

ANALISIS ISI PESAN MORAL DALAM FILM

“RAYA AND THE LAST DRAGON”



Oleh :

MOCH. BARIQ CHABIBI RACHMAN

1713211079

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS BHAYANGKARA
SURABAYA**

2021

**ANALISIS ISI PESAN MORAL DALAM FILM
“RAYA AND THE LAST DRAGON”**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi Pada Program Studi
Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



Oleh :

MOCH. BARIQ CHABIBI RACHMAN

1713211079

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI FAKULTAS ILMU
SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS BHAYANGKARA**

SURABAYA

2021

MOTTO

THE JOURNEY OF LIFE IS STAY WILD

LEMBAR PERSETUJUAN

ANALISIS ISI PESAN MORAL DALAM FILM "RAYA AND THE LAST DRAGON"

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Surabaya

Disusun oleh :

MOCH. BARIQ CHABIBI RACHMAN
1713211079

Diperiksa dan disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Ratna Setyarahajoe, M.Si.
NIDN : 0701076602

Tira Fitriawardhani, S.Sos.M.S.i.
NIDN : 0722068501

Mengetahui,
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Julyanto Ekantoro, S.E., S.S., M.Si.
NIDN : 0706077106

LEMBAR PENGESAHAN

ANALISIS ISI PESAN MORAL DALAM FILM "RAYA AND THE LAST DRAGON"

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Surabaya**

Disusun oleh :

MOCH. BARIQ CHABIBI RACHMAN
1713211079

Tanggal Ujian : 29 Juni 2021

Periode Wisuda :

Dosen Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Ratna Setyarahajoe, M.Si.
NIDN : 0701076602

Tira Fitriawardhani, S.Sos.M.S.i.
NIDN : 0722068501

Disetujui oleh Tim Penguji Skripsi

Penguji I

Penguji II

Penguji III

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Menyetujui,
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Dra. Tri Prasetijowati, M.Si.
NIDN : 0727076701

Julyanto Ekantoro, S.E., S.S., M.Si.
NIDN : 0706077106

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : MOCH. BARIQ CHABIBI RACHMAN
Tempat, Tanggal Lahir : Surabaya, 27 Maret 1967
NIM : 1713211079
Fakultas / Program Studi : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik/Ilmu
Komunikasi

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi dengan judul "**ANALISIS ISI PESAN MORAL DALAM FILM "RAYA AND THE LAST DRAGON"**" beserta seluruh isinya adalah karya saya sendiri dan bukan merupakan karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini maka saya siap menanggung segala bentuk resiko/sanksi yang berlaku.

Surabaya, 29 Juni 2021
Yang Membuat Pernyataan

Mtr 6rb

MOCH. BARIQ CHABIBI
RACHMAN

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan Puji dan Syukur Tuhan Yang Maha Esa yang selalu melimpahkan rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **ANALISIS ISI PESAN DALAM FIM “RAYA AND THE LAST DRAGON”**.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi, Universitas Bhayangkara Surabaya.

Penulis menyadari bahwa tersusunnya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Bapak Brigjen Pol. Edy Prawoto., SH., M.Hum, selaku Rektor Universitas Bhayangkara Surabaya.
2. Ibu Dra. Tri Prasetijowati, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Bhayangkara Surabaya.
3. Bapak Julyanto Ekantoro, SS., SE., M.Si, selaku Kaprodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Bhayangkara Surabaya yang telah memberikan dukungan kepada penulis.
4. Ibu Dra. Ratna Setyarahajoe, M.Si, selaku Dosen Pembimbing I yang telah berkenan memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Tira Fitriawardhani.S.Sos.M.S.I, selaku Dosen Pembimbing II yang telah berkenan memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

6. Bapak Ariyan Alfraita, S.Sos., M.Ikom, selaku Dosen Wali Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang telah memberikan dukungan kepada penulis.
7. Alm. Ibu Ita Kusuma Mahendrawati, M.Si, selaku mantan Dosen Wali Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang sempat memberi ajaran serta arahan kepada penulis.
8. Seluruh Staff Pengajar/Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Bhayangkara Surabaya yang telah memberikan segenap ilmunya kepada penulis.
9. Kedua orang tua, yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil kepada penulis.
10. Untuk sahabat, Dzulfiqar, Faisal, Patria, Duta, Marcel Ambon yang sudah mau saling menemani, saling support, dan saling menyemangati agar skripsi ini dapat segera selesai.
11. Teman-teman di jurusan Jurnalistik Angkatan 2017 yang telah berjuang Bersama mengerjakan skripsi dengan sebaik mungkin meski di tengah Pandemi Covid-19.
12. Kedai coffee 15 dan Warkop Bintang 5 yang telah memberikan tempat kepada penulis dan teman-teman selama penyelesaian skripsi ini.
13. Semua pihak yang turut serta membantu penulis di segala bidang kehidupan yang tak dapat ditulis satu persatu.

Dan akhirnya penulis ingin memberikan skripsi ini sebagai tanda bakti dan cinta kasih kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Jafar Azis dan Ibu Tri Suningsih, yang telah mendidik dan membesarkan serta mendo'akan penulis dengan penuh kesabaran dan keikhlasan. Ucapan terima kasih juga penulis ucapkan kepada segenap keluarga besar yang senantiasa memberikan do'a dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan, baik dari segi materi maupun penyusunan kalimatnya. Untuk itu penulis menerima kritik dan saran demi kebaikan penulis yang dapat membantu penyempurnaan skripsi ini. Atas perhatian semua pihak, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat yang berarti bagi kita semua, amin.

Wassalamualaikum wr. wb.

Surabaya, 21 Juni 2021

Moch. Bariq Chabibi Rachman

ANALISIS ISI PESAN MORAL DALAM FILM

“RAYA AND THE LAST DRAGON”

MOCH. BARIQ CHABIBI RACHMAN

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,
Universitas Bhayangkara Surabaya

E-mail : crbariq@gmail.com

ABSTRAK

Analisis isi pesan moral dalam film *Raya and the Last Dragon* adalah sebuah penelitian yang menjelaskan pesan moral. Dalam penelitian ini tentunya menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yakni peneliti akan melakukan pengamatan langsung terhadap isi pesan moral. Objek penelitian yang digunakan peneliti adalah film *Raya and the Last Dragon*. Dimana film ini di produksi oleh Walt Disney yang disutradarai oleh Carlos Lopez Estrada, dan Don Hall karena menceritakan tentang fenomena yang melekat di kehidupan sehari-hari seperti perpeahan dan konflik sosial yang diakibatkan oleh prasangka, kebencian, ketamakan, dan rasa ingin berkuasa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini dengan analisis dokumentasi. Dimana peneliti mengcapture beberapa scene yang mengandung makna pesan moral untuk disampaikan kepada khayalak. Hasil yang ditemukan dalam film ini berdasarkan teori dari Roland Barthes adalah untuk menganalisis makna penanda, petandan tatanan makna denotatif, konotatif, dan mitos. Hasil penelitian ini menampilkan 8 scene yang memperlihatkan unsur isi pesan moral dalam film *Raya and the Last Dragon*. Sehingga peneliti menemukan makna yang tersembunyi dari film tersebut yang berupa pesan moral.

Kata kunci : *Analisis Isi, Pesan Moral, Film, Raya and the Last Dragon*

ANALYSIS OF THE CONTENT OF MORAL MESSAGES IN MOVIES

"RAYA AND THE LAST DRAGON"

MOCH. BARIQ CHABIBI RACHMAN

Communication Studies Program, Faculty of Social and Political Sciences,
Bhayangkara University Surabaya

E-mail : crbariq@gmail.com

ABSTRACT

The analysis of the content of moral messages in the films *Raya and the Last Dragon* is a study that explains moral messages. In this study of course using qualitative descriptive research method, researchers will make direct observations on the content of moral messages. The object of the study used by researchers is the film *Raya and the Last Dragon*. The film, directed by Carlos Lopez Estrada, and Don Hall, tells the story of phenomena inherent in everyday life such as social divisions and conflicts caused by prejudice, hatred, greed, and a sense of wanting to rule. Data collection techniques conducted in this study with documentation analysis. Where researchers capture some scenes that contain the meaning of moral messages to be conveyed to khayalak. The result found in the film based on the theory of Roland Barthes is to analyze the meaning of markers, petandan order of denotative, connotative, and mythical meanings. The results of this study showed 8 scenes that showed elements of the moral message content in the film *Raya and the Last Dragon*. So researchers discovered the hidden meaning of the film in the form of a moral message.

Keywords : Content Analysis, Moral Message, Film, Raya and the Last Dragon

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
MOTTO.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PENYATAAN ORIGINALITAS	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Definisi Konsep	5
1.6 Analisis Isi	6
1.6.1 Pesan Moral	7
1.6.2 Film.....	9
1.7 Metodologi Penelitian.....	9
1.7.1 Jenis Penelitian	10
1.7.3 Objek Penelitian.....	10
1.7.4 Unit Analisis	11
1.7.5 Teknik Pengumpulan Data.....	11
1.7.6 Teknik Analisis Data	11
BAB II.....	13
TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1 Penelitian Terdahulu.....	13
2.2 Kerangka Konseptual	15

2.3 Landasan Teori	15
2.3.1 Analisis Semiotika	15
2.3.2 Semiotika Roland Barthes.....	21
2.4 Pesan Moral	26
2.5 Film	29
2.5.1 Pengertian Film.....	29
2.5.2 Genre Film	32
2.5.3 Pendukung Visualisme Film.....	36
BAB III.....	38
GAMBARAN UMUM.....	38
3.1 Sekilas Tentang Walt Disney Pictures.....	38
3.2 Film Raya And The Last Dragon	39
3.3 Sinopsis Film Raya And The Last Dragon	40
3.4 Profil Sutradara.....	41
3.4.1 Carlos Lopez Estrada	41
3.4.2 Don Hall.....	42
3.5 Profil Pemeran Raya and The Last Dragon	44
3.5.1 Kelly Marie Tran.....	44
3.5.2 Awkwafina.....	45
3.5.3 Gemma Chan	47
3.5.4 Izaac Wang	49
3.5.5 Thalia Tran.....	50
3.5.6 Alan Wray Tudyk	51
3.5.7 Daniel Dae Kim	54
3.5.8 Sandra Oh	55
3.5.9 Benedict Wong	58
BAB IV	59
PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA.....	59
4.1 Analisis Isi Pesan Moral	59
4.2 Analisis Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos pada film Raya and the Last Dragon	59
4.3 Analisis Data	69

BAB V.....	72
PENUTUP.....	72
5.1 Kesimpulan.....	72
5.2 Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film adalah gambar hidup yang juga sering disebut *movie*. Film secara kolektif sering disebut sebagai sinema. Dalam sinema itu sendiri bersumber dari kata kinematik atau gerak. Film juga merupakan lapisan selulosa cair, yang biasa dikenal di dunia pembuat film sebagai seluloid. Menurut Himawan Pratista, (2008: 1) sebuah film berbentuk dari dua unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Setiap film cerita tidak mungkin lepas dari unsur naratif dan setiap cerita pasti memiliki unsur-unsur seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu serta lain-lainnya. Seluruh elemen tersebut membentuk unsur naratif secara keseluruhan. Aspek kausalitas bersama unsur ruang dan waktu merupakan elemen-elemen pokok pembentuk suatu narasi.

Film merupakan gambaran yang bergerak, sedangkan pergerakannya disebut sebagai *intermittent movement*, yaitu gerakan yang timbul hanya karena keterbatasan kemampuan mata dan otak manusia untuk menangkap sejumlah perubahan gambar dalam seperkian detik. Film telah menjadi media yang sangat berpengaruh, lebih dari media yang lain, karena suara dan visual bekerja sama dengan baik dalam membuat penontonnya tidak bosan dan lebih mudah mengingat, karena formatnya yang menarik.

Semakin film berkembang, semakin beragam filmnya diproduksi dalam gaya yang berbeda. Secara garis besar, film dapat diklarifikasi berdasarkan cerita, orientasi pembuatan, dan berdasarkan genre. Berdasarkan cerita, film dibagi menjadi fiksi dan nonfiksi. Film fiksi merupakan film yang dibuat berdasarkan imajinasi manusia. Sedangkan non-fiksi, pembuatannya berdasarkan kejadian yang benar-benar terjadi, yang kemudian dikembangkan dengan unsur sinematografis secara efek, suara, musik, cahaya, dan skenario yang memikat.

