

**REPRESENTASI NILAI PANTANG MENYERAH DALAM
FILM ANIMASI MOANA 2 (2024) : ANALISIS SEMIOTIKA
JOHN FISKE**

SKRIPSI

**Oleh :
AWANG ARYO YUANDA
228530107**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2026**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 5/8/26

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)5/8/26

**REPRESENTASI NILAI PANTANG MENYERAH DALAM
FILM ANIMASI MOANA 2 (2024) : ANALISIS SEMIOTIKA
JOHN FISKE**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana di Fakultas Ilmu Sosial dan Politik
Universitas Medan Area**

Oleh :

**AWANG ARYO YUANDA
228530107**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2026**

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Representasi Nilai Pantang Menyerah dalam Film Animasi Moana 2 (2024) : Analisis Semiotika John Fiske
Nama : Awang Aryo Yuanda
Npm : 228530107
Fakultas : Ilmu Sosial & Politik

Disetujui Oleh :

Ilma Saakinah Tamsil B.Comm, M.Comm

Diketahui Oleh

Dekan

Yurial Lubis, S.Sos, M.LP

Ketua Program Studi

Dr. Rehia K. Isabella Barus, S.Sos., M.SP.

Tanggal Lulus: 13 Maret 2026

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Awang Aryo Yuanda

NPM : 228530107

Tempat/Tanggal Lahir : Bengkel/06 April 20224

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul: **"Representasi Nilai Pantang Menyerah dalam Film Animasi Moana 2 (2024) : Analisis Semiotika John Fiske"** adalah benar merupakan karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya yang ditulis atau diterbitkan orang lain dengan karya yang sama, kecuali acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara penulisan karya ilmiah yang lazim berdasarkan ketentuan universitas.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan dalam keadaan sadar, tanpa dipengaruhi oleh apa pun. Jika pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya bersedia menanggung sanksi yang akan dikenakan kepada saya, termasuk pencabutan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi yang nanti saya dapatkan.

Medan, 6 Maret 2026



Awang Aryo Yuanda

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Awang Aryo Yuanda
NPM : 228530107
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (Non-exclusive Royalti-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Representasi Nilai Pantang Menyerah dalam Film Animasi Moana 2 (2024) : Analisis Semiotika John Fiske”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir/skripsi/tesis saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 6 Maret 2026

Yang Menyatakan,



Awang Aryo Yuanda

ABSTRAK

Perkembangan film animasi tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media komunikasi massa yang efektif dalam menyampaikan nilai-nilai kehidupan. Film *Moana 2* (2024) merepresentasikan nilai pantang menyerah melalui karakter utama yang menghadapi berbagai tantangan dalam perjalanannya sebagai pemimpin. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana nilai pantang menyerah direpresentasikan dalam film *Moana 2* melalui analisis semiotika John Fiske pada level realitas, representasi, dan ideologi, serta mengungkap pesan moral yang terkandung di dalamnya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis semiotika John Fiske. Data diperoleh melalui observasi terhadap adegan-adegan dalam film, dokumentasi, serta studi pustaka dan wawancara triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada level realitas, nilai pantang menyerah tampak melalui ekspresi, dialog, dan tindakan Moana yang tetap berjuang meskipun mengalami kegagalan dan keraguan. Pada level representasi, teknik sinematografi seperti pencahayaan, angle, musik latar, dan warna visual memperkuat makna keberanian dan keteguhan hati. Pada level ideologi, film ini merepresentasikan pentingnya tanggung jawab, keberanian, tekad dan kepemimpinan. Hasil yang diperoleh sejalan dengan hasil wawancara triangulasi yang menunjukkan bahwa perilaku tokoh utama yang terus berjuang meskipun gagal dapat dimaknai sebagai bentuk resiliensi secara psikologis, yang mencerminkan kekuatan mental dan ketangguhan individu dalam menghadapi tekanan. Dengan demikian, *Moana 2* tidak hanya menyajikan hiburan, tetapi juga menjadi media edukatif yang menanamkan nilai pantang menyerah bagi generasi muda.

Kata kunci: representasi, pantang menyerah, semiotika John Fiske, film animasi, nilai moral.

ABSTRACT

The development of animated films not only serves as entertainment but also functions as an effective mass communication medium in conveying life values. The film Moana 2 (2024) represents the value of perseverance through the main character who faces various challenges in her journey as a leader. This study aims to examine how the value of perseverance is represented in Moana 2 through John Fiske's semiotic analysis at the levels of reality, representation, and ideology, as well as to reveal the moral messages contained within the film. This research uses a qualitative method with John Fiske's semiotic analysis approach. The data were obtained through observation of scenes in the film, documentation, literature review, and triangulation interviews. The results show that at the level of reality, the value of perseverance is reflected through Moana's expressions, dialogue, and actions as she continues to struggle despite experiencing failure and doubt. At the level of representation, cinematographic techniques such as lighting, camera angles, background music, and visual colors strengthen the meaning of courage and determination. At the level of ideology, the film represents the importance of responsibility, courage, determination, and leadership. The triangulation results indicate that the main character's behavior of continuing to strive despite failure can be interpreted as a form of psychological resilience, reflecting mental strength and individual toughness in facing pressure. Therefore, Moana 2 not only provides entertainment but also serves as an educational medium that instills the value of perseverance in the younger generation.

Keywords: representation, perseverance, John Fiske's semiotics, animated film, moral values.

RIWAYAT HIDUP

Penulis yang bernama lengkap Awang Aryo Yuanda dan lebih dikenal dengan nama panggilan Awang, lahir di Bengkel, Kecamatan Perbaungan, Kabupaten Serdang Bedagai, Sumatera Utara pada tanggal 06 April 2024. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara yang merupakan anak dari Bapak Irwan dan Ibu Sri Rahayu.

Perjalanan pendidikan penulis dimulai dari Taman Kanak-kanak Setia Budi Abadi yang berlokasi di Kecamatan Perbaungan pada tahun 2009. Setelah itu pada tahun 2010, penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 101934 Citaman di Kecamatan Perbaungan. Pada tahun 2016, penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Perbaungan di Kecamatan Perbaungan. Setelah itu, pada tahun 2019 penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Perbaungan yang berlokasi di Kecamatan Perbaungan.

Pada tahun 2022 penulis melanjutkan pendidikan dan terdaftar sebagai mahasiswa aktif di Universitas Medan Area, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Prodi Ilmu Komunikasi. Selama menjalani perkuliahan, penulis pernah melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) di PT United Tractors Tbk (UNTR) di Kota Medan.

Dengan kemauan dan semangat untuk terus belajar dan berusaha, penulis akhirnya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan baik. Penulis berharap karya ilmiah ini dapat memberikan kontribusi positif, khususnya dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang komunikasi dan dunia pendidikan pada umumnya. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih serta rasa syukur yang

sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul “Representasi Nilai Pantang Menyerah dalam Film Animasi Moana 2 (2024): Analisis Semiotika John Fiske.”



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, kesehatan, kekuatan, serta hikmat dan kebijaksanaan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Representasi Nilai Pantang Menyerah dalam Film Animasi Moana 2 (2024): Analisis Semiotika John Fiske” dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Medan Area.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat berbagai kekurangan. Namun, penulis senantiasa berusaha untuk terus belajar dan memperbaiki setiap kesalahan yang ada. Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik berkat dukungan, bimbingan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan segala nikmat, kesehatan, dan kelancaran selama proses penyusunan skripsi ini.
2. Kedua orang tua tercinta, Bapak Irwan dan Ibu Sri Rahayu, atas doa, kasih sayang, dukungan moral maupun materi, serta motivasi yang tiada henti diberikan kepada penulis. Penulis sangat bersyukur punya orang tua hebat, semoga semua kebaikan dibalas oleh Allah SWT.
3. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng., M.Sc., selaku Rektor Universitas Medan Area.

4. Bapak Dr. Yurial Arief Lubis, S.Sos., M.IP., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.
5. Ibu Ilma Saakinah Tamsil, B.Comn., M.Comn., selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis dengan penuh kesabaran, memberikan arahan, masukan, serta motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Bapak Ara Auza, S. Sos., M.I.Kom., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan selama masa perkuliahan di Universitas Medan Area.
7. Seluruh staf pegawai, staf IT, serta dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area, khususnya dosen Program Studi Ilmu Komunikasi yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan.
8. Ibu Dr. Emilia Ramadhani, S.Sos., S.Psi., M.A., yang telah bersedia menjadi triangulator dalam penelitian ini.
9. Teman seperjuangan, Andilo Simatupang, Isdana Saputra Nasution, Rezza Surya, Aditya Faturrahman, dan Benedic Cornelius, atas kebersamaan, dukungan, serta semangat yang selalu diberikan.
10. Jelita Utami, yang selalu menemani penulis dalam proses penyusunan skripsi, menjadi tempat berbagi cerita dan keluh kesah, serta selalu memberikan dukungan dan semangat dalam setiap kesulitan yang dihadapi. Semoga segala kebaikan yang diberikan mendapatkan balasan yang terbaik.
11. Sahabat dan teman-teman terbaik penulis, “Katokama” yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu per satu. Terima kasih sudah menjadi

sahabat yang berbagi suka duka dan pengalaman yang luar biasa. Semoga pertemanan ini bertahan selamanya dan semoga kesuksesan selalu mengikuti kita.

12. Kelas A2 Ilmu Komunikasi Stambuk 2022 yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih atas kebersamaan dan pengalaman berharga selama masa perkuliahan. Semoga kita semua dapat meraih kesuksesan sesuai dengan cita-cita masing-masing.

13. Kepada diri penulis sendiri, Awang Aryo Yuanda, terima kasih karena telah berjuang, tetap kuat, dan tidak menyerah dalam menghadapi setiap proses hingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Semoga pencapaian ini menjadi langkah awal menuju keberhasilan yang lebih besar di masa depan

Medan, 21 Februari 2026

Awang Aryo Yuanda

DAFTAR ISI

RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Fokus Penelitian.....	9
1.3 Rumusan Masalah.....	9
1.4 Tujuan Penelitian.....	10
1.5 Manfaat Penelitian	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.2 Film	15
2.4 Representasi	32
2.5 Nilai Pantang Menyerah.....	33
2.6 Semiotika	36
2.7 Semiotika John Fiske	37
2.8 Penelitian Terdahulu.....	41
2.9 Alur Pikir Peneliti.....	48
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	50
3.1 Metode Penelitian.....	50
3.2 Lokasi dan Waktu.....	52
3.3 Sumber Data.....	52
3.4 Teknik Pengumpulan Data	53
3.5 Teknik Analisis Data	56
3.6 Teknik Keabsahan Data.....	59
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	61
4.1 Gambaran Umum Film Animasi Moana 2 (2024)	61
4.2 Hasil Penelitian	68

4.3 Pembahasan Penelitian.....	85
4.4 Uji Keabsahan Data.....	96
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	99
5.1 Kesimpulan	99
5.2 Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA.....	101



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	41
Tabel 4.1 Scene 1.....	68
Tabel 4.2 Scene 2.....	71
Tabel 4.3 Scene 3.....	76
Tabel 4.4 Scene 4.....	79
Tabel 4.5 Scene 5.....	82



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Pikir Peneliti.....	48
Gambar 4.1 Poster Moana 2.....	61



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri film animasi di era modern telah menunjukkan kemajuan yang luar biasa, baik dari segi teknologi, estetika visual, maupun kedalaman pesan yang disampaikan kepada penontonnya. Film animasi kini tidak hanya diposisikan sebagai hiburan anak-anak, melainkan juga menjadi media komunikasi massa yang efektif dalam menyampaikan pesan moral, nilai sosial, hingga kritik budaya. Dengan dukungan teknologi digital dan kreativitas para pembuat film, animasi mampu menghadirkan visualisasi yang menarik serta alur cerita yang menyentuh emosi penonton dari berbagai kalangan.

Film adalah suatu media komunikasi massa yang sangat penting untuk mengkomunikasikan suatu realita yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari (Ghassani, 2019). Film memiliki realitas yang kuat salah satunya menceritakan tentang realitas masyarakat.. Film sebagai salah satu bentuk media massa memiliki daya pengaruh yang kuat karena menyatukan unsur audio, visual, dan narasi dalam satu kesatuan makna. Oleh sebab itu, setiap pesan yang terkandung dalam film dapat berpotensi membentuk cara pandang, nilai, serta sikap penontonnya terhadap realitas sosial yang dihadirkan.

Salah satu film animasi yang sarat dengan pesan moral adalah Moana 2 (2024), produksi Walt Disney Animation Studios. Film animasi ini berdurasi sekitar 1 jam 40 menit dan dirancang sebagai tontonan keluarga yang dapat dinikmati oleh anak-anak maupun orang dewasa. Moana 2 mengisahkan kelanjutan perjalanan tokoh utama Moana, seorang gadis pemberani yang kembali berlayar mengarungi

lautan luas untuk menghadapi tantangan baru demi menyelamatkan masa depan bangsanya. Dalam perjalanannya, Moana dihadapkan pada berbagai rintangan, ketakutan, dan keterbatasan, namun ia tetap teguh pada keyakinan dan tanggung jawabnya sebagai pemimpin. Kisah ini menggambarkan nilai pantang menyerah, keberanian, dan keteguhan hati dalam menghadapi tantangan hidup. Perjuangan Moana tidak hanya menghadirkan hiburan, tetapi juga mengandung pesan moral yang dapat dijadikan teladan bagi penontonnya, khususnya generasi muda.

Film Moana 2 merupakan film animasi petualangan yang diproduksi oleh Walt Disney Animation Studios dan dirilis pada tahun 2024. Film ini hadir sebagai kelanjutan dari film Moana yang pertama dan kembali menampilkan tokoh utama Moana sebagai pusat cerita. Latar budaya Polinesia tetap dipertahankan dan ditampilkan melalui visual laut, tradisi pelayaran, serta nilai-nilai kearifan lokal. Cerita dalam Moana 2 menekankan petualangan yang lebih luas dengan konflik yang lebih kompleks. Film ini disutradarai oleh David Derrick Jr., Jason Hand, dan Dana Ledoux Miller yang membawa warna baru dalam pengembangan cerita.

