takdir kepadanya. sehingga banyak orang yang putus asa akhirnya lari kepada hal negatif yang tidak diinginkan dan menjadi dosa besar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Peneliti mengambil kesimpulan sesuai data yang telah dianalisis dengan menggunakan analisis semiotika John Fiske pada film Doraemon Stand By Me mengenai representasi pesan moral, meliputi :

- a. Pada level realitas pesan moral digambarkan pada elemen perilaku, gerakan dan ekspresi. Hal itu ditunjukkan Shizuka yang suka menolong dan pemaaf. Kemudian juga ditunjukkan oleh Nobita yang percaya diri dan pantang menyerah. Sedangkan Doraemon menunjukkan persahabatan sejati.
- b. Pada level representasi pesan moral digambarkan pada elemen teknik kamera, konflik dan dialog. Hal itu ditunjukkan oleh para tokoh dari adegan yang telah dipilih untuk mendapatkan pesan moral tolong menolong, percaya diri, persahabatan sejati, pemaaf dan pantang menyerah.
- c. Pada level ideologi pesan moral digambarkan pada elemen individualisme. Hal itu ditunjukkan oleh Giant yang egois, Nobita yang ingin menyelesaikan masalahnya dengan caranya sendiri yang tidak baik, Nobita yang keras kepala, dan individualisme positif Nobita yang menyelesaikan masalah dengan kemampuan sendiri. Dari hal tersebut kemudian mendapatkan pesan moral tolong menolong, percaya diri, persahabatan sejati, pemaaf dan pantang menyerah.

B. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian ini, peneliti ingin memberikan kontribusi berupa rekomendasi sebagai berikut :

- a. Bagi konsumen film tentunya sangat penting untuk lebih cerdas saat menikmati sebuah film agar tidak terbawa ke dalam simbol-simbol yang disajikan di dalam film yang ditonton.
- b. Bagi institusi atau lembaga, film dapat diputuskan dengan menyampaikan pesan yang baik kepada konsumen tentang usia, agama, budaya dll.
- c. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dalam meneliti film yang lain agar pengetahuan dan wawasan tentang kode-kode televisi John Fiske dapat lebih bervariasi dan bisa bermanfaat bagi masyarakat.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini pastinya memiliki keterbatasan yang terdapat pada hal-hal terkait penjelasan yang kurang luas mengenai pesan moral pada film, karena pada penelitian ini hanya fokus pada pesan moral yang terdapat adegan kurang layak untuk ditonton anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Arif, Armai, Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam, (Jakarta : Ciputat Pers, 2002), 224.
- Badara, Aris, Analisis Wacana: Teori, Metode, dan Penerapannya pada Wacana Media, (Jakarta: kencana Prenada Media Group, 2012), hlm. 16.
- Baron, Robert, dkk, Psikologi Sosial, (Jakarta: Erlangga, 2005), 92.
- Bartens, Kees, Etika (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), hlm. 13.
- BM. Mursito. 2007. Memahami Institusi Media (sebuah media pengantar). Yogyakarta: Lindu Pustaka.
- Burton, Graeme, Membincangkan Televisi, Sebuah Pengantar Kajian Televisi, (Yogyakarta: JalaSutra, 2011), Hal: 31.
- Danesi, Marcel Pengantar Memahami Semiotika Media, (Yogyakarta: JalaSutra, 2010), hal 158.
- Djuretna A. Imam Muhni, Moral dan Religi Menurut Emile Durkheim dan Henri Bergson, (Yogyakarta : Penerbit Kansius, 1994), 36.
- Effendy, Onong Uchjana. Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi (Bandung: Cipta Aditya Bakti, 2003), hal 207.
- Eriyanto, Analisis Wacana Pengantar Analisis Teks Media (Yogyakarta: LKiS, 2001), 6.

- Fadhlullah, Muhammad Husan, Islam dan Logika Kekuatan, (Bandung : Mizan, 1995) , 73
- Fiske, John. Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif. Yogyakarta: Jalasutra, 2006, hal 5.
- Ilahi, Wahyu. Komunikasi Dakwah. Bandung : PT REMAJA ROSDAKARYA, 2010, hal 97.
- Ismail, Umar, Mengupas Film, (Jakarta: Sinar Harapan, 1983), hlm. 69-76.
- Mudjiono, Yoyon, Kajian Semiotika Dalam Film, Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol.1, No.1,2011, hlm.133-137.
- Mufid, Muhammad, Etika dan Filsafat Komunikasi, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2009), 273.
- Rivers, L. William, dkk, Media Massa dan Masyarakat Modern, (Jakarta: Prenada Media, 2004) hal 252.
- Shoemaker, Pamela J., & Stephen D. Reese. (1996). Mediating The Message: Theories Of Influences On Mass Media Content, London: Pearson Longman.
- Vera, Nawiroh, Semiotika Dalam Riset Komunikasi, Bogor, Ghalia Indonesia, 2014, hal 10.
- Vera, Nawiroh. Komunikasi Massa. Bogor: Ghalia Indonesia, 2016, hal 36.
- Wahyuningsih, Sri, Film dan Dakwah: Memahami Representasi Pesan-Pesan Dakwah Dalam Film Melalui Analisis Semiotik. Media Sahabat Cendekia, 2019, hal 6.