Film selain bertujuan sebagai hiburan masyarakat modern, tetapi film juga sebagai media informasi tentang isu-isu sosial di masyarakat. Karena inilah masyarakat bisa mengerti dan paham tentang tujuan film itu dibuat. Sebab, film tidak hanya sebagai sarana hiburan saja, tetapi sebagai sarana komunikasi, dan pembentuk budaya massa (McQuail,1987:13). Selain itu film juga berpengaruh besar terhadap jiwa manusia, karena penonton tidak hanya terpengaruh ketika menonton film, tetapi sampai waktu yang cukup lama (Effendy, 2002:208).

Film animasi yang di sutradarai Varlos Lopez Estrada dan Don Hall ini adalah film produksi Walt Disney pertama yang terinspirasi oleh budaya Asia Tenggara. Film yang berdurasi 1 jam 47 menit ini melibatkan beberapa artis Asia seperti Awkwafina, Sandraoh Gemma Chan, Daniel Dae, Benedict Wong dan Izaac Wang sebagai pengisi suara karakter Sisu, Virana, Namaari, Benja, Tong, serta Boun. Sedangkan Kelly Marrie Tran sebagai Raya dan Alan Tuydk sebagai Tuk Tuk.

Dalam film *Raya and The Last Dragon* ini berlatar tempat di dunia fantasi Kumandra saat manusia dan naga hidup secara harmonis. Suatu hari datanglah Druun, wabah yang lahir dari perselisihan manusia, menyerang Kumandra dan mengubah semua makhluk menjadi batu. Kemudian Sisu, naga terakhir yang selamat dari Druun, memutuskan semua sihir menjadi permata dan memusnahkan para Druun. Berkat sihir naga Sisu semua orang yang berubah menjadi batu kembali hidup, kecuali para naga.

Didalam film *Raya and The Last Dragon* ini terdapat juga unsur-unsur yang berkaitan dengan ilmu komunikasi, diantaranya adalah sutradara dan produser sebagai komunikator, penonton sebagai komunikan, film sebagai media, proses pemaknaan dalam film tersebut sebagai pesan, dan efek atau feedbacknya adalah merubah cara berpikir dan perilaku para penonton dalam jangka waktu yang lama (Effendy, 2002:208), dan pengaruh film yang dapat membentuk budaya massa (McQuail,1987:13).

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

Pengertian moral secara umum merupakan ajaran tentang baik buruk yang diterima umumnya mengenai perbuatan, sikap, kewajiban, dan sebagainya. Film yang merupakan refleksi dari kehidupan pada film *Raya and the Last Dragon* ini terdapat pula adegan-adegan pendukung film yang mempunyai pesan moral yang timbul dari interpretasi penikmat film dan beberapa dialog yang dapat dipersepsikan menjadi sebuah makna, guna menginterpretasikan hal tersebut, begitu pula analisis ini menjadi sebuah alternatif dalam mengartikan dan menginterpretasikan symbol, tanda, dan sebagainya yang terdapat pada tiap scene, adegan, serta dialog pada film tersebut.

Dari latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengetahui lebih lanjut tanda-tanda komunikasi yang terdapat di dalamnya serta makna simbolis mengenai pesan moral dan nilai sosial yang disampaikan pada film *Raya and the Last Dragon*. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian skripsi dengan judul **Analisis Isi Pesan Moral Dalam Film “Raya And The Last Dragon”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut: Bagaimana bentuk Pesan Moral yang tergambar dalam film “*Raya and the Last Dragon*”?.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini, untuk mengkaji pesan moral yang terdapat di dalam film “Raya and The Last Dragon”.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dalam penelitian ini adalah manfaat teoristis praktis, yaitu:

1. Teoristis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmu komunikasi dan memberikan penjelasan tentang pesan moral dalam film “Raya and the Last Dragon”.

2. Praktis

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan wawasan penelitian tentang pesan moral dalam film “Raya and The Last Dragon”.

1.5 Definisi Konsep

Sebagai gambaran dari penelitian ini dapat dipahami secara lebih jelas, maka peneliti akan menjelaskan terlebih dahulu tentang pengertian atau istilah-istilah yang di angkat dalam penelitian ini.

1.6 Analisis Isi

Analisis ini yang bersifat kualitatif adalah tidak hanya mampu mengidentifikasi pesan-pesan *manifest*, melainkan juga *latent messages* dari sebuah dokumen yang di teliti. Namun analisis ini kualitatif inilah yang mampu melihat kecenderungan media melalui konteks, yang behwasannya suatu proses produksi media atau berupa isi pesannya yang di tulis dan di rangkai secara actual dan pembentukan secara bertahap dari makna sebuah pesan melalui pemahaman dan interpretasi. (Bungin, 2004:144-147).

Ada beberapa pengertian Analisis Isi yang telah dirangkum oleh Eriyanti (2011:15), antara lain: Barelson (1951:18) Analisis ini adalah suatu teknik penelitian yang dilakukan secara objektif, sistematis dan deskriptif dari isi komunikasi yang tampak (*manifest*).

Holsti (1969:14) Analisis ini adalah suatu teknik penelitian untuk membuat inferensi yang dilakukan secara objektif dan identifikasi sistematis dari karakteristik pesan.

Krippendorff (1980:21;2006:8) Analisis ini adalah suatu teknik penelitian untuk membuat inferensi yang dapat direplikasi (ditiru) dan sah datanya dengan memperhatikan konteksnya.

Weber (1994:9) Analisis isi adalah sebuah metode penelitian dengan menggunakan seperangkat prosedur untuk membuat inferensi yang valid dari teks.

Riffe, Lacy, dan Fico (1998:20) Analisis isi adalah pengujian yang sistematis dan dapat direplikasi dari simbol-simbol komunikasi, di mana

simbol ini diberikan nilai numerik berdasarkan pengukuran yang valid, dan analisis menggunakan metode statistik untuk menggambarkan isi komunikasi, menarik kesimpulan dan memberikan konteks, baik produksi ataupun konsumsi

Neuendorf (2002:10) Analisis isi adalah sebuah peringkasan (*summarizing*), kuantifikasi dari pesan yang didasarkan pada metode ilmiah (di antaranya objektif-intersubjektif, reliabel, valid, dapat digeneralisasikan, dapat direplikasi dan pengujian hipotesis) dan tidak dibatasi untuk jenis variabel atau konteks dimana pesan dibentuk dan ditampilkan.

1.6.1 Pesan Moral

Pesan merupakan keseluruhan dari pada apa yang disampaikan komunikator. Pesan yang disampaikan seorang komunikator adalah pernyataan sebagai panduan, pemikiran, dan perasaan dapat berupa ide, informasi, keluhan, keyakinan, imbauan, anjuran, dan sebagainya (Effendy, 2002: 6) penggambaran dasar terhadap komunikasi pada umumnya yang telah menjadi kebutuhan bagi komunikan atau komunikator.

Pernyataan tersebut dibawakan oleh lambang, umumnya menggunakan bahasa. Dikatakan umumnya menggunakan bahasa sebab ada lambing lain yan digunakan, antara lain: gerakan anggota tubuh, gambar, warna, dan sebagainya. Diantara banyaknya lambang yang digunakan untuk berkomunikasi adalah bahasa, sebab bahasa dapat menunjukkan pernyataan seseorang mengenai sesuatu, baik yang terjadi sekarang maupun di masa lampau. Tidak demikian dengan lambang-lambang lainnya. Pesan

mempunyai inti pesan (tema) sebagai pengarah di dalam usaha mencoba mengubah sikap dan tingkah laku komunikan. Pesan tersebut dapat bersifat informatif, persuasif, dan koersif (Widjaja, 2008:14-15).

Menurut pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pesan adalah informasi yang disampaikan komunikan kepada komunikator.

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa moral adalah penentuan baik buruk terhadap perbuatan dan kelakuan. Kata moral berasal dari bahasa latin *mores* yaitu jamak dari *mos* yang berarti adat istiadat (Asmaran, 1992:8). Moral merupakan istilah yang digunakan untuk memberikan batasan dari sifat, perangai, kehendak, pendapat atau perbuatan yang secara layak dapat dikatakan benar, salah baik atau buruk (Nata, 2021:92).

Kata moral sering kali disamakan dengan akhlak, namun jika diteliti lagi maka sebenarnya memiliki beberapa elemen yang berbeda. Persamaannya antara lain terletak pada obyek, yaitu sama-sama membahas baik dan buruk tingkah laku manusia. Sedangkan perbedaannya terletak pada moral menentukan baik buruk perbuatan manusia dengan tolak ukur akal dan pikiran manusia , sedangkan akhlak menggunakan tolak ukur ajaran agama (Asmara, 1992:7). Dalam penelitian ini penulis menggunakan moral dengan tolak ukur akal manusia, yang artinya pesan tersebut muncul pada perbuatan dan tingkah laku dalam sebuah scene, adegan serta dialog film yang kemudian dianalisis. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pesan

moral ialah informasi tentang baik buruknya tingkah laku atau perbuatan seseorang.

1.6.2 Film

Film adalah suatu bentuk media komunikasi yang menunjukkan suatu audio visual yang bertujuan untuk menyampaikan suatu pesan. Dalam makna lain film diartikan sebagai gambar gerak yang biasanya juga disimpan dalam media seluloid tipis dalam bentuk gambar *negative*.

Film adalah media bentuk video yang dimulai atau dihasilkan dalam ide nyata, kemudian didalamnya harus mengandung unsur hiburan dan makna. (Michael Rabiger.2009)

Terdapat macam-macam jenis film terdapat film dokumenter, film cerita, film kartun, dan film berita. Dilihat dari durasi film, terdapat dua jenis film yaitu film panjang dan film pendek. Kemunculan televisi melahirkan bentuk film terbaru yaitu film bersambung (film seri) seperti telenovela dan sinetron, dan sebagainya. Ditinjau dari genre, film memiliki genre aksi, drama, komedi, dan propaganda. (Effendy, 2002:24)

1.7 Metodologi Penelitian

Dalam suatu penelitian, tentunya menggunakan metode-metode agar penelitian tersebut tetap pada alur yang ingin di sampaikan pada khalayak dari peneliti. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian analisis isi.

Analisis isi yang dilakukan pada bidang komunikasi cenderung menggunakan metode ini untuk mengetahui secara sistematis isi iklan media

(koran, radio, film, televisi) dan materi public relation. Menurut Fiske (1990) secara umum, ada dua bentuk aliran (paradigma) yaitu aliran transmisi dan aliran produksi dan pertukaran makna dalam studi isi (Eriyanto, 2011:2).

1.7.1 Jenis Penelitian

Dalam penelitiannya, peneliti menggunakan metode Deskriptif Kualitatif, yakni peneliti akan melakukan pengamatan langsung terhadap nilai-nilai pesan moral dalam film *Raya and the Last Dragon* yang disutradarai oleh Carlos Lopez Estrada, Don Hall, penelitian ini dipilih untuk memahami fenomena tentang objek penelitian, dalam hal ini ajakan untuk mengamati nilai-nilai moral dalam film *Raya and the Last Dragon*. Secara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khususnya yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Desain analisis ini tidak dimaksudkan untuk menguji suatu hipotesis tertentu, atau menguji hubungan antar variabel. Analisis ini semata untuk deskripsi, menggambarkan aspek-aspek dan karakteristik suatu pesan (Eriyanto, 2011:47).

1.7.3 Objek Penelitian

Objek penelitian yang digunakan peneliti adalah film *Raya and The Last Dragon*. Film yang disutradarai oleh Carlos Lopez Estrada, Don Hall. Film ini dibintangi oleh Kelly Marie yang mengisi suara sebagai Raya, dan Awkwafina yang mengisi suara sebagai Sisu. Film *Raya and The Last Dragon* mulai rilis pada tanggal 3 Maret 2021.

1.7.4 Unit Analisis

Dalam penelitian ini adalah pesan moran dalam film *Raya and the Last Dragon* yang terkandung dalam adegan dan dialog-dialog pada film. Dalam pengumpulan data yang kemudian dilanjutkan dengan analisis data yang dilakukan dengan proses analisis tampak (*manifest*) dan tidak tampak (*latent*). Neuendorf (2002:23) dan Krippendorff (2006:20) menyatakan bahwa analisis isi dapat dipakai untuk melihat semua karakteristik dari isi baik yang tampak (*manifest*) maupun yang tidak tampak (*latent*) (Eriyanto, 2011:23).

1.7.5 Teknik Pengumpulan Data

1. Dokumentasi, Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ialah analisis dokumentasi. Data yang dianalisis hasil dari dokumentasi yang dikumpulkan berupa film “*Raya and The Last Dragon*”.
2. Studi Keperpustakaan, peneliti mengumpulkan data dari berbagai macam sumber contohnya seperti dari buku, jurnal, internet, literatur dan skripsi yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti.