Sebagai sekuel dari Moana (2016), Moana 2 mengambil latar waktu sekitar tiga tahun setelah peristiwa pada film pertama. Pada film sebelumnya, Moana berjuang mengembalikan hati Te Fiti demi menyelamatkan desanya dari kerusakan alam. Dalam film kedua, Moana digambarkan telah tumbuh menjadi sosok yang lebih dewasa dan matang sebagai seorang pelaut. Ia kembali mendapat panggilan dari para leluhurnya untuk melakukan perjalanan ke laut lepas. Perjalanan tersebut bertujuan menemukan pulau hilang bernama Motufetu guna mengangkat kutukan dan menyatukan kembali peradaban laut yang terpisah.

Tema pantang menyerah menjadi tema besar yang sangat menonjol dalam film Moana 2. Sepanjang cerita, Moana dihadapkan pada berbagai tantangan berat yang menguji fisik dan mentalnya. Ia mengalami kegagalan, keraguan, serta tekanan dari situasi yang tidak menentu. Namun, Moana tidak memilih untuk berhenti atau mundur dari tanggung jawab yang ia emban. Sikap tersebut menunjukkan bahwa pantang menyerah merupakan bentuk keteguhan hati dalam menghadapi kesulitan.

Urgensi nilai pantang menyerah dalam Moana 2 terlihat dari pesan moral yang disampaikan secara konsisten. Film ini menggambarkan bahwa setiap perjuangan besar membutuhkan proses yang panjang dan penuh hambatan. Keberhasilan tidak diperoleh secara instan, melainkan melalui usaha yang berulang dan kesabaran. Nilai pantang menyerah juga diperkuat melalui kerja sama antar tokoh dalam menghadapi masalah bersama. Dengan demikian, film ini memberikan pembelajaran bahwa kegigihan dan keyakinan diri sangat penting dalam mencapai tujuan.

Dari segi penerimaan penonton, Moana 2 memperoleh respons yang sangat positif di berbagai negara. Film ini berhasil mencatat pendapatan box office global lebih dari satu miliar dolar Amerika Serikat. Capaian tersebut menunjukkan tingginya minat masyarakat terhadap kelanjutan kisah Moana. Keberhasilan ini juga menandakan bahwa tema yang diangkat mampu diterima dengan baik oleh penonton lintas usia. Dengan jumlah penonton yang besar, Moana 2 dapat dikatakan sebagai film animasi yang sukses secara komersial sekaligus bermakna secara nilai.

Film animasi Moana 2 dipilih sebagai objek penelitian karena di dalamnya terdapat berbagai tanda dan simbol yang merepresentasikan nilai-nilai kehidupan, salah satunya adalah nilai pantang menyerah. Selama proses menonton, penonton terutama generasi muda yang akrab dengan dunia animasi secara tidak langsung mengamati dan menafsirkan tanda-tanda dalam setiap adegan film melalui cara pandang dan pengalaman masing-masing. Perbedaan latar belakang tersebut menjadikan setiap individu memiliki interpretasi yang unik terhadap makna yang disampaikan dalam film Moana 2.

Interaksi penonton dengan film tidak hanya bersifat visual, tetapi juga emosional dan reflektif. Ketika menyaksikan perjuangan tokoh utama Moana dalam Moana 2 yang berusaha menjalankan tanggung jawabnya sebagai pemimpin dan menggapai tujuan mulia demi keselamatan bangsanya, penonton dapat merasakan keterikatan emosional yang kuat. Adegan-adegan yang menampilkan kegigihan, ketekunan, dan keberanian Moana dalam menghadapi berbagai rintangan mampu membangkitkan empati serta menumbuhkan nilai pantang menyerah dalam diri penonton. Dari sinilah sisi emosional dan makna simbolik dalam film menjadi utuh; emosi yang hadir bukan sekadar hiburan, melainkan refleksi dari nilai-nilai kehidupan yang direpresentasikan melalui karakter dan alur cerita.

Nilai pantang menyerah merupakan salah satu nilai moral yang penting dalam kehidupan manusia. Nilai ini menggambarkan sikap mental seseorang untuk tetap berusaha dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi rintangan. Dalam konteks kehidupan masyarakat modern yang penuh kompetisi dan tekanan, nilai pantang menyerah menjadi dasar yang dibutuhkan agar seseorang mampu bertahan

dan berkembang. Pantang menyerah termasuk dalam kategori nilai karakter yang perlu dikembangkan pada individu, karena nilai tersebut berkaitan erat dengan ketekunan, kerja keras, dan keuletan dalam mencapai tujuan hidup.

Peneliti memilih tema pantang menyerah karena nilai tersebut merupakan aspek penting dalam membentuk karakter positif individu, terutama dalam menghadapi berbagai tantangan dan kegagalan di kehidupan modern. Fenomena menyerah atau kurangnya semangat juang kini sering ditemukan pada kalangan pelajar, mahasiswa, maupun pekerja muda. Kondisi ini menunjukkan bahwa sikap pantang menyerah perlu terus ditanamkan dan direpresentasikan secara luas, salah satunya melalui media film yang memiliki daya pengaruh besar terhadap pembentukan nilai dan karakter.

Berdasarkan konteks sosial di Indonesia, hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat ketangguhan atau grit masyarakat, khususnya generasi muda, masih perlu diperkuat. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dalam Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan berjudul Gambaran Grit pada Mahasiswa di Indonesia, ditemukan bahwa 45,4 % mahasiswa memiliki tingkat grit tinggi, 39,9 % memiliki grit rendah, 10,1 % sangat tinggi, dan 4,6 % sangat rendah (Fun et al., 2023). Data tersebut memperlihatkan bahwa hampir setengah dari mahasiswa di Indonesia masih memiliki daya juang yang rendah. Hal ini dapat diartikan bahwa sebagian generasi muda cenderung mudah menyerah ketika menghadapi hambatan, baik dalam bidang akademik maupun kehidupan pribadi.

Film Moana 2 menghadirkan representasi nilai pantang menyerah melalui karakter Moana yang berani menghadapi tantangan besar dan tidak menyerah pada keterbatasan yang dihadapinya. Tokoh ini menjadi simbol perjuangan manusia

dalam menjalankan tanggung jawab dan mencapai tujuan hidup meskipun dihadapkan pada berbagai rintangan. Representasi tersebut menunjukkan bahwa film animasi tidak hanya berfungsi sebagai hiburan visual, tetapi juga sebagai media yang mampu menyampaikan pesan moral secara simbolik serta mengandung nilai-nilai edukatif. Sebagaimana dikemukakan oleh Hoed, semiotika memandang film sebagai sistem tanda yang tidak pernah netral, setiap tanda dalam film memiliki makna tertentu yang dibangun melalui proses sosial dan budaya (Benny H. Hoed, 2014). Dengan demikian, pemaknaan terhadap nilai pantang menyerah dalam film *Moana 2* dapat diungkap melalui pembacaan tanda-tanda yang muncul dalam teks film tersebut.

Kajian representasi nilai dalam film menjadi penting karena media massa memiliki peran besar dalam membentuk konstruksi makna dan ideologi di masyarakat. Film sebagai teks budaya tidak hanya merepresentasikan realitas, tetapi juga membentuk realitas sosial melalui pilihan narasi, visual, dan simbol yang digunakan. Tidak hanya film dengan pesan moral saja yang bisa dianalisis, tetapi juga film dengan makna yang tersirat serta simbol-simbol, dapat kita ketahui dengan menggunakan analisis semiotika yang merupakan salah satu ilmu dalam komunikasi (Pinontoan, 2020). Artinya, film dapat dibaca sebagai rangkaian tanda yang merepresentasikan nilai tertentu, baik secara eksplisit maupun implisit.

Semiotika sebagai ilmu tentang tanda dan makna memberikan landasan teoretis untuk meneliti bagaimana pesan dan nilai disusun serta diinterpretasikan oleh penonton. Salah satu tokoh penting dalam kajian semiotika media adalah John Fiske, yang memperkenalkan analisis makna melalui tiga level utama: realitas, representasi, dan ideologi. Pada level realitas, tanda-tanda muncul melalui kode

sosial seperti penampilan, lingkungan, atau dialog. Pada level representasi, tanda-tanda tersebut dikonstruksi melalui teknik sinematografi, pencahayaan, musik, dan penyuntingan. Sedangkan pada level ideologi, tanda-tanda tersebut membentuk sistem nilai yang merepresentasikan pandangan tertentu terhadap dunia.

Dengan menggunakan teori semiotika John Fiske, film *Moana 2* dapat dipahami sebagai teks budaya yang mengandung struktur makna berlapis. Nilai pantang menyerah yang ditampilkan tidak hanya muncul melalui dialog atau tindakan tokoh utama, tetapi juga melalui simbol visual seperti bentang alam lautan, permainan warna, ekspresi wajah karakter, serta elemen sinematik lainnya yang membangun nuansa keberanian dan pantang menyerah. Setiap tanda dalam film memiliki potensi makna yang beragam, bergantung pada konteks sosial dan budaya penontonnya. Oleh karena itu, analisis semiotika memungkinkan peneliti untuk menggali makna-makna tersembunyi di balik simbol-simbol visual yang tampak sederhana.

Beberapa penelitian terdahulu memang telah membahas nilai-nilai moral dalam film animasi, terutama dalam konteks pendidikan karakter. Namun, penelitian yang secara spesifik menelaah representasi nilai pantang menyerah dalam animasi *Moana 2* dengan pendekatan semiotika John Fiske belum banyak dilakukan. Sebagian besar penelitian lebih menitikberatkan pada aspek motivasi, psikologis, atau pendidikan karakter secara umum. Padahal, memahami representasi nilai melalui pendekatan semiotika dapat memberikan perspektif yang lebih dalam tentang bagaimana pesan moral dikonstruksi dan dikomunikasikan oleh media. Penelitian mengenai animasi *Moana 2* juga belum banyak dilakukan,

kebanyakan penelitian berkaitan dengan film animasi seperti *Toy Story*, *Cars*, dan lain-lain.

Selain memiliki nilai akademis, penelitian ini juga relevan dengan konteks sosial dan pendidikan di Indonesia. Pemerintah melalui program penguatan pendidikan karakter menempatkan nilai pantang menyerah sebagai salah satu nilai utama dalam pembentukan generasi muda yang tangguh dan berdaya saing. Melalui film animasi yang disukai berbagai kalangan, nilai tersebut dapat disampaikan dengan cara yang menyenangkan dan mudah diterima. Hal ini sejalan dengan pandangan yang menyatakan bahwa karya sastra dan film memiliki potensi besar dalam menyebarkan nilai-nilai budaya dan karakter melalui tokoh-tokoh yang merepresentasikan perjuangan hidup dan keteguhan hati (Mery Nurfa Dilla & Afrita, 2023).

Film animasi memiliki keunggulan tersendiri sebagai media penyampai pesan moral karena kemampuannya menggabungkan imajinasi, simbol visual, dan emosi. Kekuatan semiotika dalam media visual terletak pada kemampuannya menghadirkan makna yang bersifat konotatif, makna yang tidak langsung dinyatakan, tetapi dapat dirasakan melalui pengalaman menonton (Fatimah, 2020). Hal inilah yang menjadikan film animasi efektif dalam membentuk persepsi, makna, dan karakter penontonnya tanpa harus terasa menggurui.

Analisis semiotika John Fiske digunakan dalam penelitian ini untuk mengungkap makna-makna yang tersembunyi dalam animasi *Moana 2* melalui pembacaan terhadap tanda-tanda visual, audio, dan naratif. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada bagaimana nilai pantang menyerah ditampilkan oleh tokoh utama, tetapi juga pada bagaimana aspek teknis film seperti pencahayaan, musik,

warna, dan editing turut membentuk representasi nilai tersebut. Pendekatan ini memungkinkan peneliti menafsirkan makna film secara lebih mendalam, baik dari segi pesan moral maupun ideologi yang terkandung di dalamnya.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini dilatarbelakangi oleh ketertarikan terhadap fenomena representasi nilai pantang menyerah dalam media film, khususnya film animasi *Moana 2*. Melalui pendekatan semiotika John Fiske, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih luas mengenai bagaimana tanda-tanda dalam film membentuk makna dan menyampaikan nilai-nilai kehidupan kepada penonton. Selain memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu komunikasi dan kajian semiotika media, penelitian ini juga diharapkan dapat memperkuat fungsi film sebagai sarana edukatif yang menanamkan nilai-nilai positif bagi masyarakat.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka penulis melakukan penelitian yang berjudul **“Representasi Nilai Pantang Menyerah Dalam Film Animasi *Moana 2* (2024) : Analisis Semiotika John Fiske”**.

1.2 Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada bagaimana film Animasi *Moana 2* merepresentasikan nilai pantang menyerah berdasarkan analisis semiotika John Fiske.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana nilai pantang menyerah direpresentasikan dalam film animasi *Moana 2* melalui tanda-tanda pada level realitas, representasi, dan ideologi?

2. Apa pesan moral yang terkandung di balik representasi nilai pantang menyerah dalam film animasi Moana 2 ?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana nilai pantang menyerah direpresentasikan dalam film animasi Moana 2 melalui tanda-tanda pada level realitas, representasi, dan ideologi.
2. Untuk mengetahui apa pesan moral yang terkandung di balik representasi nilai pantang menyerah dalam film animasi Moana 2.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada masyarakat, khususnya generasi muda tentang betapa pentingnya nilai pantang menyerah dapat dipelajari melalui media film. Selain itu penelitian ini juga dapat digunakan sebagai referensi bagi pembuat film untuk membuat karya yang menanamkan nilai positif dalam karya yang dibuat.

2. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas bahan referensi dan sumber bacaan dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya kajian ilmu komunikasi. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi penelitian-penelitian berikutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Komunikasi Massa

2.1.1 Pengertian Komunikasi Massa

Komunikasi massa, atau yang sering disebut juga sebagai komunikasi melalui media massa, adalah proses penyampaian pesan atau informasi yang dilakukan dengan bantuan media. Kata “massa” di sini merujuk pada kelompok besar atau audiens yang luas. Oleh karena itu, komunikasi massa berarti penyebaran pesan kepada publik secara luas dengan menggunakan media sebagai salurannya.