Jurnal

- Ali Musyafak, M. "Film Religi Sebagai Media Dakwah Islam" *Jurnal Islamic Review*, Vol. 2, No.2, 2013, 327.
- Astuti, Heni, Sumartono, Yeni Yuliani Kosasih. 2018. Etika Tayangan Adegan Kekerasan Dalam Film Laga Layar Lebar (Studi Kasus Di Film *Headshot*). *KOMUNIKOLOGI: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi* 15 (2), 140.
- Hall, Stuart. 1997. *Representation: Cultural Representation and Signifying Practices*. London: Sage Publications.
- McCullough, M. E. (2000). Forgiveness as human strength: Theory, measurement, and links to well-being. *Journal of social and clinical psychology*, 19 (1), 43-55.
- McCullough, M. E., Fincham, F. D., & Tsang, J. A. (2003). Forgiveness, forbearance, and time: the temporal unfolding of transgression-related interpersonal motivations. *Journal of personality and social psychology*, 84 (3), 540-557.
- Wijyaningdyah, Rizha, "The Moral Values In Chicken Run Movie" *Journal of English Language and Literature (JELL)* 3 III(01),187-100, 2018.

Internet

<https://gema-nurani.com/melucuti-perfilman-indonesia-bergelut-dengan-etika-dan-norma/> (di akses pada tanggal 12 April 2021).

<https://www.gurupendidikan.co.id/sosial-budaya/> (di akses pada tanggal 11 Agustus 2021).

<https://kataumam.wordpress.com/2017/10/14/pengaruh-budaya-jepang-di-kalangan-masyarakat-indonesia/amp/> (di akses pada tanggal 11 Agustus 2021).

<https://kumparan.com/farhandiah-patria/memahami-interaksi-media-dengan-teori-stuart-hall-1uitEsIc80P/full> (di akses pada 30 Juni 2021).

<https://m.hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/lt57e382ada65e8/kriteria-penyensoran-film-di-indonesia/> (di akses pada tanggal 12 April 2021)

<https://m.liputan6.com/showbiz/read/2154064/stand-by-me-doraemon-raih-1-juta-penonton-harusnya-lebih> (di akses pada tanggal 11 Maret 2021).

<https://www.harianmerapi.com/cermin/syiar/2020/08/07/105005/sahabat-sejati> (di akses pada tanggal 19 Juni 2021).

<https://www.kajianpustaka.com/2019/06/pengertian-ciri-karakteristik-dan-manfaat-percaya-diri.html> (di akses pada tanggal 17 Juni 2021).

<https://www.kompas.com/skola/read/2020/04/28/104140069/apa-makna-persahabatan-menurut-adi-jawaban-soal-tvri-28-april?page=all> (di akses pada tanggal 19 Juni 2021).

<https://www.kompasiana.com/yogawpradhana/54f921b4a33311ae068b4786/jangan-ajak-anakanak-ketika-menonton-stand-by-me-doraemon> (di akses pada tanggal 10 Maret 2021).

<https://yuliaja.wordpress.com/2011/03/03/sikap-pantang-menyerah/> (di akses pada tanggal 20 Juni 2021).

Skripsi

- Aisyah, Siti, Representasi Islam Dalam Film Get Married 99% Muhrim, (Skripsi : UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2016).
- Fauzi, Ahmad, "Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Film Doraemon Yang Berjudul Stand By Me Dan Implementasinya Dengan Pendidikan Akhlak Di MIN Kawistolegi Karanggeneng Lamongan". Skripsi. FTK, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2016.
- Nisa, Ishmatun, "Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Film Jokowi" (Surabaya, UINSA, 2014).
- Nurjanah, Siti, "An Analysis of Moral Messages in Frank Darabont's The Green Mile Movie" 2020.
- Pratiwi, Niza Sari, "Representasi Kekerasan Dalam Film Animasi Doraemon Stand By Me (Analisis Semiotika)" f.(Tangerang: UMN, 2015), Hlm.2.
- Renyoye, Jaquiline Melissa, "Pesan Moral Dalam Film To Kill A Mockingbird (ANALISIS SEMIOTIKA PADA FILM TO KILL A MOCKINGBIRD)" (Makassar: Universitas Hasanudin, 2014).
- Rosita, "Representasi Pesan Moral Novel Pride and Prejudice dalam prespektif gender (Analisis Wacana model Sara Milis)" (Surabaya: UINSA, 2018).