1.7.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang akan digunakan adalah menggunakan analisis semiotika. Penulis menggunakan metode semiotika Roland Barthes. Barthes menyatakan bahwa terdapat dua sistem tanda, yaitu denotasi dan konotasi, menggunakan istilah *orders of first order of signification* adalah denotasi, sedangkan konotasi adalah *second order of signification*. Tatanan yang pertama akan dilihat makna denotasi dari tanda atau makna paling nyata dari tanda. Kemudian tatanan yang kedua akan dilihat makna konotasi dan

mitos dari tanda atau makna yang subjektif sesuai dengan pemaknaan oleh peneliti.

Tanda konotatif tidak sekedar memiliki makna tambahan namun juga mengandung kedua bagian tanda denotative yang melandasi keberadaannya.

Menganalisa berdasarkan petanda dan penanda pada pilihan scene yang terdapat pada film *Raya and the Last Dragon*. Kemudian analisa ini dilanjutkan dengan denotasi harfiah, yakni pemahaman langsung dari gambar yang ada pada film tanpa pertimbangan kode sosial yang lebih luas. Pemahaman yang dimaksud disini adalah tanda atau petunjuk dari sebuah elemen dalam film, sehingga pembaca bisa mengerti dan menyimpulkan hanya dengan melihat elemen dalam film tersebut. Analisa selanjutnya yakni peneliti akan menganalisa konotasi yang muncul dalam gambar film *Raya and the Last Dragon* dengan pesan moral yang ada pada film.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

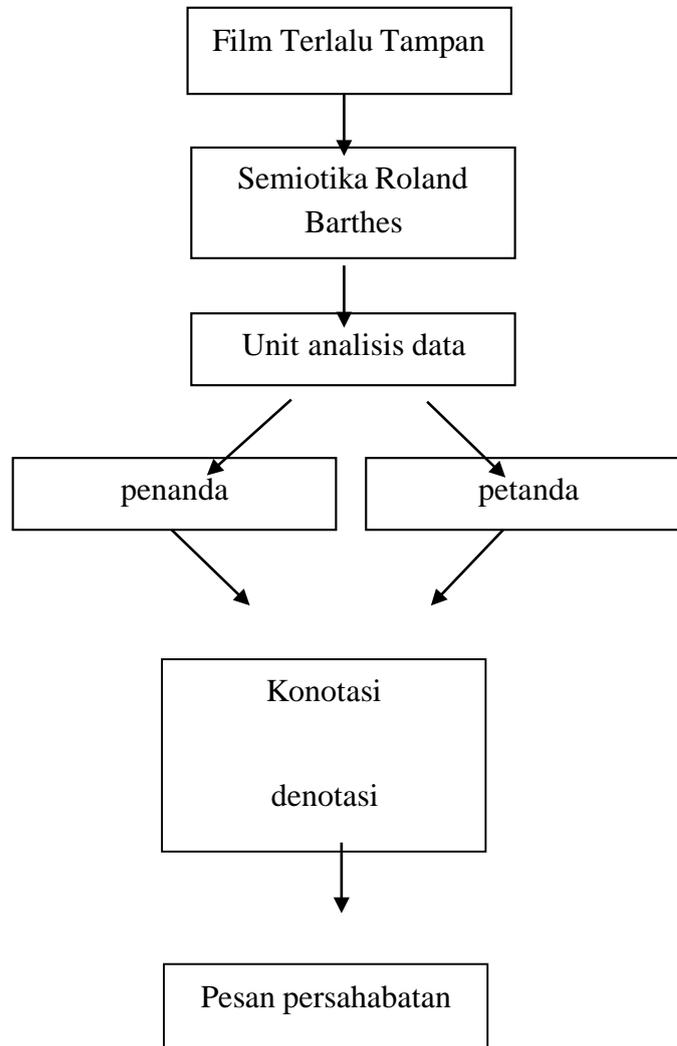
Tabel 2.1

Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti/ Tahun	Judul Penelitian/ Jurnal	Hasil Penelitian
1	Reviansyah, Oliviardy (2018)	“Representasi Nilai Pesan Moral dalam film Wonder”	Penelitian ini membahas tentang pesan moral terhadap bullying yang di gambarkan di dalam film Wonder. Yang dimana film ini sangat berperan penting terhadap manusia yang tertindas akan ejekan ejekan dari lingkungan di sekitarnya, dan bagaimana cara menyikapinya. Dan di dalam penelitian ini ada unsur ajakan bahwa jangan sampai menyakiti lingkungan disekitar kita. Unsur bullying yang sangat melekat.
2	Kiki Rizkiyah Albarikah (2017)	“Pesan Moral Dalam Film (Analisis Isi Kualitatif Pesan Moral Dalam Film Trash)”	Film Trash menceritakan tentang pesan moral mengenai realitas sosial dan keadaan politik permasalahan tentang korupsi di dalam pemerintahan dan penggambaran ironi antara aparat, pemerintah dan rakyat. Dirilis pada tahun 2014, salah satu film fiksi di negara Brazil yang merupakan negara berkembang dengan kondisi pemerintahan yang mengalami

			<p>krisis politik sehingga melumpuhkan jalannya pemerintahan dan disutradrai oleh Stephen Dalry dengan durasi 114 menit. Korupsi I masyarakat menjadi sebuah tindakan penyalahgunaan terhadap kekuasaan atau kedudukan publik demi keuntungan pribadi semata, oleh karena itu di pandang sebagai pelanggaran moral oleh masyarakat</p>
3	<p>Ady Loekmana Apriansyah (2018)</p>	<p>Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Film “Moana” Produksi Walt Disney</p>	<p>Pesan moral psikologis dalam film Moana yaitu memberikan pesan moral dalam setiap potongan filmnya. Dan film tersebut menyampaikan pesan bahwa ketakutan akan mengaburkan jati diri kita sebenarnya dan luka hati tidak menggambarkan siapa diri kita. Peneliti menerapkan dengan teori Roland Barthes yaitu untuk membahas makna denotasi, konotasi, dan mitos.</p>

2.2 Kerangka Konseptual



2.3 Landasan Teori

2.3.1 Analisis Semiotika

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai upacaya berusaha mencari jalan di dunia ini. Di tengah-tenagh manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika atau dalam istilah Barthes adalah semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari kemanusiaan (humunity) memakai hal-hal

(things). Memakai (to signify) dalam hal ini dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (to signify) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (to communicate). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda. (Kurniawan,2001:53)

Secara umum di artikan sebagai metode dengan meliputi semua analisis mengenai isi teks, disisi lain analisis isi digunakan untuk mendeskriptif kan sebuah pendekatan analisis yang khusus. Metode yang dapat digunakan sebagai pedoman supaya penggalian ataupun pengumpulan data tidak melebar, sehingga pengelolaan hingga penarikan kesimpulan berjalan dengan sesuai apa yang di harapkan peneliti. Analisis ini merupakan metode utama dalam disiplin ilmu komunikasi yang dijadikan sebagai metode untuk mengetahui isi media secara sistematis (surat kabar, radio, film, televisi, iklan dan materi public relation.)

Munurut Umberto Uco, secara estimologis semiotik berasal dari bahasa Yunani semion yang berarti tanda. Tanda tersebut diartikan sebagai sesuatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya, dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain. Secara terminologis, semiotika dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda (Sobur,2001:80)

Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya, dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain (Van Zoest,1993:1)

Tanda merupakan sesuatu petunjuk untuk menyatakan atau mempermudah seseorang untuk memahami dan mengerti sesuatu. Seperti sesuatu sirine yang terdapat pada suatu gedung tinggi, sirine tersebut menandakan adanya bahaya dalam tempat tersebut. Selain itu terdapat beberapa kriteria seperti : nama (sebutan), fungsi, peran, keinginan, tujuan, isyarat dan sebagainya. Struktur bangunan, struktur dialog pada film yang dapat dianggap sebagai tanda.

Menurut Premiger (Sobur,2021:96). Meskipun refleksi tanda itu mempunyai sejarah filsafat yang patut dihargai, namun semiotika dalam arti modern berasal dari seorang ahli bahasa dari Swiss, Ferdinand De Saussure (1857-1913). Orang yang sama dalam satu zaman dengannya adalah seorang filsuf yang berasal dari Amerika Serikat, Chales Sender Pierce (1839-1914) yang juga mengembangkan ilmu tentang tanda.

Semiotik bertujuan untuk mengetahui makna-makna yang terkandung dalam sebuah tanda atau menafsirkan makna tersebut sehingga diketahui bagaimana komunikator mengkonstruksikan pesan. Konsep pemaknaan ini tidak terlepas dari persepektif atau nilai-nilai ideologis tertentu serta konsep kultural yang menjadi ranah pemikiran masyarakat dimana symbol tersebut diciptakan. Kode cultural yang menjadi salah satu factor konstruksi makna dalam sebuah symbol menjadi aspek yang penting untuk mengetahui konstruksi pesan dalam tanda tersebut. Konstruksi makna yang terbentuk inilah yang kemudian menjadi dasar terbentuknya ideology dalam sebuah tanda. Sebagai salah satu kajian pemikiran dalam cultural studies,semiotik tentunya

melihat bagaimana budaya menjadi landasan pemikiran dari pembentukan makna sebuah tanda “Semiotik mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti” (Kriyantono, 2007:261).

Film juga merupakan kajian penelitian semiotika, dibuat dengan unsur-unsur yang disebut dengan tanda. Film merupakan realitas kedua dari kehidupan, dengan mengelola cerita dari pengalaman pribadi maupun ide cerita hasil imajinasi. Maka dari itu tanda dalam film harus jelas agar pesan atau makna dapat tersampaikan. Film yang notabenehnya dibangun dengan banyak tanda, membutuhkan sebuah koneksi atau kerja sama antar tanda-tanda tersebut. Susunan teks yang terdapat dalam film merupakan fokus utama dalam membentuk sebuah makna. Teks tersebut dapat berbentuk sebuah karakter tokoh ataupun simbol-simbol budaya, kode budaya dan narasi visual. Film tersebut jika tidak merupakan film dokumenter menyajikan teks fiktional yang memunculkan dunia (fiktif global) yang mungkin ada (Sobur, 2013:92).

Sampai saat ini, setidaknya ada sembilan jenis semiotika yang umum saat ini. Kesembilan jenis semiotika tersebut antara lain:

1. Semiotika analik adalah alat semiotik yang menganalisis sistem tanda. Pierce mengatakan semiotik mengobjektifikasi tanda dan menganalisisnya menjadi ide, objek dan makna. Ide dapat dikatakan sebagai simbol, sedangkan makna adalah beban dalam simbol yang mengacu pada objek tertentu.

2. Semiotika deskriptif adalah semiotik yang memperhatikan sistem tanda yang sekarang dapat dialami, walaupun ada tanda-tanda yang selalu tetap seperti yang sekarang disaksikan.
3. Semiotik faunal zoo adalah semiotika yang memberikan perhatian khusus pada sistem penggambaran yang dihasilkan oleh hewan. Hewan biasanya menghasilkan tanda-tanda untuk berkomunikasi satu sama lain, tetapi juga sering menghasilkan tanda-tanda yang dapat diinterpretasikan oleh manusia.
4. Semiotik kultural adalah semiotika yang secara khusus mengkaji sistem tanda yang ada dalam budaya suatu masyarakat tertentu. Sebagaimana diketahui bahwa masyarakat sebagai makhluk sosial yang memiliki sistem budaya tertentu yang telah dilestarikan dan dihormati secara turun-temurun.
5. Semiotika naratif adalah semiotik yang mendalami sistem-sistem dalam narasi berupa mitos dan narasi lisan (*folklore*). Diketahui bahwa mitos dan cerita lisan, beberapa di antaranya sangat budaya.
6. Semiotika natural atau semiotik yang khusus mengkaji sistem penggambaran yang dihasilkan oleh alam. Seperti air sungai yang keruh, itu berarti telah turun hujan di hulu dan daun-daun pepohonan menguning dan gugur.
7. Semiotika normatif adalah semiotika yang secara khusus membahas tentang sistem penggambaran yang dibuat oleh manusia dalam bentuk norma. Misalnya rambu lalu lintas.
8. Semiotika sosial adalah semiotika yang secara khusus mengkaji sistem penggambaran yang dihasilkan manusia berupa lambang-lambang, baik

lambang yang berupa kata maupun lambang yang berupa kata-kata dalam satuan yang disebut kalimat.

9. Semiotik struktural adalah semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dimanifestasikan melalui struktur bahasa. (Sobur, 2001:100-101).