Komunikasi massa juga dapat dianggap sebagai metode penyampaian pesan yang sama kepada sejumlah besar orang secara serentak. Hal ini dapat dilakukan melalui berbagai media massa yang ada, termasuk media cetak, media elektronik, dan media online. Tidak ada batasan khusus dalam penggunaan media untuk komunikasi massa ini. Bungin, (2006) menyatakan pesan dalam komunikasi massa disampaikan secara terbuka kepada masyarakat yang beragam secara demografis dengan cakupan yang relatif luas

Meletzke dalam (Herlina et al., 2023) mendefinisikan komunikasi massa sebagai segala bentuk komunikasi yang menyampaikan pernyataan secara terbuka melalui media dengan penyebaran teknis yang tidak langsung dan hanya dalam satu arah kepada publik yang tersebar. Penggunaan istilah “tersebar” menunjukkan bahwa penerima pesan, atau komunikan, tidak berada pada satu lokasi yang sama, tetapi tersebar di berbagai tempat.

2.1.2 Ciri-ciri Komunikasi Massa

a. Komunikasi massa berlangsung satu arah

Ini berarti bahwa tidak terdapat arus balik dari komunikan kepada komunikator. Dengan lain perkataan, wartawan sebagai komunikator tidak mengetahui tanggapan para pembacanya terhadap pesan atau berita yang disiarkannya itu. Demikian pula penyiar radio, penyiar televisi, atau sutradara film tidak mengetahui tanggapan khalayak yang dijadikan sasarannya. Yang dimaksudkan dengan "tidak mengetahui" dalam keterangan di atas ialah tidak mengetahui pada waktu proses komunikasi itu berlangsung.

b. Komunikator pada komunikasi massa melembaga

Media massa sebagai saluran komunikasi massa merupakan lembaga, yakni suatu institusi atau organisasi. Oleh karena itu, komunikatornya melembaga atau dalam bahasa asing disebut *institutionalized communicator* atau *organized communicator*. Hal ini berbeda dengan komunikator lainnya, misalnya kiai atau dalang yang munculnya dalam suatu forum bertindak secara individual, atas nama dirinya sendiri, sehingga ia mempunyai lebih banyak kebebasan. Komunikator pada komunikasi massa, misalnya wartawan surat kabar atau penyiar televisi - karena media yang dipergunakannya adalah suatu lembaga dalam menyebarluaskan pesan komunikasinya bertindak atas nama lembaga, sejalan dengan kebijaksanaan (*policy*) surat kabar dan stasiun televisi yang diwakilinya. Ia tidak mempunyai kebebasan individual.

c. Pesan pada komunikasi massa bersifat umum

Pesan yang disebarkan melalui media massa bersifat umum (public) karena ditujukan kepada umum dan mengenai kepentingan umum. Jadi tidak ditujukan kepada perseorangan atau kepada sekelompok orang tertentu.

d. Media komunikasi massa menimbulkan keserempakan

Ciri lain dari media massa adalah kemampuannya untuk menimbulkan keserempakan (*simultaneity*) pada pihak khalayak dalam menerima pesan-pesan yang disebarkan. Hal inilah yang merupakan ciri paling hakiki dibandingkan dengan media komunikasi lainnya. Bandingkan misalnya poster atau papan pengumuman dengan radio siaran yang sama-sama merupakan media komunikasi. Poster dan papan pengumuman adalah media komunikasi, tetapi bukan media komunikasi massa sebab tidak mengandung ciri keserempakan; sedangkan radio siaran adalah media komunikasi massa disebabkan oleh ciri keserempakan yang dikandungnya. Pesan yang disampaikan melalui poster atau papan pengumuman kepada khalayak tidak diterima oleh mereka dengan melihat poster atau papan pengumuman itu secara serempak bersama-sama, tetapi secara bergantian. Lain dengan pesan yang disampaikan melalui radio siaran. Pesan yang disebarkan dalam bentuk pidato, misalnya pidato presiden, akan diterima oleh khalayak dalam jumlah jutaan bahkan puluhan juta atau ratusan juta serempak bersama-sama pada saat presiden berbicara. Oleh karena itulah, pada umumnya yang termasuk ke dalam media massa adalah surat kabar, majalah, radio, televisi, dan film yang mengandung ciri keserempakan tersebut.

e. **Komunikasikan komunikasi massa bersifat heterogen**

Komunikasi atau khalayak yang merupakan kumpulan anggota masyarakat yang terlibat dalam proses komunikasi massa sebagai sasaran yang dituju komunikator bersifat heterogen. Dalam keberadaannya secara terpencar-pencar, di mana satu sama lainnya tidak saling mengenai dan tidak memiliki kontak pribadi, masing-masing berbeda dalam berbagai hal: jenis kelamin, usia, agama, ideologi, pekerjaan, pendidikan, pengalaman, kebudayaan, pandangan hidup, keinginan, cita-cita, dan sebagainya. Heterogenitas khalayak seperti itulah yang menjadi kesulitan seorang komunikator dalam menyebarkan pesannya melalui media massa karena setiap individu dari khalayak itu menghendaki agar keinginannya dipenuhi. Bagi para pengelola media massa adalah suatu hal yang tidak mungkin untuk memenuhinya. Satu-satunya cara untuk dapat mendekati keinginan seluruh khalayak sepenuhnya ialah dengan mengelompokkan mereka menurut jenis kelamin, usia, agama, pekerjaan, pendidikan, kebudayaan, kesenangan, dan lain-lain berdasarkan perbedaan sebagaimana dikemukakan di atas.

2.1.3 Fungsi Komunikasi Massa

Menurut Nurudin (2007 dikutip dalam Ratnawati et al., 2024) ada 4 fungsi komunikasi massa yaitu, sebagai berikut:

a. **Informasi**

Komunikasi massa menyediakan informasi tentang peristiwa dan kondisi dalam masyarakat dan dunia, menunjukkan hubungan kekuasaan, dan memudahkan inovasi, adaptasi dan kemajuan. Fungsi informasi dapat diartikan bahwa media massa adalah penyebar informasi bagi khalayak. Berbagai informasi dibutuhkan oleh khalayak media massa yang berkaitan sesuai dengan kebutuhan dan

kepentingannya. Sebagai makhluk sosial, khalayak akan terus membutuhkan informasi.

b. Fungsi Pendidikan

Media massa merupakan sarana pendidikan bagi khalayak (*mass education*), karena banyak menyajikan hal-hal yang sifatnya mendidik. Salah satu cara mendidik yang dilakukan media massa adalah melalui pengajaran nilai, etika serta aturan-aturan yang berlaku kepada pemirsa atau pembaca.

c. Fungsi Memengaruhi

Fungsi memengaruhi dari media massa terdapat pada tajuk atau editorial, features, iklan artikel, dan sebagainya. Khalayak dapat terpengaruh oleh iklan-iklan yang ditayangkan televisi maupun surat kabar.

d. Fungsi Hiburan

Fungsi hiburan pada media elektronik menduduki posisi yang paling tinggi dibandingkan dengan fungsi-fungsi yang lain karena masyarakat kebanyakan menggunakan menggunakan televisi sebagai media hiburan. Sedangkan media cetak biasanya tidak menempatkan hiburan pada posisi teratas tetapi informasi.

2.2 Film

2.2.1 Pengertian Film

Film memiliki pengertian yang beragam, tergantung sudut pandang orang yang membuat definisi. Salah satunya definisi film dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, yakni film merupakan selimut tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dimainkan di bioskop).

Film sendiri merupakan cerita singkat yang ditampilkan dalam bentuk gambar dan suara yang dikemas sedemikian rupa dengan permainan kamera, teknik editing,

dan skenario yang ada. film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinyu. Kemanapun film melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Menurut Arsyad (2005 dikutip dalam Mei Prabowo, 2022) media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi dan pendidikan. Ia dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyigkatkan atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap (Prabowo, 2020).

2.2.2 Peran Film

Film memiliki peranan penting dalam kehidupan masyarakat sebagai sarana komunikasi yang efektif. Melalui berbagai kisah yang disajikan, film mampu memengaruhi dan membentuk cara berpikir penonton, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dampak ini menunjukkan kekuatan film sebagai media komunikasi yang kuat. Isi atau tema dalam film pun sangat beragam, mencakup isu-isu seperti kejahatan, kepahlawanan, seksualitas, kekerasan, romansa, kebudayaan, gender, dan lain-lain. Berikut merupakan peran-peran film:

1. Film Sebagai Media Massa

Media massa adalah sesuatu atau alat penghantar pesan ke masyarakat yang memberikan informasi mengenai sesuatu. Media massa terbagi menjadi 2 yaitu media cetak (koran, tabloit) dan elektronik(TV, radio, Film dll). Film adalah salah satu media komunikasi penyampai pesan antara pengirim dan penerima yang dimana memiliki pengaruh yang besar bagi khalayak umum. Film mampu menyampaikan banyak pesan baik itu yang bersifat mendidik, hiburan, informasi maupun sosialisasi yang mana dapat disampaikan dalam waktu yang relatif singkat.

Penonton film pun dapat menerima pesan dalam keadaan sadar tanpa merasa digurui serta dapat merasakan emosi yang ada di film.

2. Film Sebagai Realitas Budaya

Perkembangan dunia perfilman dan komunikasi merupakan hasil dari perkembangan keadaan sosial masyarakat yang terjadi di lingkungan sekitar. Film sebagai realitas sosial budaya banyak sekali mengandung makna dan pesan yang diselipkan secara unik. Isi dari film sebenarnya tidak dapat terpisahkan dari target masyarakat yang dikaitkan, karena hal itu berpengaruh pada tingkat perhatian masyarakat baik itu masyarakat kelas atas maupun bawah.

3. Film Sebagai Media Pendidikan

Film adalah salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan untuk belajar di kelas maupun di luar kelas. Penggunaan film sebagai media belajar digunakan di negara maju maupun negara berkembang. Penggunaan film sebagai media pembelajaran sangat memudahkan guru ketika mengajar dan media ini pula yang membuat peserta didik semangat belajar di kelas.

2.2.3 Unsur-unsur Pembuatan Film

a. Unsur Naratif

Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan dengan satu dengan dan terikat oleh logika sebab-akibat, yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu. Sebuah kejadian tidak biasa terjadi begitu saja tanpa ada alasan yang jelas. Elemen pembangun dari unsur naratif dalam sebuah film pada umumnya dalam hal terpenting untuk pengerjaan suatu film, unsur – unsur terpenting dapat berupa: cerita dan plot, urutan waktu, tokoh, permasalahan dan konflik, tujuan, ruang dan pola struktur narasi.

1. Cerita dan plot

Sebuah film mampu memanipulasi cerita melalui plot. Plot adalah sebuah rangkaian peristiwa yang disajikan secara visual maupun audio yang berbentuk film. Adapun cerita adalah segala rangkaian peristiwa baik yang dapat tersaji dalam film maupun tidak.

2. Urutan Waktu

Urutan waktu menunjukkan pada pola berjalanya sesuai alur waktu cerita pada sebuah film, waktu urutan secara umum dibagi menjadi dua macam pola yakni pola linier dan pola non linier.

Plot film sebagai besar dituturkan pada pola linier dimana waktu berjalan sesuai urutan aksi pada peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan dan tidak acak. Jika urutan waktu dianggap sebagai A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya juga sama, yakni A-B-C-D-E. jika misalnya cerita film berlangsung selama sehari, penutur katanya disajikan secara urut dari pagi, siang, sore hingga malam harinya.

Non linier adalah pola urutan waktu plot yang jarang digunakan dalam film cerita, pola ini memanipulasi urutan waktu kejadian dan mengubah urutan plot, sehingga menjadi tidak jelas, jika urutan waktu cerita dianggap A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya dapat C-D-E-A-B atau D-B-C-A-E atau lainnya, jika berlangsung selama sehari maka penuturan tidak urut, misalnya malam, pagi, sore dan siang.

3. Pelaku cerita/tokoh

Setiap pembuatan film umumnya memiliki karakter utama dan pendukung. Karakter utama adalah motivator utama yang menjalankan

alur naratif sejak awal hingga akhir cerita. Tokoh utama biasanya disitilahkan dengan pihak protagonis sedangkan karakter pendukung bisa pada pihak protagnis maupun pihak antagonis

4. Permasalahan dan konflik

Permasalahan dapat diartikan sebagaipenghalang yang dihadapi oleh tokoh protagonis untuk mencapai tujuannya yang disebabkan oleh tokoh antagonis. Sehingga memicu timbulkan koflik. Masalah akan tumbuh dari tokok utama itu sendiri yang akhirnya memicu konflik batin.

5. Tujuan

Setiap pelaku utama dalam film cerita pasti memiliki tujuan. Tujuan dan harapan tersebut dapa berupa fisik (materi) maupun no fisik (nin materi). Tujuan fisik bersifat jelas dan nyata, sementara non fisik sifatnya tidak nyata (abstrak).

6. Ruang

Ruang adalah tempat dimana para pelaku cerita bergerak dan berkreatifitas. Sebuah film umumnya terjadi pada suatu tempat atau lokasi degan dimensi ruang yang jelas.

7. Pola stuktur naratif

Tahap pembukaan biasanya hanya memiliki panjang cerita seperempat durasi dari filmnya. Tahap pertengahan adalah yang paling lama dan biasanya panjang lebih dari separuh film. Sementara tahap penutup biasanya sekitar seperempat dari durasi film dan biasanya merupakan segmen yang pendek.

Tahap permulaan atau pendahuluan adalah titik paling kritis dari dalam sebuah cerita film dikarenakan dari tahap permulaan segalanya dari awal cerita bermulai. Pada titik inilah ditentukan aturan permainan dan cerita film, biasanya pada tahap ini biasanya ditetapkan pelaku utama dan pendukung, pemilihan aktor protagonis dan antagonis, masalah dan tujuan, serta aspek ruang dan waktu cerita.