Dalam semiotik terdapat tokoh-tokoh penting yang mencetuskan kajian tersebut. Menurut Budi Prasetya (2019) dalam bukunya yang berjudul “Analisis Semiotika Film dan Komunikasi” terdapat tiga tokoh penting dalam semiotika, tokoh tersebut adalah:

1. Ferdinand de Saussure merupakan salah satu tokoh yang berkecimpung dalam kajian semiotik. Tokoh yang terkenal dengan model semiotik signifier (penanda) dan signified (petanda) ini terjadi memperkenalkan konsep kajian semiotik yang memberikan sumbangsih terbesar bagi kajian keilmuan. Model analisis semiotika Saussure ini menjadi dasar dari terbentuknya beberapa model analisis Roland Barthes.
2. Roland Barthes banyak menyerap ilmu sekaligus mendedikasikan pemikiran dalam ilmu semiotika. Barthes menyebut kajian keilmuan ini dengan nama semiologi. Sebagai seorang tokoh filsuf berkebangsaan Perancis, Barthes memiliki kajian pemikiran barat yang kental dengan nuansa kritis Eropa.
3. Charles Sanders Peirce Analisis semiotik Peirce terdiri dari tiga aspek penting hingga sering disebut dengan Segitiga Makna atau *triangle of meaning* (Littlejohn, 1998). Tiga aspek tersebut adalah:

- a. Tanda merupakan konsep utama yang dijadikan sebagai bahan analisis, di dalam tanda terdapat makna sebagai bentuk interpretasi pesan yang dimaksud. Secara sederhana, tanda cenderung berbentuk visual atau fisik yang ditangkap oleh manusia.
- b. Acuan Tanda atau Objek merupakan konteks sosial yang dalam implementasinya dijadikan sebagai aspek pemaknaan atau yang dirujuk oleh tanda tersebut.
- c. Pengguna Tanda (*Interpretant*) konsep pemikiran dari orang yang menggunakan tanda dan menurunkannya ke suatu makna tertentu atau makna yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda (Kriyantono, 2007:263).

2.3.2 Semiotika Roland Barthes

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teori semiotika model Roland Barthes. Menurut Budi Prasetya: “Barthes dilahirkan di Prancis pada 12 November 1915 dan meninggal pada 20 Maret 1980. Sebagai filsuf Eropa sekaligus tokoh dalam bidang semiotika, Barthes mengembangkan pemikiran Saussure tentang semiologi dan mengimplementasikannya dalam konsep budaya. Beberapa kajian tersebut tentang dalam tiga buku ditulis oleh Roland Barthes yaitu: *S/Z, Mythologies*, dan *The fashion System*”. Berikut adalah model semiotika Barthes yang merupakan hasil pengembangan dari model Semiotika Saussure:

Gambar 2.1

1. Signifier (penanda)	2. Signified (petanda)
3. Denotative sign (tanda denotatif)	
4. CONNOTATIVE SIGNIFIER (PENANDA KONOTATIF)	5. CONNOTATIVE SIGNIFIED (PETANDA KONOTATIF)
6. CONNOTATIVE SIGN (TANDA KONOTATIF)	

Sumber : digilib.unisba.id

Tabel ini menjelaskan perjalanan makna dan seluruh objek yang diamati. Secara mendasar konsep narasi yang diajukan oleh Barthes lebih menekankan terhadap pembentukan sebuah makna. Barthes juga mengawali konsep pemaknaan tanda dengan mengadopsi pemikiran Saussure, namun dia melanjutkannya dengan memasukkan konsep denotasi dan konotasi. Denotative sign (tanda denotasi) lebih merupakan pada penglihatan fisik, apa yang nampak, bagaimana bentuknya dan seperti apa aromanya. Denotasi merupakan tatanan dasar dari pemikiran Barthes. Level selanjutnya adalah penanda konotatif dan petanda konotatif. Tatanan ini lebih pada bentuk lanjut sebuah pemaknaan. Dalam tatanan konotasi, kita sudah tidak melihat dalam tataran fisik semata, namun sudah lebih mengarah pada apa maksud dari tanda tersebut yang tentunya dilandai oleh peran serta dari pemikiran si pembuat tanda. Hingga pada tataran konotasi inilah sebuah tanda dengan maksud tertentu dapat dikomunikasikan. (Budi Prasetya, 2009 : 127)

Barthes menekankan interaksi antara teks dengan pengalaman personal dan cultural penggunanya, interaksi antara konvensi dalam teks

dengan konvensi yang dialami dan diharapkan oleh penggunanya. Gagasan Barthes ini dikenal dengan “two order of signification”, mencakup denotasi (makna sebenarnya sesuai kamus) dan konotasi (makna ganda yang lahir dari pengalaman cultural dan personal). (Sobur,2009:127)

a. Denotasi

Denotasi merupakan makna awal dari sebuah tanda, teks, dan sebagainya. Makna ini tidak bisa dipastikan dengan tepat, karena makna denotasi merupakan generalisasi. Dalam terminology Barthes, denotasi adalah sistem signifikan tahap pertama. Signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara signifier dan signified didalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal, dan dalam semiotika Barthes, ia menyebutnya sebagai denotasi yaitu makna paling nyata dari tanda. Makna tambahan namun juga mengandung kedua bagian denotative yang melandasi keberadaannya, dalam hal ini, denotasi disosialisasikan dengan ketertutupan makna (Sobur,2009:70)

b. Konotasi

Tarigan (2009:52) Konotasi adalah pancaran impresi-impresi yang tidak dapat dirasa dan dapat dinyatakan secara jelas. Konotasi juga berarti segala sesuatu yang kita pikirkan apabila kita melihat kata tersebut, yang mungkin dan tidak mungkin sesuai dengan makna yang sebenarnya. Konotasi memberikan gambaran interaksi yang berlangsung apabila tanda bertemu dengan emosi pengguna dan nilai-nilai kulturalnya bagi Barthes, factor penting pada konotasi adalah penanda dalam tataran pertama. Penanda tataran pertama adalah konotasi.

Tanda dapat dipahami lewat berbagai macam cara untuk menemukan maknanya. Tentunya, setiap memahami sebuah makna yang terkandung di dalam tanda akan terdapat sebuah perbedaan persepsi tiap orang. Semua itu merupakan pengaruh dari budaya yang melatarbelakangi pola pemikirannya. Mengenai mitos yang dicetuskan oleh Barthes, keberadaan dan cara bekerja tanda adalah melalui mitos, “A myth, for Barthes, is a culture’s way of thing about something, a way of conceptualizing or understanding it. Barthes thinks of a myth as a chain of related concept. (Fiske,1996:68).

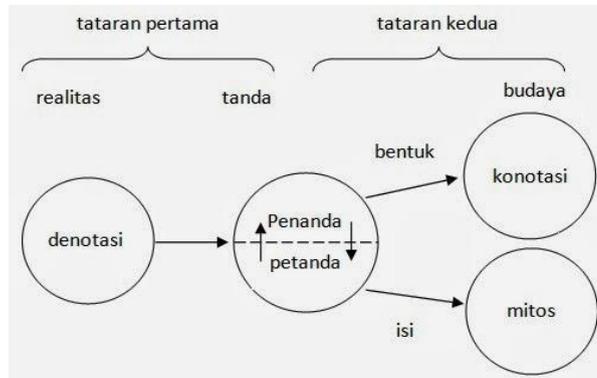
c. Mitos

Bagi orang awam, mitos merupakan sebuah cerita budaya yang belum tentu benar faktanya. Seperti mitos tentang dewa, ksatria kuat Hercules, atau kalau dibudaya jawa ada mitos mengenai penguasa laut selatan yaitu Nyi Roro Kidul, tetapi dalam ranah semiotik pemikiran Barthes, mitos merupakan cara berpikir dari suatu kebudayaan tentang sesuatu, cara untuk mengonseptualisasikan atau memahami sesuatu” (Budi Prasetya, 2019:21).

Dua aspek kajian dari Barthes yaitu denotasi dan konotasi merupakan kajian utama dalam meneliti mengenai semiotik. Barthes juga menyertakan aspek mitos, yaitu ketika aspek konotasi menjadi pemikiran populer di masyarakat, maka mitos telah terbentuk terhadap tanda tersebut. Pemikiran Barthes inilah yang dianggap paling operasional sehingga sering digunakan dalam penelitian. Berikut merupakan konsep pemikiran Barthes dalam bentuk bagan. (Budi Prasetya,2019:14)

Gambar 2.2

Two Order of Signification Roland Barthes



(kapanpunbisa.blogspot.com)

Dalam two order of signification, sebuah makna dinarasikan lebih jelas dan lugas. Namun masih membutuhkan pemahaman lebih mendalam, khususnya dalam tataran konotasi. Konsep inilah yang paling sering digunakan dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan semiotik. Pemahaman mengenai narasi menjadi dasar dari dibentuknya makna dalam tataran ini. Sebuah narasi merupakan teks yang telah dikonstruksikan dengan cara tertentu sehingga mempresentasikan rangkaian peristiwa atau tindakan yang dirasa saling berhubungan satu sama lain secara logis atau memiliki jalinan tersendiri. (Danesi,2011)

Bicara mengenai semiotik, maka otomatis berbicara cultural studies dan ranah interdisiplinernya. Sebuah perspektif yang mencoba untuk menggiring manusia keluar dari 'kotak-kotak' pemikiran yang selama ini digunakan sebagai pedoman. Ilmu mengenai budaya pemikiran, kontuksi pola pemikiran, pemaknaan serta kajian mengenai ranah suatu disiplin ilmu,

membuat cultural studies menjadi sebuah arena pemikiran bagi ahli-ahli filsafat seperti Roland Barthes. Diskursus semiotik ala Barthes merupakan sebuah kajian yang cukup menarik apabila digunakan dalam menganalisis sebuah film. (Fiske, 1996:85)

2.4 Pesan Moral

Proses komunikasi merupakan proses mendasar bagi manusia pada umumnya sebagai makhluk sosial. Proses tersebut dapat di gambarkan dengan pesan, pesan adalah gambaran keseluruhan dalam berkomunikasi dari apa yang di sampaikan oleh komunikator kepada komunikan dengan pernyataan sebagai panduan, pemikiran, dan perasaan yang berupa informasi, ide, keluhan, keyakinan, imbauan, anjuran, dan lain hal sebagainya (Effendy, 2002: 6).

Pernyataan tersebut dibawakan oleh lambang, umumnya menggunakan bahasa. Dikatakan umunya menggunakan sebuah bahasa yakni ada lambang lain yang digunakan, antara lain : Gerakan tubuh, gambar warna dan sebagainya. Sebab bahasa merupakan dasaran umum dengan menunjukan pernyataan seseorang mengenai sesuatu, baik yang terjadi sekarang maupun di masa lampau. Dengan adanya pesan tersebut komunikan dapat menafsirkan apa yang dikomunikasikan oleh komunikator dengan inti pesan (tema) yang menjadi pengarah di dalam usaha mengubah sikap, dan tingkah laku komunikan. Pesan tersebut dapat bersifat informatif, persuasif, dan koersif (Widjaja, 2008: 14-15).

Kata moral berasal dari bahasa latin “mores”. “mores” berasal dari kata “mos” yang berarti kesusilaan, tabiat, atau kelakuan. Secara umum moral merupakan nilai-nilai atau norma-norma yang sebagaimana sebagai acuan bagi perorangan maupun kelompok lain untuk mengatur tingkah lakunya. Maka apabila ada seseorang yang mengira bahwa tidak bermoral, yang dimaksud dari perkataan ini yakni perbuatan orang tersebut melanggar asusila dari nilai dan norma etis yang berlaku di kehidupan masyarakat atau suatu komunitas (Rini Darmastuti, 2007: 46).

Sehingga moral tersebut dapat diartikan sebagai ajaran tentang baik buruknya sebuah perbuatan dan kelakuan dan sebagai ajaran kesusilaan. Dapat disimpulkan bahwa moral sama sifatnya dengan kesusilaan, bahwa yang memuat ajaran baik buruknya suatu perbuatan maupun itu sengaja ataupun tidak sengaja. Memberikan penilaian atas perbuatan dapat disebut memberikan penilaian etis atau moral (Burhanuddin Salam, 2000: 2).

Nilai moral yang terkandung dalam cerita atau film dimaksudkan sebagai saran yang berhubungan dengan ajaran moral yang bersifat praktis. Yang dapat di tafsirkan melalui cerita dan film yang bersangkutan oleh penikmatnya maupun penonton yang berhubungan dengan masalah kehidupan, seperti sikap, tingkah laku, sopan santun pada lingkungan sekitar dan sebagainya.

Setiap karya sastra, baik itu berupa film ataupun karya sastra lainnya selalu menawarkan pesan moral yang terkandung didalamnya maupun dari segi cerita atau alur tersebut. Tentunya sangat banyak sekali perwujudan jenis

pesan moral yang tergambar dari bilik karya sastra seperti film. Jenis dan wujud pesan moral tersebut akan bergantung dengan keinginan, keyakinan, dan interes pengarang atau penciptanya (Nurgiyantoro, 2002: 323).

Penelitian ini difokuskan pada film animasi dengan jenis penelitian adalah keseluruhan scene yang terdapat dalam film animasi Walt Disney berjudul “Raya and the Last Dragon” yang diteliti, yang mana berkaitan dengan bentuk-bentuk penyampaian pesan moral. Untuk memudahkan penelitian, maka ditetapkan indikator untuk penelitian yakni:

- Moral Dalam Hubungan Manusia Dengan Tuhan

Dalam indicator atau salah satu kategorisasi ini menyatakan bahwa pada dasarnya manusia beragama, selalu berhubungan dengan sang pencipta maka inilah yang dinamakan manusia harus selalu berhubungan dengan tuhan .

Indikator dalam moral dalam hubungan manusia dengan tuhan yakni berupa : Bersyukur, Percaya kepada tuhan, Berdoa, dan Taat kepada tuhan.

- Moral Dalam Hubungan Manusia Dengan Manusia Lain

Pada dasarnya manusia mendedikasikan dirinya sebagai makhluk social yang dimana individu membutuhkan individu lain di dalam hidupnya. Manusia pula merupakan individu yang mendambakan keinginan secara lahir dan batin, maka dari itulah dengan cara hidup berdampingan dan menjalin silaturahmi dengan manusia lain.

Indikator dalam moral dalam hubungan manusia dengan manusia lain yakni berupa : Kasih sayang, Rela berkorban, Kekeluargaan, Kepedulian, Musyawarah, Gotong royong, dan Tolong menolong.

- **Moral Dalam Hubungan Manusia Dengan Diri Sendiri**

Dapat di artikan bahwa manusia selalu berkeinginan untuk menjadi yang terbaik dalam hidupnya dan keyakinan diri sendiri tanpa harus selalu bergantung kepada orang lain.

Indikator dalam moral hubungan manusia dengan diri sendiri adalah: Rasa takut, kejujuran, kesabaran, kematian, kerinduan, keegoisan, kerja keras, belajar, keberanian, kecerdikan, harga diri, rasa sakit, kebanggaan, keraguan dan kekecewaan.

2.5 Film

2.5.1 Pengertian Film

Film merupakan alat komunikasi masa yang muncul pada akhir abad ke-19. Dalam bahan seluloid yang sangat mudah terbakar bahkan percikan abu rokok sekalipun. Seiring berjalannya waktu para ahli berlomba-lomba untuk menyempurnakan film agar lebih aman, lebih mudah diproduksi dan enak ditonton. (Effendy,2009:10)

Film merupakan media yang sangat efektif untuk menyampaikan pesan kepada khalayak. Pesan yang disampaikan pada film terdapat bermacam-macam, tujuan pembuatan film adalah agar penonton mengetahui isi pesan dalam film tersebut.

Film telah menjadi media komunikasi audio visual yang sering dinikmati oleh segenap masyarakat dari berbagai rentang usia dan latar belakang sosial. Kekuatan dan kemampuan film dalam menjangkau banyak segmen sosial, lantas membuat para ahli bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya. (Sobur,2004:127)

Menurut Van Zoest, film dibangun dengan tanda semata-mata. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan. Berbeda dengan fotografi statis, rangkaian gambar dalam film menciptakan imaji dan sistem penandaan. Pada film digunakan tanda-tanda ikonis, yakni tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu. Ciri gambar-gambar film adalah persamaannya dengan realitas yang ditunjukkannya. Gambar yang dinamis dalam film merupakan ikonis bagi realitas yang didenitasikannya. (Sobur,2009:128)

Terdapat tiga tema makna pesan dalam sejarah perkembangan film yang sangat penting. Tema yang pertama adalah pemanfaatan tema film sebagai alat propaganda. Upaya membaurkan perkembangan pesan dengan hiburan memang sudah lama diterapkan dalam sastra dan drama. Tema yang kedua adalah unsur-unsur ideologi yang terselubung dan tersirat dalam banyak film hiburan umum. Sedangkan tema yang terakhir adalah pendidikan, dimana film memiliki kemampuan mengantar pesan unik. (Mulyana,2005:56)

Makna pesan dalam film merupakan sesuatu yang ingin disampaikan oleh pembuat lewat isi film kepada penonton agar dapat mempengaruhi dan

membentuk karakter masyarakat menjadi lebih baik dalam berperilaku. Namun terkadang makna pesan yang diharapkan tidak sesuai atau hanya mendekati sesuai keinginan para sineas film dalam penyampaiannya terhadap penonton. (Hilmawan Pratista,2008:27)

Menurut McQuail (1994) dalam bukunya Teori Komunikasi Massa, makna pesan dalam film mempunyai tiga komponen yaitu makna, simbol yang digunakan untuk menyampaikan makna, dan bentuk organisasi pesan. Makna adalah sebuah ungkapan yang tersampaikan dalam film yang sebenarnya dapat mencoba mengubah sikap dan perilaku komunikan. Simbol terpenting adalah kata-kata (bahasa), yang dapat mempresentasikan objek (benda), gagasan dan perasaan, baik ucapan (percakapan, wawancara, diskusi, ceramah dan sebagainya), juga melalui musik, lukisan, patung, tarian, film dan sebagainya. Adapun bentuk-bentuk pesan diantaranya bersifat:

a. Informatif

Memberikan keterangan-keterangan dan kemudian dapat mengambil kesimpulan sendiri. Dalam situasi tertentu pesan informatif lebih berhasil dari pada pesan persuasif.

b. Persuasif

Berisi bujukan, rayuan yakni membangkitkan pengertian dan kesadaran manusia bahwa apa yang kita sampaikan akan memberikan perubahan sikap tetapi perubahan ini atas kehendak sendiri.

c. Koersif

Yaitu memaksa dengan bentuk yang terkenal dari penyampaian pesan koersif adalah agitasi, yakni dengan penekanan-penekanan yang menimbulkan tekanan batin dan ketakutan diantaranya semua kalangan publik. Koersif dapat berbentuk perintah, intruksi dan sebagainya. (McQuail,1994:90)

2.5.2 Genre Film

Genre Film adalah sebutan untuk membedakan berbagai jenis film. Film bisa jadi bersifat fiksi (dibuat-buat) atau non-fiksi (kisah nyata) ataupun campuran keduanya. Walaupun ratusan film dibuat setiap tahunnya akan tetapi hanya sedikit film yang menggunakan satu genre kebanyakan menggabungkan kedua genre atau lebih. Film mempunyai beberapa genre, diantaranya:

1. Drama

Film drama adalah jenis genre film yang paling umum dan mendasar. Film drama adalah jenis film yang menyajikan konflik drama dari berbagai karakter di dalamnya. Drama memiliki tema tertentu, bisa berupa konflik cinta, keluarga, persahabatan, politik, sosial, kehidupan, dan sebagainya.

2. Action

Film action atau yang kita kenal dengan film action adalah jenis film yang menyuguhkan aksi dan pertarungan di dalamnya. Karakter dalam film akan terlibat dalam tantangan yang membutuhkan kekuatan fisik atau kemampuan khusus.

3. Komedi

Film komedi merupakan salah satu jenis film yang bertujuan untuk membuat penontonnya tertawa. Dalam film komedi terdapat humor lucu dan kocak yang membuat kita tertawa, baik melalui adegan, perilaku, situasi, dialog maupun percakapan yang ditampilkan dalam film tersebut.

4. Horor

Film horor merupakan salah satu jenis film yang bertujuan untuk menakut-nakuti penontonnya. Film horor mengandung unsur-unsur yang berhubungan dengan hantu, setan, mistikus dan dunia tak kasat mata. Tapi horor tidak harus film hantu, itu juga bisa datang dari makhluk lain seperti monsters, vampir, serigala, pembunuh berantai dan elemen ketakutan lainnya.

5. Romance

Film romance adalah jenis film yang berfokus pada kisah cinta atau hubungan tertentu. Pada umumnya film romantis juga bersandingan dengan genre film drama. Konflik yang ditampilkan adalah konflik seputar romansa romantis.

6. Fantasy

Film fantasy adalah jenis film yang seting dan karakternya imajinatif di atas akal manusia. Pada umumnya film fantasi mengandung unsur supernatural, makhluk mitologis, dunia sihir, ras, hingga seting dongeng.

7. Adventure

Film adventure atau petualangan adalah jenis film yang menceritakan tentang petualangan atau penjelajahan ke suatu tempat tertentu, biasanya

dengan tujuan untuk menemukan barang, benda atau keperluan khusus lainnya.

8. Thriller

Film thriller merupakan jenis film yang memberikan unsur suspense yang dapat memacu adrenalin sepanjang durasi film. Dalam thriller, suspense yang dibangun sepanjang film, biasanya dipadukan dengan unsur horor, misteri atau aksi.

9. Sci-Fi

Film fiksi ilmiah atau science fiction, disingkat sci-fi, adalah jenis film yang berfokus pada teknologi dan pengetahuan fiksi. Biasanya film sci-fi berhubungan dengan elemen robot, luar angkasa, alien, cyborg, mesin waktu, dan era masa depan.

10. Misteri

Film misteri adalah jenis film yang mengandung unsur misteri dan investigasi. Dalam film misteri, kita bertanya-tanya siapa pelakunya di film tersebut. Misteri berkaitan dengan penyidikan polisi atau detektif terhadap kasus pidana yang pelakunya belum diketahui.

11. Western

Film western adalah jenis film yang berhubungan dengan suku dan kehidupan di Amerika pada zaman dahulu. Umumnya film western dengan berhubungan dengan koboi, sheriff, dan malaikat dalam aksi penembakan klasik.

12. War

Film war adalah jenis film perang yang mengambil setting di era perang yang terjadi di dunia nyata. Film perang tidak hanya tentang adegan perang dan pertempuran, tetapi dapat mengambil sisi lain seperti upaya melarikan diri atau cerita keluarga di masa perang.

13. Crime

Film kriminal atau crime merupakan jenis film yang menawarkan aksi kriminal sebagai fokus menghadirkan aksi kriminal sebagai fokus utama, dapat berupa pencurian, perampokan, pembunuhan, penipuan dan tindakan mafia, yakuza atau gengster.

14. Sport

Film olahraga atau sport adalah jenis film yang berfokus pada cerita olahraga. Film sport dapat berfokus pada acara olahraga, kehidupan atletik, kompetisi olahraga, dan sebagainya. Jenis olahraga yang sering diproduksi dalam film adalah tinju, balap, sepak bola, baseball, renang, atletik dan lain-lain.

15. Dokumenter

Film dokumenter adalah jenis film yang mendokumentasikan fakta tentang topik atau tentang topik tertentu yang sedang dibahas. Dengan kata lain, film dokumenter yang memberikan pemaparan informasi dan pengetahuan terkait topik yang diulas secara detail dan mendetail dalam sebuah film dengan pesan tertentu.

16. Biografi

Film biografi adalah jenis film yang menceritakan tentang biografi dan perjalanan hidup seorang tokoh atau tokoh tertentu dalam sejarah, dapat berupa tokoh politik, tokoh hiburan, tokoh olahraga, tokoh ilmiah, dan sebagainya.

17. Musical

Film musical adalah jenis film yang menyajikan tema musikal, dan dalam adegan musik berupa lagu dan tarian oleh para tokoh dalam film sebagai pengiring cerita.

18. Animasi

Film animasi adalah jenis film yang produsernya menggunakan teknik animasi. Film animasi dapat menggunakan teknik kartun dua dimensi, teknik animasi CGI atau komputer, teknik stop motion, teknik anime atau animasi Jepang, dan sebagainya.

Berdasarkan genre-genre di atas film *Raya and The Last Dragon* masuk dalam kategori genre animasi, action, adventure, comedy, family, fantasy.

2.5.3 Pendukung Visualisme Film

Film yang dianggap sukses merupakan film yang memiliki sarana pendukung, sarana pendukung tersebut antara lain:

1. Shot/Angle

Merupakan sebuah teknik pengambilan gambar yang dilakukan oleh kamera. Teknik pengambilan gambar (shot) mempengaruhi jalan cerita dari

film, dan shot membutuhkan keterampilan dari kameramen dan sutradara untuk mendapatkan mimik wajah, emosi, serta, sebuah cerita menarik.