Tahap pertengahan biasanya memiliki usaha yang berisi dari tokoh utama atau protagonis untuk menyelesaikan solusi dari masalah yang telah ditetapkan pada tahap pemula, biasanya pada tahap inilah alur cerita dapat berubah arah dan biasanya disebabkan oleh aksi diluar perkiraan yang dilakukan oleh karakter utama atau pendukung, untuk mendukung yang nantinya akan menimbulkan konflik.

Tahap penutupan adalah klimaks cerita, yakni puncak dari konflik atau konfrontasi akhir. Pada tahap inilah film mencapai titik ketegangan tertinggi. Sehingga mendapat konklusi dari semua permasalahan atau konflik yang ada pada tahap pertengahan sebelumnya.

8. Tema

Tema dapat digolongkan menjadi dua, yaitu tema tradisional dan non tradisional, tema tradisional adalah tema yang biasa atau sudah diketahui secara umum oleh masyarakat. Tema ini banyak digunakan dalam berbagai cerita seperti, kebenaran dan mengalahkan kejahatan, kawan sejati adalah kawan di masa dulu. Tema tradisional bersifat universal dan karya sastra serius sering dalam menyajikan kisah-kisahanya. Sedangkan tema nontradisional adalah lawan dari tema

tradisional yang sesuai dengan harapan pembaca atau melawan arus, pada dasarnya pembaca dapat menghayal pada narasi hal-hal yang baik, jujur, kesatria, dan sosok antagonis harus menang, namun pada tema nontradisional tidak seperti itu.

b. Unsur sinematik

Unsur-unsur sinematik merupakan aspek teknis dalam produksi sebuah film, dalam unsur ini terbagi menjadi empat elemen yaitu mis en-scene, sinematografi, editing, dan suara. Penjelasan sebagai berikut.

1. *Mis-en-scene*

Mis-en-scene adalah segala hal yang berada didepan kamera. Dalam *Mis-en-scene* memiliki empat elemen pokok dalam sebuah film diantaranya: setting, tata cahaya, kostum, dan make up. *Mise en scene* adalah segala aspek visual yang muncul pada film misalnya aktor, kostum, setting, pencahayaan (lighting), sudut pengambilan gambar (angle), desain set dan lain sebagainya, *Mise en scène* pertama kali dipopulerkan oleh para kritikus Perancis yang berkecimpung di dunia teater pada tahun 1950an² Secara sederhana, *mise en scène* dapat diartikan sebagai tindakan menempatkan beberapa hal ke dalam kerangka film seperti mengatur objek yang akan difilmkan atau mengatur posisi kamera (Tamsil, 2025).

2. Sinematografi

Menurut Fardila (2020, dikutip dalam Mei Prabowo, 2022) unsur sinematografi secara umum dapat dibagi menjadi tiga aspek, yakni: kamera dan film, framing, durasi gambar. Kamera dan film mencakup

teknik yang dapat dilakukan melalui kamera dan stok filmnya. Framing adalah hubungan kamera dengan objek yang akan diambil. Sementara durasi gambar mencakup lamanya sebuah obyek diambil gambarnya oleh kamera (Prabowo, 2020).

3. *Editing*

Terdiri dari dua pengertian; editing produksi: proses pemilihan gambar serta penyambungan gambaryang telah diambil, *editing* paska produksi: teknik-teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap shot.

4. Suara

Seluruh suara yang keluar dari gambar (film) yakni dialog, musik, dan efek suara.

2.2.4 Genre Film

a. *Action/Aksi*

Genre ini menampilkan adegan yang mencengangkan yang biasanya menggunakan *stuntman* dalam aksinya. Misalnya tembak-tembakan, kejar-kejaran dengan mobil. Pada umumnya genre ini menceritakan sebuah kebaikan memberantas kejahatan, perang, criminal sebagai subjeknya. Film aksi hanya membutuhkan usaha kecil untuk ditonton karena alurnya begitu sederhana.

b. *Animation/animasi*

Genre ini menggunakan karakter kartun sebagai tokohnya. Namun untuk keperluan gambarnya, terlebih dahulu harus digambar dengan tangan atau komputer.

c. *Friendship/persahabatan*

Genre ini biasanya menggambarkan dua tokoh dimana yang satu harus menyelamatkan satunya, atau keduanya harus mengatasi masalah yang dihadapi sehingga akan melibatkan emosi. Tidak selamanya serius, terkadang film persahabatan bisa dibumbui dengan komedi.

d. *Comedy/Komedi*

Genre ini biasanya tentang cerita lucu ataupun tentang orang ‘bodoh’ yang melakukan hal konyol yang membuat penonton tertawa.

e. *Documenter/Dokumenter*

Genre ini mendokumentasikan sebuah fakta atau kenyataan, tidak ada cerita fiktif yang dibuat-buat untuk mendramatisir sebuah adegan. Biasanya menceritakan tentang realitas ataupun biografi seseorang.

f. *Adventure/petualangan*

Genre ini biasanya menceritakan tokoh utama yang melakukan perjalanan atau petualangan menyelamatkan orang terdekatnya atau dunia.

g. *Drama*

Genre ini pada umumnya menceritakan hubungan di antara manusia dan biasanya mengikuti alur di mana satu atau dua tokoh menemukan dan harus menghadapi sebuah masalah.

h. *Tragedy/Tragedi*

Genre ini mirip dengan drama namun memfokuskan kepada sebuah tragedi atau masalah yang harus dihadapi. Emosi dan perasaan akan dilibatkan di dalam genre ini sehingga bisa saja penonton menitikkan air mata.

i. Film Noir

Awalnya genre ini merupakan film drama mafia, gangster, detektif di era 1940-an tentang criminal, kehidupan depresi dan kekerasan menggunakan teknik pencahayaan gelap terang.

j. *Family*/Keluarga

Genre ini biasanya dibuat untuk keluarga dan kebanyakan untuk anak-anak, tetapi dapat menghibur orang dewasa.

k. *Horor*/Seram

Genre ini dibuat agar penonton merasa ketakutan. Genre ini menambahkan sensasi seram pada musik, *lighting*, dan *settingnya*.

l. *Romance*/Romantis

Genre ini biasanya tentang cerita cinta dua orang ataupun cerita cinta dua orang yang

m. *Science fiction*/Fiksi sains

Genre ini berlatar masa depan, luar angkasa. Biasanya menceritakan dunia fiksi berimajinasi tentang Sebagian besar makhluk luar angkasa, robot, atau monster.

n. *Thriller*

Genre ini biasanya menceritakan tentang misteri, kejadian aneh, ataupun kriminal yang harus dipecahkan. Penonton akan diajak menebak akhir film dan akan ada akhir yang mengejutkan.

o. *Western*

Genre ini menceritakan tentang *cowboy* di Barat (Amerika 1800-an) dan melibatkan suku Indian.

p. *Suspense*

Genre ini biasanya memiliki lebih dari satu *twist* yang dapat membuat penonton bingung

q. *Fantasy/Fantasi*

Genre ini melibatkan sihir ataupun hal-hal mustahil yang tidak dapat dilakukan oleh manusia sungguhan.

r. *Gore*

Genre ini sering menceritakan aksi brutal, hal-hal sadis yang berlumuran darah.

2.3 Sejarah Perkembangan Animasi

Pada tahun 1756, Fady Saeed dari Mesir membuat animasi pertama. Sebelum proyektor film muncul, peralatan animasi sederhana telah ditemukan pada abad XVII hingga XIX. Charles Émile Reynaud, yang lahir pada 8 Desember 1844 dan meninggal pada 9 Januari 1918, adalah pelopor animasi di sejarah animasi.

Praksinoskop dibuat oleh Reynaud pada tahun 1877, dan Teater Optik dibuat pada Desember 1888. Dia menampilkan film animasi publik *Pauvre Pierrot di Musée Grévin* di Paris pada 28 Oktober 1892.

Uji coba dilakukan oleh Charles Émile Reynaud dengan membuat rangkaian gambar pada plastik transparan. Setelah itu, dia membuat alat yang dia buat, Praksinoskop (1876) untuk memutar rangkaian tersebut.

Pada tahun 1877–1879, Charles Emile Reynaud membuat animasi sederhana yang menunjukkan gerakan dasar. Dari tahun 1892 hingga 1894, ia juga membuat lima film animasi sederhana, yang berkontribusi pada perkembangan animasi. Reynaud menayangkan animasi dengan 500 putaran di Musée Grevin di Paris, Prancis, pada 18 Oktober 1892. Sebelumnya, film animasi pertama kali dibuat pada

tahun 1890. Film animasi pertama oleh Charles Emile Reynaud menggunakan Praksinoskop yang terdiri dari 12 gambar.

Humorous Phases of Funny Faces adalah film animasi pertama yang dirilis pada 7 April 1906. Film ini dibuat oleh J. Stuart Blackton, jauh sebelum manusia mengenal teknologi gambar bergerak. Blackton adalah kartunis surat kabar. Stuart menggunakan teknik stop-motion untuk membuat fase komedi dari wajah lucu. Teknik animasi dasar adalah menggambar objek manusia di papan tulis dan kemudian memfilmkannya.

Selain seorang kartunis pada media koran, Blackton juga dikenal sebagai jurnalis. Pada 1896, ia meliput penemuan baru Thomas Alfa Edison tentang Vitascope. Sebuah perangkat yang menjadi cikal bakal teknologi proyektor film. Setelah itu, teknik film animasi sendiri terus berkembang. Earl Hurd menemukan cara baru untuk membuat film kartun yang disebut animasi seluler pada tahun 1914. Teknik ini membuat gambar latar belakang terpisah. tanpa suara dengan gambar bergerak. Seluloid transparan digunakan untuk menggambar bagian yang bergerak ini. Dalam praktiknya, animator hanya perlu menumpangkan bagian yang bergerak di atas gambar latar belakang saat pengambilan gambar. Dengan teknik ini, gambar latar belakang cukup dibuat sekali. Sampai abad XX, teknik inilah yang digunakan untuk membuat film animasi.

Selain itu, film animasi muncul dengan berbagai metode. Pada tahun 1928, Walt Disney menjadi animator pertama yang memadukan animasi dengan grafis dan suara dari film *Steamboat Willie*, yang melahirkan karakter animasi *Mickey Mouse* dan pasangannya, *Minnie Mouse*. Walt Disney sendiri mengisi suara mereka untuk kedua karakter tersebut.

2.3.1 Teknik Pembuatan Animasi

1. Teknik Animasi *Stop-Motion*

Stop-motion adalah teknik animasi tertua yang mengandalkan serangkaian foto dari objek nyata yang digerakkan sedikit demi sedikit di setiap frame. Ketika foto-foto itu disusun secara cepat, muncul ilusi seolah-olah objek bergerak dengan sendirinya. Proses ini sangat memakan waktu karena setiap detik video biasanya membutuhkan 24 *frame* atau lebih, artinya animator harus memindahkan objek secara halus dan hati-hati. Objek yang digunakan bisa bermacam-macam, mulai dari mainan, boneka, tanah liat, hingga manusia sungguhan. Walau terkesan tradisional, teknik ini masih banyak digunakan karena memberikan kesan realistis dan unik yang tidak bisa ditiru oleh animasi komputer.

Jenis-jenis *Stop-Motion*:

a. *Object-Motion*:

Jenis ini menggunakan benda-benda nyata seperti mainan, balok, koin, atau barang rumah tangga yang digerakkan sedikit demi sedikit. Contohnya film *The Lego Movie* yang menghidupkan dunia mainan LEGO dengan sangat detail dan dinamis. Teknik ini sering digunakan untuk menciptakan efek lucu atau imajinatif.

b. *Claymation Animation*:

Menggunakan bahan tanah liat atau plastisin yang bisa dibentuk ulang. Setiap adegan membutuhkan model baru untuk menyesuaikan ekspresi atau gerakan karakter. Contohnya film *Chicken Run* dan *Wallace & Gromit*. *Claymation* dikenal sulit karena mudah rusak dan membutuhkan pencahayaan stabil agar hasilnya tidak berubah di tiap *frame*.

c. *Pixilation*:

Dalam teknik ini, manusia menjadi objek utama yang difoto frame per frame. Aktor diminta berpose sedikit demi sedikit sehingga menghasilkan gerakan yang aneh dan lucu seperti boneka hidup. Contohnya film pendek *Neighbours* (1952) karya Norman McLaren.

d. *Cutout-Motion Animation*:

Menggunakan potongan gambar datar seperti kertas, karton, atau gambar digital 2D. Tiap potongan digerakkan secara perlahan di setiap frame. Salah satu contoh terkenalnya adalah serial *South Park* yang awalnya dibuat dengan teknik ini sebelum beralih ke komputer.

e. *Puppet Animation*:

Menggunakan boneka yang memiliki kerangka di dalamnya (biasanya dari kawat atau logam) agar bisa diatur posenya. Boneka ini difoto frame per frame untuk menciptakan gerakan yang realistis. Contohnya *Coraline* dan *The Nightmare Before Christmas*.

f. *Silhouette Animation*:

Menampilkan bayangan hitam karakter di depan latar bercahaya, mirip dengan pertunjukan wayang kulit. Teknik ini memberikan kesan misterius dan elegan. Salah satu pelopornya adalah *The Adventures of Prince Achmed* (1926), film animasi tertua yang masih bertahan hingga kini.

2. Teknik Animasi Tradisional

Disebut juga *Cel Animation*, teknik ini mengharuskan animator menggambar setiap *frame* secara manual di atas lembaran transparan (*celluloid*). Setiap gambar sedikit berbeda dari gambar sebelumnya untuk menciptakan ilusi

gerak ketika diproyeksikan cepat. Walau membutuhkan ribuan gambar untuk satu film, hasilnya memiliki gaya klasik dan ekspresif yang kuat. Contoh animasi klasik dari teknik ini adalah *Mickey Mouse (1928)*, *Snow White and the Seven Dwarfs (1937)*, dan *Pinocchio (1940)*.