2. Lighting

Merupakan pendukung film yang penting, lighting atau cahaya berfungsi sebagai memperjelas objek saat syuting. Selain itu, faktor cahaya juga dapat mempengaruhi menarik atau tidaknya suatu film.

3. Make up

Make up atau rias bertujuan untuk menjadikan suatu karakter menjadi menarik dengan sebuah alur cerita dalam film. Contohnya dalam film bergenre horor make up artist menyesuaikan karakter mejadi hantu.

4. Wardobe

Wardobe merupakan pakaian atau aksesoris yang dikenakan, berhungan dengan tata rias. Dalam pembuatan film wardobe harus menyesuaikan karakter dalam jalannya suatu cerita. Contoh dalam film horor menyesuaikan make up artist menjadi karakter hantu, wardobe menyesuaikan dengan pakaian hantu.

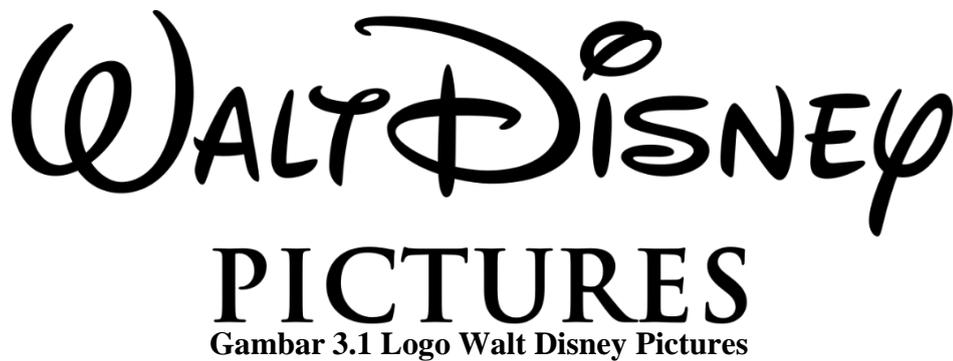
5. Backsound

Backsound atau musik pengiring merupakan aspek yang penting karena dapat mendramatisi suatu jalan cerita dalam film. Misalkan dalam suasana duka, biasanya beriringan dengan musik piano dan biola menciptakan irama yang sedih. (Budi Prasetya,2019:41)

BAB III

GAMBARAN UMUM

3.1 Sekilas Tentang Walt Disney Pictures



Walt Disney Pictures, inc. Adalah perusahaan produksi film asal Amerika Serikat dan anak perusahaan dari Walt Disney Studios, yang dimiliki oleh The Walt Disney Company secara keseluruhan adalah Disney Brothers Cartoon Studio. Sebuah Studio yang dirintis oleh pembuat film Walt Disney dan mitra bisnis sekaligus saudaranya, Roy pada tahun 1923.

Pembuatan dari Micky Mouse (Miki Tikus) lalu disusul oleh sejumlah film pendek dan pembuatan cenderamata menghasilkan keuntungan untuk studio yang kemudian beralih nama menjadi Walt Disney Hyperion Studio pada tahun 1926. Pada tahun 1929, studio ini kembali beralih nama menjadi Walt Disney Productions. Kesuksesan dari studion ini berlanjut di periode

1930, dimana pada tahun 1937 film Snow White and the Seven Dwarfs (Putri Salju dan Tujuh Kurcaci) meraup sukses besar. Dengan keuntungan dari film Putri Salju, Walt memindahkan lokasi studio ke Burbank, California.

https://id.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney_Pictures

3.2 Film Raya And The Last Dragon

Gambar 3.2 Poster

Film Raya And The Last

Dragon



https://id.wikipedia.org/wiki/Raya_and_the_Last_Dragon

Raya And The Last adalah film animasi fantasi musikal Amerika Serikat tahun 2021 yang diproduksi Walt Disney Animation Studios dan disalurkan oleh Walt Disney Pictures. Film ini disutradarai Don Hall dan Carlos Lopez Estrada. Naskah film ini ditulis oleh Qui Nguyen dan Adele Lim. Film ini dibintangi oleh Kelly Marie Tran dan Awkwafina.

Sutradara : Don Hall, Carlos Lopez Estrada

Produser	: Osnat Shurer, Peter Del Vecho
Skenario	: Qui Nguyen, Adele Lim
Pemeran	: Kelly Marie Tran, Awkwafina
Perusahaan produksi Studios	: Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation
Distributor	: Walt Disney Studios Motion Pictures
Tanggal rilis	: 12 Maret 2021
Negara	: Amerika Serikat
Bahasa	: Inggris

https://id.wikipedia.org/wiki/Raya_and_the_Last_Dragon

3.3 Sinopsis Film Raya And The Last Dragon

Dahulu kala, di dunia fantasi kumandra, manusia dan naga hidup bersama secara harmonis. Namun, ketika monster jahat yang dikenal sebagai Druun mengancam daratan, para naga mengorbankan diri mereka untuk menyelamatkan umat manusia. Sekarang, 500 tahun kemudian, monster yang sama telah kembali, dan seorang prajurit hadir untuk mencari naga terakhir dan menghentikan Druun untuk selamanya.

3.4 Profil Sutradara

3.4.1 Carlos Lopez Estrada



Gambar 3.4 Carloz Lopez Estrada

Carlos Lopez Estrada (lahir 12 September 1988) adalah orang Meksiko-Amerika video musik, komersial, dan sutradara. Lahir di Meksiko, dia pindah ke Amerika Serikat saat berusia 12 tahun dan kemudian mendaftar di Universitas Chapman

Tabel 3.1

Film yang pernah di Sutradarai Carlos Lopez Estrada

No	Nama Film	Tahun
1	Identity Theft	2015
2	Diggs and Casal's lives in a rapidly gentrifying	2018

	Oakland	
3	Raya and The Last Dragon	2021

3.4.2 Don Hall



Gambar 3.4 Don Hall

Don Hall merupakan seorang sutradara dan penulis naskah film animasi di Walt Disney Animation Studios. Ia dikenal sebagai sutradara film Winnie the Pooh (2011), Big Hero 6 (2014) dan Moana (2016), bersama Ron Clements dan Jhon Musker. Don Hall merupakan lulusan Universitas Iowa dengan gelar sarjana seni rupa dalam studi menggambar dan melukis.

Tabel 3.2

Film yang pernah di Sutradarai Don Hall

No	Nama Film	Tahun
1	Winnie The Pooh	2011
2	The Story of Frozen : Making a Disney Animated Classic	2014
3	Big Hero 6	2014
4	Moana	2016
5	Gone Fishing	2017
6	Raya and The Last Dragon	2021

3.5 Profil Pemeran Raya and The Last Dragon

3.5.1 Kelly Marie Tran



Gambar 3.5 Kelly Marie Tran

Kelly Marie Trand (lahir 17 Januari 1989) adalah aktris fil Amerika serikat. Ia memiliki peran di beberapa film pendek dan episode televisi. Ia dikenal sebagai pemeran Rose Tico dalam Star Wars : The Last Jedi, film kedelapan dalam seri Star Wars.

Tabel 3.3

Film yang pernah di bintang Kelly Marie Tran

No	Nama Film	Tahun
1	Untouchable	2011
2	The Rising Cost of Cosmetics	2011
3	Impressions	2011

4	Hot Girl on the Beach	2011
5	The Cohasset Snuff Film	2012
6	Andy's CDs	2013
7	XOXO	2016
8	Star Wars: The Last Jedi	2017
9	Raya and The Last Dragon	2021

3.5.2 Awkwafina



Gambar 3.6 Awkwafina

Nora Lum : Lin Jiazherr, (lahir 2 Juni 1998) yang lebih dikenal dengan nama panggungnya Awkwafina, adalah seorang rapper dan pemeran asal Amerika Serikat. Ia dikenal pada 2012 ketika lagunya “My Vag” menjadi viral di Youtube. Dia kemudian merilis album pertamanya dengan nama

Yellow Ranger (2014), dan muncul di acara MTV Girl Code (2014-2015). Album keduanya In Fina We Trust, rilis pada tahun 2018. Ia bermain sebagai pemeran pendukung dalam film Neighbors 2: Sorority Rising (2016), Ocean's 8 (2018), Crazy Rich Asians (2018), dan Jumanji: The Next Level (2019). Ia menjadi pemeran utama dalam film drama komedi The Farewall (2019), yang membuat ia memenangkan Penghargaan Golden Globe untuk Aktris Terbaik - Film Komedi atau Musikal, menjadikannya sebagai perempuan keturunan Asia pertama yang memenangkan Penghargaan Golden Globe di kategori pemeran utama. Ia juga dinominasikan untuk kategori Pendatang Baru dan Aktris Terbaik Critics' Choice Movie Award, serta memenangkan Aktris terbaik Penghargaan Satellite.

Tabel 3.4

Film yang pernah di bintanginya Awkwafina

No	Nama Film	Tahun
1	Bad Rap	2016
2	Neighbors 2: Sorority Rising	2016
3	Storks	2016
4	Dude	2018
5	Ocean's 8	2018
6	Crazy Rich Asians	2018
7	The Farewall	2019
8	Parasite Hills	2019

9	The Angry Birds Movie	2019
10	Between Two Ferns: The Movie	2019
11	Jumanji: The Next Level	2019
12	The SpongeBob Movie: Sponge on the Run	2020
13	Breaking News in Yuba County	2021
14	Raya and the Last Dragon	2021

3.5.3 Gemma Chan



Gambar 3.7 Gemma Chan

Gemma Chan (lahir di London, Britania Raya, 29 November 1982: umur 38 tahun) merupakan seorang aktris dan model Britania Raya. Ia dikenal sebagai aktris dalam film *Fantastic Beasts and Where to Find Them* (2016), *Crazy Rich Asian* (2018) dan *Captain Marvel* (2019).

Tabel 3.5

Film yang pernah di bintang Gemma Chan

No	Nama Film	Tahun
1	When Evil Calls	2006
2	Exam	2009
3	Pimp	2010
4	Shanghai	2010
5	Submarine	2010
6	The Double	2013
7	Jack Ryan: Shadow Recruit	2014
8	Families	2015
9	Fantastic Beats and Where to Find Them	2016
10	Transformers: The Last Knight	2017
11	Stratton	2017
12	Crazy Rich Asians	2018
13	London Fields	2018
14	Mary Queen of Scots	2018
15	Captain Marvel	2019
16	Raya and the Last Dragon	2021

3.5.4 Izaac Wang



Gambar 3.8 Izaac Wang

Izaac Wang adalah aktor anak Laos-Amerika yang terkenal karena karyanya di Good Boys (2019) dan Raya and the Last Dragon (2021).

Tabel 3.6

Film yang pernah di bintanginya Izaac Wang

No	Nama Film	Tahun
1	Good Boys	2019
2	Think Like a Dog	2020
3	Raya and the Last Dragon	2021
4	Clifford the Big Red Dog	2021

3.5.5 Thalia Tran



Gambar 3.9 Thalia Tran

Thalia Tran adalah aktris Amerika yang terkenal perannya sebagai Little Noi di *Raya and the Last Dragon* (2021), Charlotte Perry in *Council of Dads* (2020) dan Raina in *Little* (2019). Dia juga muncul di *Tiny Feminists* (2016), *Brat TV's Hotel Du Loone* (2018) dan Disney Channel's *Sydney to the Max* (2020).

Tabel 3.7

Film yang pernah di bintanginya Thalia Tran

No	Nama Film	Tahun
1	Tiny Feminists	2016

2	Hotel Du Loone	2018
3	Litte	2019
4	Council of Dads	2020
5	Sydney to the Max	2020
6	Raya and the Last Dragon	2021

3.5.6 Alan Wray Tudyk



Gambar 3.10

Alan Wray Tudyk (lahir 16 Maret 1971) adalah aktor dan pengisi suara Amerika Serikat. Ia dikenal atas perannya sebagai Hoban “Wash” Washburne di seri televisi luar angkasa Barat Firefly dan film Serenity, Alpha di seri TV fiksi ilmiah Dollhouse, Tucker McGee di Tucker & Dale vs. Evil, Steve the Pirate di Dodgeball: A True Underdog Story, dan Wat di A Knight’s Tale. Ia juga membintangi sitkom Suburgatory di ABC. Ia mendapat peran pembantu di film 42 sebagai manajer bisbol Ben Chapman dan pengisi

suara di film Wreck-It Ralph, Frozen, Big Hero 6, Zootopia, dan Moana yang diproduksi Walt Disney Animation Studios. Ia terlibat dalam seri web Con Man, film Maze Runner: The Scorch Trials, dan Rogue One: A Star Wars Story.