Jenis-jenis animasi tradisional:

a. *Zoetrope*:

Alat berbentuk silinder berisi gambar berurutan di bagian dalamnya. Ketika diputar, gambar-gambar tersebut tampak hidup karena efek optik. Ini merupakan cikal bakal teknologi animasi modern.

b. *Magic Lantern*:

Alat kuno seperti proyektor yang menggunakan cahaya untuk menampilkan gambar di dinding. Animator zaman dulu menggunakan kaca bergambar untuk menciptakan ilusi gerak sederhana.

c. *Thaumatrope*:

Sebuah cakram kecil yang memiliki dua gambar di sisi berlawanan (misalnya burung dan sangkar). Saat diputar cepat, dua gambar itu tampak menyatu, menciptakan ilusi visual sederhana.

d. *Phenakistoscope*:

Cakram bergambar yang memiliki beberapa slot di tepinya. Ketika diputar di depan cermin, gambar-gambar tampak bergerak hidup. Penemuan ini menjadi dasar bagi teknologi animasi dan film.

e. *Flipbook*:

Buku kecil berisi rangkaian gambar yang berubah sedikit demi sedikit di tiap halamannya. Ketika dibalik cepat, gambar seolah bergerak seperti video pendek. Flipbook sering digunakan sebagai media latihan dasar animator.

f. *Praxinoscope*:

Pengembangan dari Zoetrope dengan menambahkan cermin di tengah alat agar gambar terlihat lebih jelas dan halus. Penemuan ini mempercepat evolusi animasi menuju era film.

3. Teknik Animasi Komputer

Animasi komputer adalah teknik paling modern yang seluruh prosesnya dilakukan secara digital. Dengan bantuan software, animator dapat mengatur karakter, pencahayaan, suara, hingga efek khusus dengan presisi tinggi. Perkembangan teknologi menjadikan animasi komputer sebagai standar industri film dan game saat ini.

a. Animasi Komputer 2 Dimensi (2D)

Animasi 2D menampilkan objek dalam dua dimensi (panjang dan lebar). Walau tampak sederhana, teknik ini tetap populer karena cocok untuk kartun, video edukasi, dan iklan digital.

Jenis-jenis Animasi 2D:

1.) *Frame Animation*:

Setiap frame digambar secara manual atau digital. Mirip dengan animasi tradisional, tetapi dibuat menggunakan komputer. Banyak digunakan dalam serial kartun seperti Adventure Time.

2.) *Vector Animation*:

Menggunakan garis dan titik vektor yang bisa diperbesar tanpa kehilangan kualitas. Gerakan dibuat dengan memanipulasi titik-titik ini. Biasanya dibuat dengan *software* seperti Adobe Animate atau Moho.

3.) *Computational Animation*:

Mengandalkan rumus matematika untuk menentukan posisi objek di koordinat X dan Y. Biasanya dipakai untuk animasi interaktif seperti game atau simulasi digital.

4.) *Morphing*:

Mengubah satu bentuk menjadi bentuk lain secara halus dan berurutan. Misalnya wajah manusia yang berubah menjadi hewan. Efek ini sering digunakan dalam video klip atau transisi visual.

b. Animasi Komputer 3 Dimensi (3D)

Animasi 3D adalah teknik yang menampilkan objek dalam ruang tiga dimensi, lengkap dengan kedalaman, pencahayaan, tekstur, dan bayangan. Proses pembuatannya mencakup modeling (membentuk karakter), rigging (menyusun rangka gerak), animating (menggerakkan karakter), hingga rendering (menjadikan hasil akhir).

Jenis-jenis Animasi 3D:

1.) Video dan Film 3D:

Digunakan dalam film seperti *Toy Story*, *Cars*, dan *Finding Nemo*. Animasi ini menampilkan dunia tiga dimensi yang realistis tanpa interaksi langsung dari penonton.

2.) 3D Interaktif:

Memberikan kontrol kepada pengguna untuk menggerakkan karakter atau menjelajahi lingkungan, seperti pada video game dan aplikasi simulasi.

3.) *Virtual Reality* (VR) 3D:

Teknologi yang memungkinkan pengguna benar-benar “masuk” ke dunia digital menggunakan perangkat seperti headset VR. Cocok untuk pelatihan, game, dan edukasi interaktif.

2.4 Representasi

Representasi dapat diartikan sebagai cara menggunakan bahasa untuk menyampaikan sesuatu agar memiliki makna dan dapat dipahami oleh orang lain. Itu menjadi unsur penting dalam proses pembentukan serta pertukaran makna melalui simbol-simbol yang digunakan. Dengan kata lain, representasi mencakup penggunaan bahasa, tanda, dan gambar sebagai bentuk penyampaian atau perwujudan dari suatu makna tertentu.

Representasi adalah proses yang di mana makna diciptakan dan disampaikan melalui tanda-tanda dalam suatu sistem budaya. Representasi tidak sebatas meniru realitas, tetapi membentuk versi realitas tertentu yang dibangun melalui kode-kode media seperti bahasa, gambar, suara, dan simbol. Lebih lanjut, Fiske menegaskan bahwa kode-kode representasional digunakan untuk memproduksi teks yang di dalam konteks ini dipahami sebagai pesan-pesan yang memiliki eksistensi independen. Artinya, teks mewakili sesuatu yang terpisah dari dirinya dan pengirimnya. Sebuah teks dibentuk dari tanda-tanda ikonik maupun simbolik (Fiske, 2018).

Secara umum, representasi berarti cara menampilkan, menggambarkan, atau mewakili suatu realitas melalui tanda-tanda tertentu, seperti bahasa, gambar, suara, atau simbol. Representasi bukan sekadar meniru kenyataan yang ada, tetapi membentuk versi realitas baru sesuai dengan cara suatu media atau budaya mengonstruksinya. Representasi merupakan proses menghadirkan atau menggambarkan kembali realitas melalui tanda atau simbol tertentu sehingga membentuk makna yang bisa dipahami audiens.

2.5 Nilai Pantang Menyerah

Dalam buku Drs. Kuntjojo, M.Pd., dijelaskan bahwa menurut Alfred Adler, manusia memulai hidupnya dengan kondisi tubuh yang lemah yang menimbulkan perasaan inferior. Namun, perasaan inferior inilah yang justru menjadi pendorong bagi individu untuk terus berjuang mencapai kesuksesan dan tidak menyerah pada inferioritasnya. Adler menegaskan bahwa setiap individu memiliki dorongan untuk berusaha menjadi lebih baik dan mengatasi segala bentuk kelemahan yang dimiliki. Dengan kata lain, manusia pada dasarnya memiliki kekuatan untuk bangkit dari keterbatasan dan terus berjuang menuju keberhasilan meskipun menghadapi berbagai hambatan dan kesulitan (Kuntjojo, 2009).

Sikap pantang menyerah tidak hanya sekadar bentuk keteguhan hati, tetapi juga mencerminkan adanya daya juang (*achievement motive*), yaitu dorongan yang timbul dari dalam diri seseorang untuk mencapai prestasi tertentu. Daya juang ini mendorong individu untuk bekerja keras, tekun, dan fokus dalam upaya mencapai keberhasilan, meskipun jalan yang ditempuh penuh dengan rintangan. Orang yang memiliki daya juang tinggi akan melihat kegagalan sebagai pengalaman berharga, bukan sebagai alasan untuk berhenti. Mereka akan berusaha memahami penyebab

kegagalan, belajar darinya, serta menjadikannya motivasi untuk memperbaiki kesalahan dan meningkatkan kualitas diri. Sikap pantang menyerah memungkinkan seseorang untuk tetap berkomitmen terhadap tujuan meskipun menghadapi berbagai tantangan dan kesulitan. Dengan memiliki etos kerja yang gigih dan pantang menyerah, individu akan mampu meningkatkan kualitas dirinya serta memperkuat daya juang dalam mencapai kesuksesan (Lamtiar dkk, 2025).

Pantang menyerah berkaitan erat dengan kemampuan pengendalian emosi dan kestabilan mental. Individu yang pantang menyerah mampu menjaga ketenangan diri di tengah tekanan dan tetap berpikir rasional ketika menghadapi situasi sulit. Mereka tidak membiarkan rasa takut atau cemas menguasai pikiran, tetapi justru menjadikan pengalaman tersebut sebagai sarana untuk memperkuat mental. Dalam konteks psikologi kepribadian, kemampuan untuk mengelola emosi dan bertahan dalam tekanan merupakan ciri dari kepribadian yang sehat dan matang.

Selain itu, sikap pantang menyerah juga menunjukkan adanya komitmen dan ketekunan yang tinggi terhadap tujuan hidup. Seseorang yang memiliki komitmen kuat akan selalu berupaya mempertahankan motivasi dan tidak mudah menyerah hanya karena kegagalan sementara. Dalam kehidupan sehari-hari, individu yang pantang menyerah dapat dikenali dari cara mereka tetap berusaha meskipun menghadapi berbagai kendala. Misalnya, seorang pelajar yang gagal dalam ujian tidak lantas menyerah, melainkan memperbaiki cara belajarnya agar memperoleh hasil yang lebih baik di kemudian hari. Begitu pula seorang pekerja yang menghadapi tekanan di tempat kerja akan tetap berusaha menampilkan performa terbaiknya tanpa kehilangan semangat.

Sikap pantang menyerah tidak hanya berdampak pada keberhasilan individu, tetapi juga berperan penting dalam membangun karakter bangsa yang tangguh. Dalam dunia pendidikan, misalnya, sikap pantang menyerah perlu ditanamkan kepada peserta didik agar mereka memiliki daya juang yang tinggi dalam menghadapi tantangan akademik maupun kehidupan sosial. Siswa yang memiliki semangat pantang menyerah akan lebih siap menghadapi kesulitan, berani mencoba hal baru, dan tidak takut gagal. Nilai ini penting untuk menciptakan generasi muda yang bermental kuat, berintegritas, serta mampu bersaing di era globalisasi yang semakin kompetitif.

Sementara itu, dalam dunia kerja dan kehidupan bermasyarakat, sikap pantang menyerah menjadi modal utama untuk meraih kesuksesan. Individu yang memiliki sikap ini biasanya lebih dipercaya, karena mereka menunjukkan konsistensi dan tanggung jawab dalam melaksanakan tugas. Mereka tidak mudah menyerah terhadap tekanan pekerjaan atau situasi sulit, tetapi justru mencari strategi baru untuk mengatasi hambatan yang muncul. Sikap seperti ini menjadi kunci keberhasilan dalam berbagai bidang, baik dalam karier, pendidikan, maupun kehidupan pribadi.

Dengan demikian, pantang menyerah merupakan manifestasi dari kepribadian yang kuat, berorientasi pada tujuan, serta memiliki kontrol diri dan motivasi yang tinggi. Sikap ini menumbuhkan rasa percaya diri, optimisme, serta keyakinan bahwa setiap kegagalan dapat menjadi batu loncatan menuju keberhasilan yang lebih besar. Individu yang memiliki sikap pantang menyerah tidak akan mudah terpengaruh oleh kegagalan, melainkan akan terus berusaha hingga mencapai hasil terbaik. Sikap ini sekaligus mencerminkan nilai moral dan

spiritual yang dalam, karena mengajarkan pentingnya kesabaran, ketekunan, dan keikhlasan dalam menghadapi setiap ujian kehidupan.

2.6 Semiotika

Istilah semiotika berasal dari bahasa Yunani “*semeion*” yang berarti “tanda” atau “*seme*” yang berarti penafsiran tanda. Istilah ‘semeion’ ini sebelumnya berkembang padanya berakar pada tradisi studi klasik dan skolastik atas seni retorika, poetika, dan logika. Secara terminologis, semiotika dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari sejumlah besar objek, peristiwa, dan kebudayaan sebagai tanda (Wibowo, 2013).

Menurut Piliang (2003 dalam Fatimah, 2020) semiotika adalah sebuah cabang keilmuan yang memperlihatkan pengaruh semakin penting sejak empat dekade yang lalu, tidak saja sebagai metode kajian (decoding), akan tetapi juga sebagai metode penciptaan (encoding). Semiotika telah berkembang menjadi sebuah model atau paradigma bagi berbagai bidang keilmuan yang sangat luas, yang menciptakan cabang cabang semiotika khusus, diantaranya adalah semiotika binatang (*zoo semiotics*), semiotika kedokteran (*medical semiotic*), semiotika arsitektur, semiotika seni, semiotika fashion, semiotika film, semiotika sastra, semiotika televisi, dan termasuk semiotika desain (Fatimah, 2020).

Semiotik adalah ilmu tentang tanda. Tanda adalah segala hal, baik fisik maupun mental, baik di dunia maupun di jagat raya, baik di dalam pikiran manusia maupun sistem biologi manusia dan hewan, yang diberi makna oleh manusia. Jadi, tanda adalah tanda hanya apabila bermakna bagi manusia. Semiotika sebagai studi tentang tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengannya, yaitu cara

berfungsinya, hubungannya dengan tanda-tanda lain, pengirimannya dan penerimaannya oleh mereka yang mempergunakannya.

Semiotika menganalisis media dengan asumsi bahwa media itu sendiri dikomunikasikan melalui seperangkat tanda. Teks yang terdiri dari tanda-tanda ini tidak pernah memiliki arti tunggal. Dengan kata lain, tanda-tanda yang digunakan dalam teks media mencerminkan ideologi atau kepentingan tertentu; ideologi dominan terbentuk melalui tanda-tanda tersebut (Wibowo, 2013).

2.7 Semiotika John Fiske

Semiotik menurut Fiske, memandang komunikasi sebagai produksi dan pertukaran makna melalui konstruksi tanda-tanda dalam budaya, bukan sekadar aliran pesan dari pengirim ke penerima. Dalam pendekatan semiotik Fiske, teks media dilihat sebagai sistem tanda yang hidup secara independen, dan interpretasi oleh audiens sangat menentukan makna yang akhirnya terbentuk.