Tabel 3.8

Film yang pernah di bintanginya Alan Wray Tudyk

No	Nama Film	Tahun
1	35 Miles from Normal	1997
2	Patch Adams	1998
3	28 Days	2000
4	Wonder Boys	2000
5	A Knight's Tale	2001
6	Hearts in Atlantis	2001
7	Ice Age	2002
8	DodgeBall: A True Underdog Story	2004
9	I Robot	2004
10	Rx	2005
11	Serenity	2005
12	Ice Age: The Meltdown	2006
13	Death at a Funeral	2007
14	Knocked Up	2007
15	3:10 to Yuma	2007

16	Meet Market	2008
17	Bed Ridden	2009
18	The Ballad of G.I. Joe	2009
19	Astro Boy	2009
20	Tucker & Dale vs Devil	2009
21	Beautiful Boy	2010
22	Transformers: Dark of the Moon	2011
23	Alvin and the Chipmunks: Chipwreckwed	2011
24	Conception	2011
25	Strange Frame	2012
26	Abraham Linvoln: Vampire Hunter	2012
27	Ice Age: Continental Drift	2012
28	Wreck-It Ralph	2012
29	42	2013
30	Frozen	2013
31	Premature	2014
32	Justice League: War	2014
33	Welcome to Me	2014
34	Son of a Barman	2014
35	Big Hero 6	2014
36	Tell	2014
37	The Maze Runner: Scorch Trials	2015

38	Trumbo	2015
39	Oddball	2015
40	Zootopia	2016
41	Moana	2016
42	Rogue One: A Stars Wars Story	2016
43	Ralph Breaks the Internet: Wreck-It Ralph 2	2018
44	Frozen 2	2019
45	Raya and the Last Dragon	2021

3.5.7 Daniel Dae Kim



Gambar 3.11

Daniel Dae Kim (nama lahir Kim Dae-hyun lahir di Busan, Korea Selatan, 4 Agustus 1968 umur 52 tahun) adalah seorang pemeran, pengisi suara dan produser Amerika Serikat. Ia dikenal atas perannya sebagai Jin-Soo

Kwon dalam *Lost*, Chin Ho Kelly dalam *Hawaii Five-0*, Gavin Park dalam *Angel*, dan Johnny Gat dalam seri permainan video *Saints Row*. Ia juga menjalankan perusahaan produksi, 3AD, yang kini memproduksi seri televisi *The Good Doctor*.

Tabel 3.9

Film yang pernah dibintangi Danie Dae Kim

No	Nama Film	Tahun
1	Raya and the Last Dragon	2021

3.5.8 Sandra Oh



Gambar 3.12

Sandra Miju Oh (lahir 20 Juli 1971 umur 49 tahun) adalah seorang aktris Kanada yang dikenal karena perannya sebagai Dr. Cristina Yang pada acara drama medikal ABC Grey's Anatomy, sebuah peran yang membuatnya meraih sebuah Golden Globe, dua penghargaan Screen Actors Guild, dan lima nominasi untuk Primetime Emmy Award for Outstanding Supporting Actress in a Drama Series. Oh menjadi pembawa acara untuk Genie Awards ke-28 pada 3 Maret 2008, dan menjadi wanita Asia pertama yang menjadi pembawa acara untuk Golden Globe Awards ke-76 pada 2019. Pada Maret 2019, ia menjadi wanita Asia-Kanada pertama yang menjadi pembawa acara untuk Saturday Night Live, dan hanya aktris ketiga keturunan Asia yang melakukannya, setelah Lucy Liu pada 2000 dan Awkwafina pada 2018. Dia adalah aktris keturunan Asia pertama yang dinominasikan untuk Primetime Emmy Award untuk Aktris Utama Terbaik dalam Serial Drama dan wanita Asia pertama yang memenangkan dua Golden Globes. Pada 2019, majalah Time menyebut Oh sebagai salah satu dari 100 orang paling berpengaruh di dunia.

Tabel 3.10

Film yang pernah di bintanginya Sandra Oh

No	Nama Film	Tahun
1	Break a Leg	2005
2	Stationery	2005
3	Cake	2005

4	3 Needies	2005
5	Sorry, Haters	2005
6	Kind of a Blur	2005
7	The Night Listener	2006
8	For You Consideration	2006
9	The Land Before Time XIII: The Wisdom of Friend	2007
10	Falling	2007
11	Blindness	2008
12	Defendor	2009
13	The Poeple Speak	2009
14	Quantum Quest: A Cassini Space Odyssey	2010
15	Ramona and Beezus	2010
16	Rabbit Hole	2010
17	The Scarecrow	2015
18	Tammy	2014
19	Window Horses	2016
20	Meditation Park	2017
21	Catfight	2017
22	Raya and the Last Dragon	2021

3.5.9 Benedict Wong



Gambar 3.13

Benedict Wong (lahir 3 Juli 1971 umur 49 tahun) adalah seorang pemeran Inggris yang tampil pada film, televisi dan juga panggung. Wong dikenal karena memerankan Kublai Khan dalam serial Netflix Marco Polo (2014–16) dan Bruce Ng dalam The Martian (2015).

Tabel 3.11

Film yang pernah di bintanginya Benedict Wong

No	Nama Film	Tahun
1	Marco Polo	2014
2	The Martian	2015
3	Raya and the Last Dragon	2021

BAB IV

PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

4.1 Analisis Isi Pesan Moral

Dalam melakukan penelitian ini pesan yang disampaikan oleh peneliti pada khalayak adalah pesan-pesan yang mengandung nilai-nilai moral. Pesan moral merupakan suatu gagasan mengenai ajaran baik dan buruknya perbuatan dan kelakuan yang ingin disampaikan oleh pembuat film kepada penontonnya. Oleh karena itu, dalam pembahasan ini peneliti akan membahas pesan moral pada film *Raya and the Last Dragon* karya Carlos Lopez Estrada, Don Hall sesuai dengan kategori adegan yang telah peneliti pilih. Hal ini merupakan salah satu tugas yang telah peneliti sebutkan, yaitu membuat orang yang melihat film tersebut mau untuk melakukan ajakan yang termuat dalam film tersebut.

4.2 Analisis Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos pada film *Raya and the Last Dragon*

Film *Raya and the Last Dragon* memiliki pesan moral yang menggambarkan persahabatan, nilai keberagaman budaya, gotong-royong, saling percaya, dan berani. Sebelum memberika kesimpulan tentang pesan moral yang terkandung dalam film ini, penulis terlebih dahulu menjelaskan realitas pesan moral kemudian makna denotasi, konotasi, dan mitos dari film

Raya and the Last Dragon, kemudian menyimpulkan apa yang telah penulis teliti.

Tabel 4.2

Scene 1

Penanda	Petanda
 <p data-bbox="555 1151 780 1184">Menit: 6:50-7:10</p>	<p data-bbox="1075 734 1425 837">“Ayah/Ba : Raya, mungkin harusnya kubilang dua jari kiki.</p> <p data-bbox="1075 846 1425 987">Raya : Jangan terlalu salahkan dirimu, Ketua Benja. Kau sudah lakukan yang terbaik.</p> <p data-bbox="1075 996 1425 1137">Ayah/Ba : Tidak akan, dan panggil aku ayah atau ba. Kau hebat, Embun. Kau lolos tes”.</p>

Penjelasan Adegan : Pengambilan gambar medium shot, seorang lelaki dan anak perempuannya.

Denotasi : Seorang lelaki yang memegang pundak anak perempuan dengan wajah tersenyum dan seorang anak perempuan yang menatapnya dengan serius.

Konotasi : Raya mengatakan kepada Ayah/Ba jangan terlalu menyalahkan diri, karena Ayah/Ba sudah melakukan yang terbaik dalam menjaga roh sisu atau permata warisan tersebut dengan kepercayaan yang ada.

Mitos : Tidak selalu kepercayaan yang kita berikan kepada orang lain bisa dapat dipercaya.

Kesimpulan : Dalam scene ini sebaiknya setiap manusia dapat menjaga amanah dan kepercayaan yang sudah diberikan.

Tabel 4.3

Scene 2

Penanda	Petanda
 <p data-bbox="592 1301 751 1335">11:22-12:40</p>	<p data-bbox="1066 904 1433 1234">“Ayah/Ba menyambut kedatangan suku Ekor, Cakar, Tulang, Taring. Selamat datang di Hati. Sudah lama kita bermusuhan, tapi ini adalah hari yang baru. Hari ini, kita bisa menjadi kumandra lagi”.</p>

Penjelasan Adegan : Pengambilan gambar long shot, posisi dimana Ayah/bo ketua dari suku Hati dan Raya menyambut kedatangan keempat suku lainnya.

Denotasi : Tampak Ayah/Ba dan Raya berdiri menyambut kedatangan Suku Ekor, Suku Cakar, Suku Tulang, dan Suku Taring.

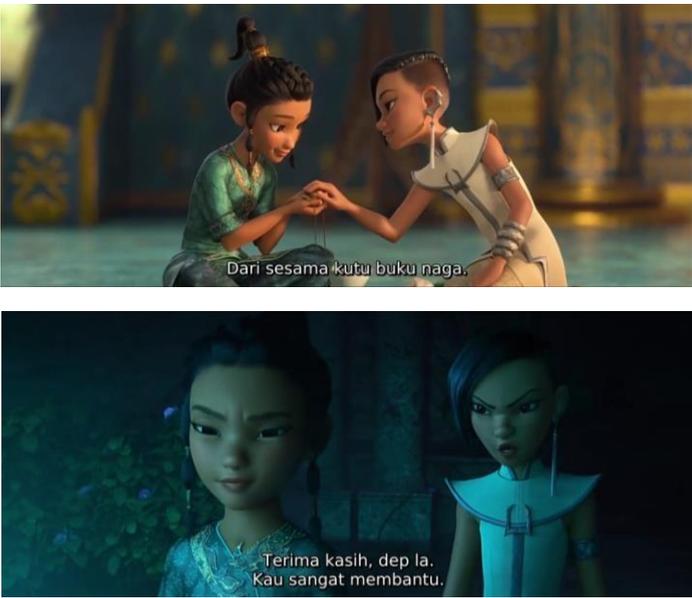
Konotasi : Ayah/Ba dan Raya merasa senang bisa menyambut kedatangan berbagai suku, namun dari beberapa suku masih terdapat perselisihan.

Mitos : Mempersatukan berbagai suku dengan masih adanya konflik tidaklah mudah.

Kesimpulan : Ayah/Ba dan Raya adalah sosok yang bisa mempersatukan kembali berbagai suku dalam permasalahan.

Tabel 4.3

Scene 3

Penanda	Petanda
 <p data-bbox="539 1832 794 1863">Menit: 14:45-15:40</p>	<p data-bbox="1066 1146 1428 1326">Namaari memberika kalung berbentuk naga yang disukai Raya untuk membuat Raya mempercayai Namaari</p>

Penjelasan Adegan : Gambar 1 menunjukkan Namaari memberika kalung naga kesukaannya agar membuat Raya mempercayai Namaari. Gambar 2 menunjukkan Raya mengajak Namaari ke ruang rahasia yang menyimpan permata naga.

Denotasi : Tampak Namaari memberika kalung kesukaannya kepada Raya dan mendapatkan kepercayaannya.

Konotasi : Raya mencoba mempercayai Namaari dan mengajaknya ke tempat rahasia permata naga yang disimpan oleh sukunya, namun Namaari berniat buruk ingin memiliki permata naga tersebut.

Mitos : Tidak selalu seorang yang memberikan barang kesukaannya dengan secara cuma-cuma dapat dipercaya.

Kesimpulan : Raya adalah sosok yang tanggap ketika seseorang yang ia percayai ingin mengambil permata berhaga milik sukunya yang akan menyebabkan malapetaka kepada semua suku yang ada.

Tabel 4.4

Scene 4

Penanda	Petanda
 <p data-bbox="517 958 820 992">Menit: 1:09:23-1:09:49</p>	<p data-bbox="1066 566 1426 745">Sisu nampak memalingkan pandangannya dengan bercerita ke Raya tentang kepercayaan yang diberikan kepadanya.</p>

Penjelasan Adegan : Pengambilan gambar medium shot, Raya menatap Sisu.

Denotasi : Raya menatap Sisu dengan tatapan yang serius.

Konotasi : Sisu menceritakan masa lalunya kepada Raya agar Raya juga dapat kembali memercayai Namaari yang telah mengkhianatnya agar bisa mengembalikan Ayah/Banya serta Kumandra.

Mitos : Kepercayaan yang diberikan membuat tanggung jawab yang lebih besar.

Kesimpulan : Sisu bertanggung jawab atas kepercayaan yang diberikan agar dapat menyatuhkan kumandra kembali menjadi satu.

Tabel 4.5

Scene 5

Penanda	Petanda
 <p data-bbox="517 1223 820 1256">Menit: 1:11:48-1:12:45</p>	<p data-bbox="1062 568 1430 748">Telihat Namaari dengan wajah yang senang ketika menceritakan adanya keberadaa Sisu dan menceritakan kepada ibunya</p>

Penjelasan Adegan : Gambar 1 menunjukkan tampak wajah bahagia ketika Namaari menceritakan sesuatu kepada ibunya. Gambar 2 menunjukkan wajah Namaari penuh ke khawatiran.

Denotasi : Namaari menatap ibunya dengan wajah yang penuh kesenangan.

Konotasi : Namaari menceritakan adanya keberadaan Sisu setelah melihatnya langsung dan dia memberika nasehat kepadanya ibunya dengan keberadaan Sisu, Kumandra bisa kembali seperti sedia kala. Akan

tetapi ibu Namaari mempunyai rencana tersendiri sehingga membuat wajah Namaari tampak khawatir akan rencanya tersebut.

Mitos : Nasehat baik yang diberikan tidak selalu diterima dengan baik.

Kesimpulan : Namaari yang berusaha memberikan nasehat kepada ibunya agar dapat menyatuhkan Kumandra kembali tidaklah diterima dengan baik.

Tabel 4.6

Scene 6

Penanda	Petanda
 <p data-bbox="517 1525 820 1559">Menit: 1:17:15-1:17:50</p>	<p data-bbox="1066 1149 1426 1249">Tampak mata yang berkaca-kaca dengan raut wajah yang sedih</p>

Penjelasan Adegan : Pengambilan gambar close up, dengan raut wajah sedih dan mata yang berkaca-kaca.

Denotasi : Terlihat Namaari dengan raut wajah sedih serta mata yang berkaca-kaca.

Konotasi : Namaari mencoba mempercayai perkataan Sisu dan tidak berniat untuk menembakkan anak panah kepada Sisu. Namun kesalahan pahaman Raya membuat panah yang di todongkan melesat dan mengenai ke arah Sisu.

Mitos : Seorang yang mencoba membangun rasa kepercayaannya kembali dengan ucapan seseorang yang dikaguminya.

Kesimpulan : Sisu berhasil menaklukkan hati Namaari yang ambisius dan mengajarkan arti pengorbanan serta keikhlasan.

Tabel 4.7

Scene 7

Penanda	Petanda
 <p data-bbox="528 1579 836 1615">Menit: 1:18:50-1:19:20</p>	Raya berjalan dengan raut wajah yang penuh amarah

Penjelasan Adegan : Pengambilan gambar close up dengan ekspresi yang penuh amarah.

Denotasi : Terlihat Raya yang berjalan dengan ekspresi wajah penuh amarah dan dendam.

Kontasi : Raya yang mempercayai adanya keberadaan Sisu yang bisa mengakhiri permasalahan dan menyatuhkan Kumandra kembali.

Mitos : Perkelahian menyelesaikan dalam segala hal.

Kesimpulan : Ekspresi marah merupakan bentuk kekesalannya, karena ia tidak ingin kehilangan seseorang yang dipercayainya.

Tabel 4.8

Scene 8

Penanda	Petanda
 <p data-bbox="517 1563 820 1599">Menit: 1:26:45-1:27:15</p>	Terlihat semua teman-teman Raya berubah menjadi batu

Penjelasan Adegan : Pengambilan gambar long shot,

Denotasi : Kelima orang yang berdiri sambil berpegangan satu sama lain.

Konotasi : Raya mencoba mempercayai teman-temannya dengan mengorbankan dirinya berubah menjadi batu terlebih dulu.

Mitos : Seorang ingin mempercayai temannya.

Kesimpulan : Kelima orang yang mempunyai latar belakang berbeda ingin mempercayai satu sama lain.

4.3 Analisis Data

Film *Raya and the Last Dragon* merupakan film animasi yang menceritakan tentang petualangan gadis remaja, dalam mencari naga terakhir, Sisu untuk menyelamatkan dunia. Perpecahan Kumandra menampilkan berbagai problematika kehidupan, mulai dari keselamatan diri dan kesejahteraan sehingga perebutan permata sihir dapat dimaknai sebagai tindakan penyelamatan diri atau kelompok dengan menyakiti kelompok lain. Di akhir cerita Sisu berhasil menaklukkan hati Nammari yang ambisius dan mengajarkan arti pengorbanan serta keikhlasan kepada Raya. Kemudian konsep kepercayaan berhasil menciptakan perdamaian dan menyatukan Kumandra.

Tabel 4.9

Hasil Penyajian dan Analisis Data

Scene	Denotasi	Konotasi	Mitos
1	Seorang lelaki yang memegang pundak anak perempuan dengan wajah tersenyum dan seorang anak perempuan yang menatapnya dengan serius.	Raya mengatakan kepada Ayah/Ba jangan terlalu menyalahkan diri, karena Ayah/Ba sudah melakukan yang	Tidak selalu kepercayaan yang kita berikan kepada orang lain bisa dapat dipercaya.

		terbaik dalam menjaga roh sisu atau permata warisan tersebut dengan kepercayaan yang ada.	
2	Tampak Ayah/Ba dan Raya berdiri menyambut kedatangan Suku Ekor, Suku Cakar, Suku Tulang, dan Suku Taring.	Ayah/Ba dan Raya merasa senang bisa menyambut kedatangan berbagai suku, namun dari beberapa suku masih terdapat perselisihan.	Mempersatukan berbagai suku dengan masih adanya konflik tidaklah mudah
3	Tampak Namaari memberika kalung kesukaannya kepada Raya dan mendapatkan kepercayaannya.	Raya mencoba mempercayai Namaari dan mengajaknya ke tempat rahasia permata naga yang disimpan oleh sukunya, namun Namaari berniat buruk ingin memiliki permata naga tersebut.	Tidak selalu seorang yang memberikan barang kesukaannya dengan secara cuma-cuma dapat dipercaya.
4	Raya menatap Sisu dengan tatapan yang serius.	Sisu menceritakan masa lalunya kepada Raya agar Raya juga dapat kembali memercayai Namaari yang telah menghianatnya agar bisa mengembalikan Ayah/Banya serta Kumandra.	Kepercayaan yang diberikan membuat tanggu jawab yang lebih besar.
5	Namaari menatap ibunya dengan wajah yang penuh kesenangan.	Namaari menceritakan adanya keberadaan Sisu setelah melihatnya langsung dan dia memberika nasehat kepadanya ibunya dengan keberadaan Sisu, Kumandra bisa kembali seperti sedia kala. Akan tetapi ibu Namaari mempunyai rencana tersendiri sehingga membuat	Nasehat baik yang diberikan tidak selalu diterima dengan baik.

		wajah Namaari tampak khawatir akan rencanya tersebut.	
6	Terlihat Namaari dengan raut wajah sedih serta mata yang berkaca-kaca.	Namaari mencoba mempercayai perkataan Sisu dan tidak berniat untuk menembakkan anak panah kepada Sisu. Namun kesalah pahaman Raya membuat panah yang di todongkan melesat dan mengenai ke arah Sisu.	Seorang yang mencoba membangun rasa kepercayaannya kembali dengan ucapan seseorang yang dikaguminya.
7	Terlihat Raya yang berjalan dengan ekspresi wajah penuh amarah dan dendam.	Raya yang mempercayai adanya keberadaan Sisu yang bisa mengakhiri permasalahan dan menyatuhkan Kumandra kembali.	Perkelahian menyelesaikan dalam segala hal.
8	Kelima orang yang berdiri sambil berpegangan satu sama lain.	Raya mencoba mempercayai teman-temannya dengan mengorbankan dirinya berubah menjadi batu terlebih dulu.	Seorang ingin mempercayai temannya.

Film ini memang tidak memperlihatkan bagaimana kisah perpecahan dalam antar suku. Namun dikemas secara sempurna di akhir cerita melalui perjuangan Raya, Sisu serta teman-temannya untuk menciptakan perdamaian dan menyatuhkan tanah Kumandra.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah mendeskripsikan dan menganalisis hasil temuan data yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, maka bab ini penulis akan menghasilkan kesimpulan dari film *Raya and the Last Dragon* sebagai berikut:

Dalam film ini, berusaha untuk menyampaikan bahwasannya pesan moral yang ingin disampaikan sesuai dengan realitas sosial tentang perpecahan dan konflik sosial yang diakibatkan oleh prasangka, kebencian, ketamakan, dan keinginan rasa ingin berkuasa. Film ini seolah ingin mengatakan realitas sosial fenomena ini sangat lekat dengan sifat manusia di kehidupan sehari-hari. Bahwa manusia selalu mengembangkan individual untuk menghindari rasa sakit dan memenuhi kebutuhan dasar mereka termasuk manusia dapat melakukan tindakan menyakitkan terhadap makhluk hidup lainnya, termasuk manusia. Sama halnya dengan bentuk penjajahan, di luar dari ekspansi kekuasaan, segala bentuk penjajahan sulit dilepaskan dari konteks pemenuhan kebutuhan dasar manusia. Namun disisi lain kepercayaan menjadi salah satu kualitas manusia yang ingin disampaikan dalam film ini. Sudah saatnya manusia saling introspeksi diri dan mengakhiri permusuhan untuk menciptakan perdamaian di muka bumi ini.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dari film *Raya and the Last Dragon* memberi beberapa saran, yaitu:

1. Minimnya penjelasan asal muasal dari makhluk mitos seperti tokoh naga yang ada di film, kurangnya penjelasan bagaimana naga dan manusia dapat hidup berdampingan.
2. Film dengan perjuangan seorang manusia yang menginginkan perdamaian dalam film ini di produksi lebih banyak khususnya dalam perfilman Indonesia, agar sesama manusia saling menghargai dan mencintai perdamaian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aart Van Zoest. 1993. Semiotika: Tentang Tanda, Cara Kerjanya dan Apa yang Kita Lakukan Dengannya. Jakarta: Yayasan Sumber Agung**
- Amura. 1989. *Perfilman di Indonesia dalam Era Orde Baru*. Jakarta: Lembaga Komunikasi Massa Islam Indonesia
- Danesi, Marcel. 2011. *Pesan, Tanda, dan makna*. Yogyakarta : Jalasutra
- Effendi, Onong Uchjana. 2002. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Effendy, Onong Uchjana. 2008. *Dinamika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Fiske, J. 1996. Introduction to Communication Studies. Second edition. London & New York: Rout Letge**
- Kriyantono, R. 2007. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana
- Kurniawan, 2001. *Semiologi Roland Barthes*. Magelang. Yayasan Indonesia tera Anggota IKAPI
- McQuail, D. 1994. Teori Komunikasi Massa Suatu Pengantar. Jakarta: Erlangga**
- Mulyana, D. 2005. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Amir Piliang, Yasraf. 2003. Hipersemiotika Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna. Yogyakarta: Jalasutra**
- Prasetyo, Arif Budi. 2009. *Analisis Semiotika Film dan Komunikasi*. Malang: Intrans Publishing
- Pratista, Helmawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka
- Rabinger, Michael. 2009. *Directing the Documentary*. Oxford: Elsevier

Sobur,Alex. 2004. Analisis Teks Media; Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana,Analisis Semiotik, dan Analisis Framing. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya

Sobur, Alex. 2009. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya

Sobur, Alex. 2013. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya

Sudjiman, Panuti, Zoest. 1996. *Serba-serbi Semiotika*. Jakarta: Gramedia

Tarigan, Henry Guntur. 2009. *Pengkajian Pragmatik*. Bandung: Angkasa

<http://repository.untag-sby.ac.id/919/>

<https://www.kompas.com/hype/read/2021/03/19/124538666/film-raya-and-the-last-dragon-suarakan-pesan-kemanusiaan-dan-kesetaraan?page=all#page2>

<https://www.google.com/amp/s/www.popmama.com/amp/kid/4-5-years-old/amelia-putri/karakter-film-raya-and-the-last-dragon-terinspirasi-dari-budaya-asia-tenggara>

Wikipedia.org.2017. Genre Film. https://id.wikipedia.org/wiki/Genre_film.

https://id.wikipedia.org/wiki/Kelly_Marie_Tran

<https://id.wikipedia.org/wiki/Awkwafina>

https://id.wikipedia.org/wiki/Gemma_Chan

https://en.wikipedia.org/wiki/Izaac_Wang

https://en.wikipedia.org/wiki/Thalia_Tran

https://id.wikipedia.org/wiki/Alan_Tudyk

https://id.wikipedia.org/wiki/Daniel_Dae_Kim

https://id.wikipedia.org/wiki/Sandra_Oh