Pusat dari semiotika adalah tanda. Kajian mengenai tanda dan cara tanda-tanda bekerja disebut semiotic atau semiology. Menurut Fiske, semiotika merupakan studi tentang tanda dan cara tanda-tanda tersebut menghasilkan makna. Fiske menegaskan bahwa makna dalam komunikasi tidak hanya dikirimkan dari pengirim ke penerima, melainkan dikonstruksi melalui sistem tanda yang dipahami oleh masyarakat. Oleh karena itu, semiotika memandang komunikasi sebagai proses sosial di mana makna dinegosiasikan antara pembuat teks dan khalayak berdasarkan pengalaman dan budaya yang mereka miliki (Fiske, 2018).

Pada analisis semiotik terhadap media, Fiske mengembangkan tiga level analisis untuk memahami bagaimana makna dibentuk dalam teks, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi (Fiske, 2018).

1. Level Realitas

Pada level ini, makna dibangun melalui unsur-unsur yang tampak secara nyata dalam teks, seperti penampilan, ekspresi wajah, gaya bicara, lingkungan, kostum, atau dialog tokoh. Semua elemen tersebut dianggap sebagai tanda yang membawa makna sosial. Dengan kata lain, level realitas menampilkan bagaimana kehidupan sehari-hari direpresentasikan melalui elemen visual dan verbal yang tampak di permukaan.

Melalui level ini, peneliti berusaha memahami bagaimana kehidupan nyata dihadirkan kembali dalam teks melalui detail-detail visual maupun verbal. Misalnya, cara seorang tokoh berpakaian atau berbicara dapat merepresentasikan kelas sosial, latar budaya, atau kepribadian tertentu. John Fiske menekankan bahwa setiap elemen visual dan verbal yang tampak di layar bukanlah hal yang netral, tetapi memiliki muatan makna yang mencerminkan nilai-nilai sosial dan budaya masyarakat. Dengan kata lain, level realitas menunjukkan bagaimana dunia sehari-hari dikonstruksi dalam bentuk representasi yang dapat dikenali oleh khalayak, sehingga penonton merasa seolah-olah melihat potongan dari kehidupan nyata.

2. Level Representasi

Level ini menjelaskan bagaimana realitas yang ditampilkan dalam teks dikonstruksi melalui teknik dan kode tertentu, misalnya penggunaan kamera, pencahayaan, sudut pandang, musik, atau narasi. Representasi bukanlah cerminan langsung dari kenyataan, melainkan hasil dari proses seleksi, organisasi, dan pengkodean oleh pembuat teks. Melalui level ini, menunjukkan bahwa media memiliki kekuatan dalam membentuk cara khalayak memandang realitas.

Representasi bukanlah cerminan langsung dari kenyataan, melainkan hasil dari proses seleksi, pengorganisasian, dan pengkodean yang dilakukan oleh pembuat teks (sutradara, editor, penulis naskah, dan sebagainya). Proses ini menentukan bagaimana realitas disajikan kepada penonton, dan secara tidak langsung memengaruhi cara khalayak memahami suatu peristiwa atau karakter.

Sebagai contoh, sudut kamera rendah (*low angle*) dapat membuat tokoh terlihat berwibawa atau berkuasa, sementara pencahayaan redup bisa menimbulkan kesan tegang atau misterius. Melalui level representasi, dapat menunjukkan bahwa media memiliki kekuatan besar dalam membentuk cara pandang masyarakat terhadap realitas sosial. Representasi yang ditampilkan bukan hanya hasil dokumentasi, melainkan interpretasi dan konstruksi tertentu yang mencerminkan ide atau sudut pandang pembuat teks.

3. Level Ideologi

Level ideologi berkaitan dengan sistem nilai, keyakinan, dan ideologi sosial yang mendasari representasi tersebut. Dalam konteks ini, teks media tidak hanya menggambarkan realitas, tetapi juga mengandung pesan-pesan ideologis yang mencerminkan atau menantang struktur kekuasaan yang ada di masyarakat. Menurut Fiske analisis ideologis berfungsi untuk melihat bagaimana makna dalam teks berhubungan dengan nilai-nilai sosial dan politik tertentu yang diinternalisasi oleh khalayak.

Misalnya, film atau tayangan tertentu bisa secara halus menanamkan nilai-nilai seperti patriarki, pantang menyerah, nasionalisme, individualisme, atau kapitalisme melalui karakter dan alur ceritanya. Analisis ideologi penting untuk melihat bagaimana makna dalam teks dapat memperkuat atau justru menentang

struktur kekuasaan yang berlaku di masyarakat. Level ideologi menyoroti hubungan antara makna yang dikonstruksi dalam teks dengan nilai-nilai sosial yang diinternalisasi oleh penonton. Analisis ini membantu memahami bagaimana media berperan dalam membentuk kesadaran sosial dan menciptakan konsensus ideologis tertentu di kalangan khalayak.



2.8 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama, Judul, Tahun Penelitian	Metode	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Akhmad Faizal Ferdianto, Kautsar Quraisy Al Hamidy, Prayuda Zaky Al Mahdi, Fresy Nugroho, Ahmad Fahmi Karami. Ekspedisi Astronot : Menenamkan Nilai Islam Pantang Menyerah Dalam Animasi 3D Blender. (2024)	Kualitatif deskriptif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa animasi ini berhasil menggambarkan nilai pantang menyerah melalui visual yang emosional. Usaha Marlo yang terus menanam meski sering gagal menjadi simbol bahwa kerja keras dan keyakinan akan membuahkan hasil. Pesan moral disampaikan secara halus sehingga penonton dapat merasakan makna perjuangan dan keimanan dari cerita yang inspiratif.	Mengangkat tema utama pantang menyerah dan sama-sama menggunakan film animasi sebagai media untuk menyampaikan nilai moral dan bertujuan menyampaikan pesan inspiratif dan motivatif.	Penelitian terdahulu menyoroti produksi animasi 3D dan integrasi nilai Islam, sedangkan penelitian ini berfokus pada representasi nilai pantang menyerah melalui semiotika John Fiske.

2.	Ilma Saakinah Tamsil. Pesan Pantang Menyerah dan Ikhlas Melalui Teknik Sinematografi Pada Film “NUSA THE MOVIE 2021”. (2022)	Kualitatif deskriptif	Penelitian ini menemukan bahwa pesan pantang menyerah dan ikhlas pada film Nussa The Movie disampaikan melalui penerapan teknik sinematografi yang mencakup aspek <i>composition, camera angle, shot size, continuity, dan cutting/editing</i>. Pesan pantang menyerah tergambar kuat terutama pada adegan Nussa yang terus berusaha memperbaiki roketnya meskipun mengalami kegagalan berulang kali. Tokoh Nussa menunjukkan semangat, kerja keras, dan keyakinan untuk tetap mencoba, sesuai dengan nilai pantang menyerah yang ditekankan dalam cerita. Sementara itu, pesan ikhlas muncul ketika Nussa menerima hasil perlombaan dengan lapang dada, membantu	Kedua penelitian sama-sama membahas nilai pantang menyerah dalam film animasi dengan pendekatan kualitatif, serta berfokus pada penyampaian pesan moral melalui tokoh utama.	Penelitian terdahulu melakukan analisis dengan teori sinematografi Joseph V. Mascelli, sedangkan penelitian menggunakan teori semiotika John Fiske. Penelitian terdahulu menyoroti pantang menyerah dan ikhlas dari aspek visual, sementara penelitian ini menelaah makna pantang menyerah dari aspek tanda dan representasi.
----	--	-----------------------	--	--	---

			Jonni dengan memberikan dinamo pemberian ayahnya, dan tetap bersyukur walau tidak menjadi juara pertama. Adegan-adegan ini menunjukkan ketulusan dan kepasrahan Nussa terhadap takdir Tuhan setelah melakukan segala usaha terbaiknya.		
3.	Rizalmi M Dewantara, Achmad Mujaab Masykur. JIWA MUDA YANG PANTANG MENYERAH (Studi Kualitatif Perjalanan Entrepreneurship Praktisi Internet Marketing Alumni Psikologi Undip). (2018)	Kualitatif Fenomenologis	Penelitian menunjukkan bahwa dalam menjalankan usaha, dukungan sosial baik secara riil maupun emosional dari orang yang bernilai penting seperti teman, pasangan, dan terutama orang tua menjadi faktor utama bagi wirausahawan untuk bertahan. Proses berwirausaha tidak terlepas dari berbagai persoalan dan risiko yang dapat menimbulkan tekanan serta rasa putus asa. Namun, nilai-nilai	Kedua penelitian sama-sama membahas nilai pantang menyerah sebagai inti kajian.	Penelitian terdahulu menekankan aspek dukungan sosial dan religiusitas, sedangkan penelitian ini menyoroti representasi karakter dalam membangun nilai pantang menyerah.

			dan pemahaman agama menjadi kunci penting bagi para pelaku usaha untuk tetap tegar dan bangkit kembali dari keterpurukan. Selain itu, kemampuan berkomunikasi juga berperan besar dalam keberhasilan mereka, baik dalam membangun pemahaman baru kepada orang tua mengenai wirausaha maupun dalam strategi pemasaran kepada target pasar. Dengan demikian, keberhasilan para wirausahawan muda ini tidak hanya ditentukan oleh kemampuan bisnis semata, tetapi juga oleh kekuatan mental, dukungan sosial, dan nilai spiritual yang mereka miliki.		
4.	Muhammad Mahirrahman, Antonius R. Pujo Purnomo.	Kualitatif deskriptif	Berdasarkan hasil penelitian, sikap pantang menyerah pada tokoh Sugimoto dan Asirpa	Kedua penelitian sama-sama meneliti nilai pantang	Objek penelitian terdahulu adalah anime

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

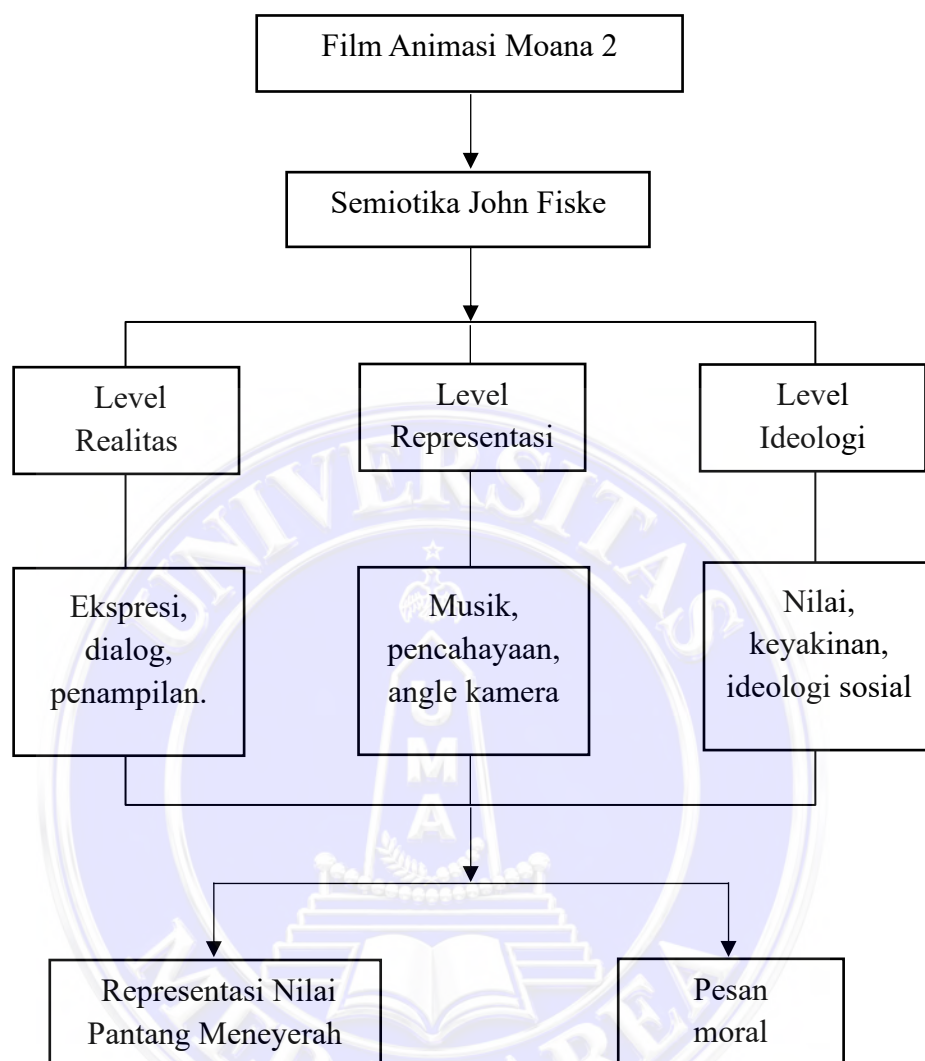
1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

	Konsep Keberanian dan Pantang Menyerah pada Tokoh Sugimoto dan Asirpa dalam Anime Golden Kamuy. (2023)		dalam anime Golden Kamuy terlihat melalui perjuangan mereka yang tak kenal lelah menghadapi berbagai bahaya. Sugimoto menunjukkan tekad kuat menepati janji sahabatnya yang gugur dengan mencari harta karun emas milik suku Ainu demi menyembuhkan istri sahabatnya. Dalam perjalanannya, ia menghadapi peperangan, perburuan beruang, dan interogasi berat, namun tetap bertahan dengan semangat juang tinggi sebagai “Sugimoto sang penyintas”. Sementara itu, Asirpa memperlihatkan keteguhan dan keberanian dalam mencari kebenaran tentang kematian ayahnya. Ia tidak mudah putus asa meskipun menghadapi ancaman dari penjahat	menyerah dan keberanian tokoh utama dalam karya animasi	Jepang (Golden Kamuy) dengan latar budaya Ainu, sementara penelitianmu fokus pada film animasi Moana 2 dengan tema perjuangan individu dalam mencapai mimpi.
--	--	--	---	---	--

			dan bahaya alam, serta membantu Sugimoto dengan kecerdasan dan ketenangannya. Kedua tokoh ini mencerminkan semangat pantang menyerah yang berpadu dengan nilai Bushido, yaitu keberanian, kesetiaan, dan keteguhan hati untuk terus berjuang menghadapi segala rintangan		
5.	Febriany, Pusparani Sahran Putri, Mohammad Iqbal Maulana. Representasi Makna Pantang Menyerah dalam Lirik Lagu Super Junior “Express Mode”. (2025)	Kualitatif deskriptif	Penelitian ini menemukan bahwa lagu “Express Mode” karya Super Junior merepresentasikan makna pantang menyerah, keberanian, dan ketangguhan melalui analisis semiotika Roland Barthes. Lirik lirik seperti “Watch me one step, two step, three step, four” dan “Nobody gon’ get in my way” menggambarkan proses perjuangan, kepercayaan diri, dan optimisme untuk terus	Kedua penelitian sama-sama mengangkat tema “pantang menyerah” dan menggunakan pendekatan semiotika untuk menganalisis tanda-tanda yang merepresentasikan nilai tersebut.	Penelitian terdahulu menganalisis lirik lagu K-Pop menggunakan semiotika Roland Barthes sedangkan penelitian ini menganalisis film animasi “Moana 2”

			maju menghadapi tantangan. Makna yang dianalisis pada tiga tingkat denotatif, konotatif, dan mitos menunjukkan bahwa lagu ini membentuk citra pahlawan modern yang progresif dan tidak menyerah pada keadaan. Representasi ini juga diperkuat oleh perjalanan karier Super Junior selama dua dekade yang mencerminkan nilai ketekunan dan kontinuitas. Lagu <i>Express Mode</i> tidak hanya menjadi karya hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai agen budaya yang menanamkan nilai semangat juang dan daya tahan psikologis bagi generasi muda.		dengan semiotika John Fiske, yang berfokus pada kode-kode televisi/film seperti teknik sinematografi, shot, dan <i>framing</i> untuk menggambarkan nilai pantang menyerah.
--	--	--	--	--	---

2.9 Alur Pikir Peneliti



Gambar 2.1 Alur Pikir Peneliti

Sumber : Diolah Oleh Peneliti, 2025

Kerangka berpikir dalam penelitian ini berangkat dari objek penelitian yaitu film animasi Moana 2. Film ini dipilih karena memuat berbagai adegan yang merepresentasikan nilai-nilai kehidupan, khususnya nilai pantang menyerah.

Untuk menganalisis makna yang terkandung dalam film tersebut, penelitian ini menggunakan teori semiotika John Fiske melalui tiga level analisis, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi. Ketiga level ini digunakan untuk melihat bagaimana makna dibangun dan disampaikan kepada penonton.

Pada level realitas, analisis difokuskan pada hal-hal yang tampak secara langsung dalam film seperti ekspresi wajah, dialog, gerak tubuh, dan penampilan tokoh. Unsur-unsur tersebut menjadi tanda yang merepresentasikan sikap pantang menyerah. Pada level representasi, menunjukkan bagaimana realitas tersebut dikonstruksi melalui teknik produksi media seperti musik, pencahayaan, dan angle kamera. Pada, analisis diarahkan pada nilai, keyakinan, dan ideologi sosial yang terkandung dalam film. Nilai pantang menyerah tidak hanya ditampilkan sebagai sikap individu, tetapi juga sebagai bagian dari keyakinan sosial bahwa setiap tantangan dapat dihadapi dengan keberanian, ketekunan, dan kepercayaan diri.

Melalui ketiga level analisis tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menemukan bagaimana representasi nilai pantang menyerah dibangun dalam film animasi Moana 2. Hasil analisis tersebut kemudian akan menunjukkan pesan moral yang ingin disampaikan kepada penonton, khususnya mengenai pentingnya keteguhan hati dalam menghadapi berbagai rintangan kehidupan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif dipilih karena penelitian ini tidak berfokus pada pengolahan data berupa angka atau statistik, melainkan pada pemahaman terhadap makna, simbol, serta konteks yang muncul dari objek penelitian. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengkaji fenomena secara mendalam dengan melihat bagaimana makna dibangun dan direpresentasikan melalui berbagai tanda yang terdapat dalam media. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang menghasilkan temuan-temuan yang tidak dapat diperoleh melalui prosedur statistik ataupun proses kuantifikasi lainnya, melainkan melalui interpretasi terhadap data yang bersifat naratif, visual, maupun tekstual (Murdiyanto, 2020).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fenomena yang diteliti berdasarkan data yang diperoleh. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui proses pengamatan terhadap objek penelitian, yaitu film animasi yang dianalisis sebagai media yang memuat berbagai tanda, simbol, serta pesan yang dapat dimaknai oleh penonton. Pengamatan dilakukan secara mendalam terhadap adegan, dialog, ekspresi tokoh, serta unsur visual dan audio yang muncul dalam film. Meskipun penelitian kualitatif sering melibatkan observasi terhadap partisipan dalam lingkungan alaminya, penelitian ini menggunakan bentuk

observasi non-partisipan, di mana peneliti berperan sebagai pengamat yang menganalisis objek penelitian tanpa terlibat langsung dalam aktivitas yang diamati. Proses analisis data dalam penelitian kualitatif deskriptif umumnya menggunakan pendekatan analisis konten, yaitu dengan mengidentifikasi, mengelompokkan, serta menafsirkan berbagai tema dan pola makna yang muncul dari data naratif maupun visual (Fauzi et al., 2022).

Pendekatan kualitatif deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk menggambarkan serta menjelaskan secara mendalam makna-makna yang terdapat dalam objek penelitian, yaitu film animasi yang menjadi bahan kajian. Melalui pendekatan ini, peneliti berusaha memahami bagaimana nilai pantang menyerah direpresentasikan melalui berbagai unsur dalam film, seperti karakter tokoh, alur cerita, dialog, serta simbol-simbol visual yang ditampilkan. Penelitian kualitatif deskriptif menekankan pada pemahaman fenomena berdasarkan konteks alaminya, sehingga peneliti tidak melakukan manipulasi terhadap variabel yang diteliti. Dengan kata lain, peneliti hanya mengamati dan menganalisis data sebagaimana adanya sesuai dengan konteks yang terdapat dalam film.

Selain itu, pendekatan ini juga memungkinkan peneliti untuk menafsirkan makna yang terkandung dalam setiap adegan secara lebih mendalam dengan mempertimbangkan hubungan antara tanda, simbol, dan pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat film. Melalui proses analisis tersebut, peneliti dapat mengungkap bagaimana representasi nilai pantang menyerah dibangun dan disampaikan kepada penonton melalui berbagai unsur naratif maupun visual yang terdapat dalam film. Oleh karena itu, penggunaan metode kualitatif deskriptif

dianggap tepat untuk menjelaskan secara komprehensif representasi nilai pantang menyerah yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini.

3.2 Lokasi dan Waktu

Penelitian ini dilakukan di kediaman peneliti dan di Universitas Medan Area. Kedua lokasi tersebut dipilih karena mendukung proses pengumpulan data, analisis, dan penulisan hasil penelitian. Di rumah, peneliti melakukan proses pengamatan dan analisis terhadap film yang menjadi objek kajian, sedangkan di Universitas Medan Area peneliti melakukan kegiatan diskusi dengan dosen pembimbing, mencari referensi tambahan, serta mengakses sumber-sumber literatur yang relevan melalui perpustakaan dan fasilitas kampus.

Adapun waktu penelitian direncanakan berlangsung mulai dari November 2025 hingga Januari 2026, mencakup tahap persiapan, pengumpulan data, analisis, hingga penyusunan laporan hasil penelitian. Rentang waktu tersebut disusun agar peneliti dapat melakukan proses analisis dengan mendalam dan sistematis, sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan.

3.3 Sumber Data

1. Data Primer

Sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh dari film melalui observasi dengan menonton film animasi *Moana 2* (2024), mendokumentasikan adegan melalui tangkapan layar (*screenshot*), serta mencatat bagian-bagian seperti dialog, pencahayaan, ekspresi, backsound, angle bahkan shot yang menggambarkan nilai pantang menyerah.

2. Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai literatur yang relevan seperti buku, jurnal ilmiah, serta penelitian terdahulu. Buku-buku yang digunakan adalah buku yang membahas teori semiotika, khususnya semiotika John Fiske, yang menjelaskan tentang analisis tanda dalam media serta bagaimana makna dibentuk melalui kode-kode sosial. Selain itu, digunakan juga buku yang membahas teori representasi untuk memahami bagaimana suatu nilai atau makna ditampilkan dalam media film. Jurnal ilmiah yang digunakan merupakan jurnal yang membahas analisis semiotika dalam film, penelitian tentang representasi nilai dalam media, serta kajian mengenai nilai pantang menyerah dan resiliensi dalam perspektif komunikasi dan psikologi. Penelitian terdahulu digunakan sebagai referensi untuk melihat bagaimana metode semiotika diterapkan dalam penelitian film serta sebagai pembanding untuk memperkuat analisis dalam penelitian ini.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan studi pustaka. Ketiga teknik tersebut saling melengkapi untuk memperoleh data mengenai objek penelitian..

1. Observasi

Obsevasi dilakukan dengan mengamati secara langsung isi dan unsur-unsur yang ada pada film yang menjadi objek penelitian. Peneliti mengamati dan memperhatikan berbagai aspek seperti karakter tokoh, dialog yang terjadi, ekspresi visual, alur cerita, serta simbol-simbol yang muncul dalam adegan film. Observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi yang bersifat non-

partisipasi, karena peneliti tidak terlibat langsung dalam aktivitas yang diamati, tetapi hanya bertindak sebagai pengamat terhadap film. Melalui observasi, peneliti bisa memahami makna, pesan, dan representasi yang terkandung dalam film.

Pada minggu pertama, peneliti menonton film secara keseluruhan untuk memahami alur cerita, karakter tokoh, dan konflik utama yang terjadi. Pada tahap ini, peneliti belum melakukan analisis mendalam, tetapi lebih berfokus pada pemahaman umum terhadap isi film dan mengidentifikasi adegan-adegan yang berkaitan dengan nilai pantang menyerah. Peneliti juga mulai mencatat bagian-bagian penting yang berpotensi dianalisis lebih lanjut. Pada minggu kedua, peneliti kembali menonton film secara lebih fokus dan berulang pada adegan-adegan tertentu yang telah ditandai sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti mulai melakukan pencatatan lebih rinci terhadap dialog, ekspresi wajah tokoh, simbol visual, serta situasi yang menunjukkan representasi nilai pantang menyerah. Peneliti juga mulai mengelompokkan adegan berdasarkan kategori analisis semiotika John Fiske, seperti level realitas, representasi, dan ideologi. Pada minggu ketiga, peneliti melakukan analisis mendalam terhadap adegan-adegan yang telah diklasifikasikan. Peneliti menginterpretasikan makna tanda-tanda yang muncul dalam film dengan menggunakan teori semiotika dan teori representasi yang telah dipelajari. Hasil observasi kemudian dirangkum dan disusun secara sistematis untuk dimasukkan ke dalam bagian hasil penelitian.

2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari film dan materi pendukung lainnya, seperti tangkapan layar (*screenshot*), kutipan dialog, serta catatan penting yang berkaitan dengan adegan-adegan relevan.

Data dokumenter ini berfungsi sebagai bukti visual dan tekstual yang memperkuat hasil analisis. Selain itu, dokumentasi juga mencakup pengumpulan data dari dokumen pendukung seperti artikel, catatan, maupun sumber daring yang berkaitan dengan produksi atau konteks film yang diteliti.

Pada minggu pertama, peneliti mulai mengumpulkan dokumentasi dasar berupa data film seperti tahun rilis, rumah produksi, durasi film, serta informasi umum yang berkaitan dengan latar belakang film. Pada tahap ini, peneliti juga mulai mencatat adegan-adegan penting yang berkaitan dengan nilai pantang menyerah sebagai bahan awal dokumentasi. Pada minggu kedua, peneliti melakukan pengambilan tangkapan layar (screenshot) terhadap adegan-adegan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Selain itu, peneliti menyalin dan mencatat kutipan dialog yang menunjukkan perjuangan, kegagalan, maupun usaha tokoh utama dalam menghadapi konflik. Dokumentasi ini kemudian diklasifikasikan berdasarkan kategori analisis semiotika John Fiske, seperti level realitas, representasi, dan ideologi. Pada minggu ketiga, seluruh dokumentasi yang telah dikumpulkan diseleksi dan disusun secara sistematis. Peneliti memilih screenshot dan dialog yang paling relevan untuk dianalisis lebih lanjut dan dijadikan sebagai data utama dalam pembahasan. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan artikel dan sumber daring yang berkaitan dengan konteks produksi dan pesan film untuk memperkuat interpretasi hasil analisis.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan cara menelaah berbagai sumber literatur seperti buku, jurnal ilmiah, artikel, dan penelitian terdahulu yang relevan dengan

topik dan teori penelitian. Melalui studi pustaka, peneliti memperoleh landasan teori yang kuat untuk mendukung proses analisis dan pembahasan hasil penelitian.

3.5 Teknik Analisis Data

Aktivitas analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas sehingga datanya sudah jenuh. Miles dan Huberman (1984 dalam Eko Murdiyanto, 2020) menyatakan kegiatan dalam analisis data mencakup reduksi data, display data dan kesimpulan atau verifikasi (Murdiyanto, 2020).

1. Reduksi Data

Pada tahap ini peneliti melakukan proses pemilihan, penyederhanaan, dan pemfokusan data yang telah diperoleh dari objek penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti terlebih dahulu menonton film *Moana 2* secara menyeluruh dan berulang untuk memahami alur cerita serta mengidentifikasi adegan-adegan yang berkaitan dengan nilai pantang menyerah. Dari seluruh adegan yang terdapat dalam film, peneliti kemudian memilih adegan yang menunjukkan tindakan, dialog, ekspresi, maupun situasi yang mencerminkan sikap pantang menyerah yang ditampilkan oleh tokoh utama. Adegan-adegan yang telah dipilih kemudian dicatat dan diklasifikasikan berdasarkan tiga level analisis semiotika John Fiske, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi. Melalui proses ini, peneliti menyaring data sehingga hanya adegan yang relevan dengan fokus penelitian yang digunakan dalam tahap analisis selanjutnya. Setelah seluruh adegan, dialog, serta tangkapan layar dikumpulkan, peneliti menelaah kembali data tersebut secara menyeluruh dengan menonton ulang bagian-bagian film yang telah ditandai sebelumnya.

Peneliti kemudian menyeleksi adegan yang benar-benar menunjukkan nilai pantang menyerah, seperti usaha tokoh dalam menghadapi rintangan, kegagalan, maupun konflik yang terjadi. Adegan yang tidak berkaitan dengan fokus penelitian tidak dimasukkan ke dalam analisis agar pembahasan tetap terarah. Selanjutnya, data yang terpilih diberikan kode untuk memudahkan pengelompokan dan penyusunan analisis.

Data tersebut kemudian diklasifikasikan berdasarkan tiga level semiotika John Fiske, yaitu level realitas yang mencakup ekspresi, dan dialog, level representasi yang berkaitan dengan teknik visual seperti sudut kamera, pencahayaan, dan musik latar, serta level ideologi yang menekankan pada makna dan pesan nilai pantang menyerah yang ingin disampaikan film. Melalui proses reduksi ini, data yang semula berjumlah banyak dan beragam menjadi lebih terstruktur, terarah, dan sesuai dengan fokus penelitian. Tahap ini membantu peneliti dalam menyiapkan dasar analisis sehingga pembahasan yang dilakukan benar-benar mencerminkan representasi nilai pantang menyerah dalam film yang diteliti.

2. Penyajian Data

Pada tahap ini, peneliti menyusun dan menampilkan data yang telah dipilih agar lebih mudah dipahami dan dianalisis. Data yang sebelumnya masih berupa catatan mentah, kutipan dialog, dan tangkapan layar kemudian diolah menjadi uraian yang sistematis dan terstruktur. Dalam penelitian ini, penyajian data dilakukan dengan cara mendeskripsikan adegan-adegan yang telah dipilih dari film. Setiap adegan dijelaskan secara naratif dengan menggambarkan situasi, dialog,

serta tindakan tokoh yang muncul dalam adegan tersebut. Selanjutnya, peneliti menganalisis adegan tersebut berdasarkan tiga level semiotika John Fiske.

Peneliti mulai dengan mendeskripsikan adegan-adegan terpilih secara rinci, termasuk situasi yang terjadi, dialog yang diucapkan tokoh, ekspresi wajah, serta unsur visual yang mendukung suasana adegan. Setiap adegan dijelaskan secara naratif agar pembaca dapat memahami konteks cerita sebelum masuk ke tahap analisis makna. Selanjutnya, data disusun berdasarkan tiga level semiotika John Fiske, yaitu level realitas, representasi, dan ideologi.

Peneliti mengatur urutan pembahasan sesuai dengan kategori tersebut agar hubungan antara tanda dan makna dapat terlihat secara jelas. Penyusunan ini dilakukan secara sistematis sehingga setiap adegan yang ditampilkan memiliki alur pembahasan yang runtut dan saling berkaitan. Melalui penyajian data ini, peneliti dapat memperlihatkan hasil temuan secara terstruktur sehingga mempermudah proses analisis serta membantu pembaca memahami bagaimana nilai pantang menyerah direpresentasikan dalam film yang diteliti.

3. Penarikan Kesimpulan

Tahap penarikan kesimpulan dilakukan setelah data direduksi dan disajikan secara sistematis. Pada tahap ini, peneliti menafsirkan seluruh temuan yang telah dianalisis berdasarkan tiga level semiotika John Fiske, yaitu level realitas, representasi, dan ideologi. Peneliti membaca kembali keseluruhan hasil analisis untuk melihat pola, hubungan, serta makna yang konsisten dari setiap adegan yang telah dibahas. Peneliti menafsirkan keseluruhan hasil analisis dari adegan-adegan yang telah dikaji sebelumnya. Peneliti melihat kembali makna yang muncul pada level realitas, representasi, dan ideologi untuk memahami bagaimana film tersebut

membangun dan menyampaikan nilai pantang menyerah melalui karakter, konflik, dan perjalanan tokohnya.

Peneliti kemudian mengidentifikasi bagaimana nilai pantang menyerah direpresentasikan melalui tindakan tokoh, dialog, ekspresi, serta unsur visual yang mendukung. Dari berbagai adegan yang telah dianalisis, peneliti menarik benang merah mengenai bentuk perjuangan, sikap tidak mudah menyerah, serta pesan moral yang ingin disampaikan film.

Kesimpulan tidak diambil secara langsung, tetapi melalui proses peninjauan ulang terhadap data agar hasil yang diperoleh benar-benar sesuai dengan rumusan masalah penelitian. Selain itu, peneliti juga membandingkan hasil analisis dengan teori yang digunakan untuk memastikan bahwa interpretasi yang dilakukan memiliki dasar akademis yang kuat. Dengan demikian, kesimpulan yang dihasilkan merupakan rangkuman dari keseluruhan proses analisis yang telah dilakukan secara mendalam.

3.6 Teknik Keabsahan Data

Peneliti menggunakan keabsahan data untuk memastikan bahwa hasil yang diperoleh benar-benar mencerminkan realitas di lapangan dan dapat dipercaya. Menurut Lincoln dan Guba, keabsahan data dalam penelitian kualitatif mencakup empat aspek, yaitu *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability* (Lincoln & Guba, 1985).

Di antara keempat aspek tersebut, *credibility* merupakan aspek yang paling penting karena berhubungan langsung dengan tingkat kepercayaan terhadap data dan hasil penelitian. *Credibility* mencakup beberapa teknik, seperti triangulasi, *member check*, dan keterlibatan yang mendalam di lapangan (*prolonged*

engagement). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi sebagai salah satu cara untuk meningkatkan *credibility*. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan dan memeriksa kebenaran data dari berbagai sudut pandang agar hasil penelitian tidak bias dan lebih dapat dipercaya. Triangulasi dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik, triangulasi peneliti, dan triangulasi teori.

Jadi dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber karena dianggap paling tepat untuk memastikan keabsahan data. Triangulasi sumber dipilih karena penelitian ini berfokus pada analisis makna tanda dalam film animasi Moana 2, sehingga diperlukan perbandingan dari berbagai sumber agar hasilnya tidak subjektif. Data utama berasal dari film, sedangkan data pendukung diperoleh dari buku, jurnal, serta wawancara dengan seorang psikolog yang memahami nilai karakter pantang menyerah. Teknik ini membantu peneliti memperoleh hasil analisis yang lebih valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil analisis semiotika John Fiske pada film animasi Moana 2 (2024), dapat disimpulkan bahwa nilai pantang menyerah direpresentasikan melalui berbagai tanda yang muncul pada level realitas, representasi, dan ideologi. Pada level realitas, nilai pantang menyerah digambarkan dari karakter Moana yang digambarkan sebagai sosok yang berani, gigih, dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi rintangan dan kesulitan. Sikap tersebut digambarkan melalui tindakan, dialog, ekspresi wajah, serta interaksi Moana dengan lingkungan dan tokoh lain selama perjalanan. Pada level representasi, nilai pantang menyerah dipertegas melalui unsur-unsur sinematik seperti pengambilan gambar, pencahayaan, warna, dan musik yang membangun suasana perjuangan. Sedangkan, pada level ideologi, Moana 2 menampilkan nilai pantang menyerah sebagai nilai yang penting dalam kehidupan sosial, yang menekankan bahwa keberhasilan dicapai melalui usaha, tanggung jawab, ketekunan, dan kerja sama, bukan melalui proses instan.
2. Pesan moral yang terkandung dibalik representasi nilai pantang menyerah dalam film animasi Moana 2 adalah pentingnya memiliki semangat juang, keberanian, tanggung jawab, dan keyakinan diri dalam menghadapi tantangan kehidupan. Film ini menyampaikan bahwa kegagalan dan hambatan adalah bagian dari proses menuju keberhasilan, bukan alasan

untuk menyerah. Melalui perjalanan tokoh Moana, penonton diajak untuk memahami bahwa keberanian untuk terus melangkah, meskipun dihadapkan pada kesulitan, merupakan wujud nyata dari nilai pantang menyerah. Dengan demikian, film animasi Moana 2 tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai media edukasi yang menyampaikan pesan sosial, khususnya bagi generasi muda, karena generasi muda berada pada tahap perkembangan karakter dan pembentukan jati diri. Pada fase ini, generasi muda cenderung masih mencari identitas diri dan menghadapi berbagai tekanan sosial, sehingga nilai pantang menyerah, semangat juang, tanggung jawab, dan keyakinan diri yang direpresentasikan dalam film ini dapat menjadi pedoman positif dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan yang dihadapi.

5.2 Saran

1. Diharapkan bagi pembuat dan industri perfilman di Indonesia dapat lebih banyak menciptakan karya film yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mengandung nilai edukatif yang bermanfaat bagi masyarakat.
2. Diharapkan bagi para penonton, khususnya generasi muda dapat lebih kritis dalam memaknai pesan yang disampaikan melalui film. Film animasi bisa dijadikan sumber pembelajaran nilai-nilai positif yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk menambah wawasan bagi pembacanya dan referensi bagi pengembangan penelitian semiotika selanjutnya

DAFTAR PUSTAKA

- Daniati, N. T., Mulyadi, R., & Nugroho, A. (2023). *Dasar-dasar animasi untuk SMK/MAK Kelas X*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Dewantara, R. M., & Masykur, A. M. (2020). Jiwa muda yang pantang menyerah (Studi kualitatif perjalanan entrepreneurship praktisi internet marketing alumni psikologi undip). *Jurnal Empati*, 7(1), 16-33.
- Dilla, M. N., & Afrita. (2023). Nilai-Nilai Budaya dalam Novel Batu Manikam Karya Bernard Batubara dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. *Cendikia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 3(2), 252–261.
- Effendy, O. U. (2009). *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*, Cet. 22. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fatimah, F. (2020). *Semiotika dalam Kajian Iklan Layanan Masyarakat (ILM)*. Gowa: TallasaMedia.
- Fauzi, A., Nisa, B., Napitupulu, D., Abdillah, F., Utama, A. A. G. S., Zonyfar, C., Nuraini, R., Purnia, D. S., Setyawati, I., Evi, T., Permana, S. D. H., & Sumartiningsih, M. S. (2022). *Metodologi penelitian*. Purwokerto: CV. Pena Persada.
- Febriany, F., Putri, P. S., & Maulana, M. I. (2025). Representasi Makna Pantang Menyerah dalam Lirik Lagu Super Junior “Express Mode”. *Kinesik*, 12(2), 92-104.
- Ferdianto, A. F., Al Hamidy, K. Q., Al Mahdi, P. Z., Nugroho, F., & Karami, A. F. (2024). Ekspedisi Astronot: Menanamkan Nilai Islam Pantang Menyerah dalam Animasi 3D Blender. *Jurnal Rekayasa Sistem Informasi dan Teknologi*, 2(1), 424–433.
- Fiske, J. (2018). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Depok: Rajawali Pers.
- Fun, L. F., Mikarsa, H. L., & Putri, D. K. (2023). Gambaran Grit Pada Mahasiswa di Indonesia. *Scholaria : Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 13(3), 240–246.
- Ghassani, A., & Nugroho, C. (2019). Pemaknaan rasisme dalam film (Analisis resepsi film Get Out). *Jurnal Manajemen Maranatha*, 18(2), 127–134.
- Herlina, Boer, R. F., Fasadena, N. S., Kede, A., Kahfi, M. A., Ganiem, L. M., Putri, S. S., Hasibuan, N., Subchan, N., & Deryansyah, A. D. (2023). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Pasuruan: CV. Basya Media Utama.

- Hoed, B. H. (2014). *Semiotik & dinamika sosial budaya, Ed. 4*. Depok: Komunitas Bambu.
- Kuntjojo (2009). *Psikologi Kepribadian*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Lamtlar, S., Yustin, P., Azzahra, R. S., & Andriani, S. S. (2025). Etos Kerja Gigih dan Pantang Menyerah: Kunci Sukses dalam Mencapai Tujuan. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(6), 896–905.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. Beverly Hills, CA: Sage Publications, Inc.
- Murdiyanto, E. (2020). *Penelitian Kualitatif: Teori dan Aplikasi Disertai Contoh Proposal*. Yogyakarta: UPN “Veteran” Yogyakarta Press.
- Pinontoan, N. A. (2020). Representasi patriotisme pada film Soegija (Analisis semiotika John Fiske). *Avant Garde: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(2), 191–206.
- Prabowo, M. (2022). *Pengantar Sinematografi*. Semarang: The Mahfud Ridwan Institute.
- Rahman, M. M., & Purnomo, A. R. P. (2023). Konsep Keberanian dan Pantang Menyerah pada Tokoh Sugimoto dan Asirpa dalam Anime Golden Kamuy. *Kiryoku*, 7(1), 92-99.
- Ramadhani, E. (2026, 02 16). Wawancara Pribadi.
- Ratnawita, dkk. (2024). *Buku Ajar Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Tamsil, I. S. (2025). *Cinematography*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Tamsil, I. S. (2022). Pesan pantang menyerah dan ikhlas melalui teknik sinematografi pada film “Nusa the Movie 2021”. *Calaccitra: Jurnal Film Dan Televisi*, 2(2), 9-19.
- Wibowo, I. S. W. (2013). *Semiotika komunikasi: Aplikasi praktis bagi penelitian dan skripsi komunikasi, Ed. 2*. Jakarta: Mitra Wacana Media.

LAMPIRAN

Lampiran 1 – Pedoman Wawancara Triangulator

PEDOMAN WAWANCARA TRIANGULATOR

a. Identitas Diri

- 1) Nama :
- 2) Jenis Kelamin :
- 3) Pendidikan :
- 4) Status :
- 5) NIDN :
- 6) Email :
- 7) Hari/Tanggal :
- 8) Lokasi :

b. Pertanyaan Peneliti

1. Menurut Ibu, apakah film animasi dapat menjadi media yang efektif dalam menyampaikan nilai-nilai kehidupan seperti pantang menyerah? Mengapa demikian?
2. Apakah perilaku tokoh utama dalam film yang tetap berjuang meskipun menghadapi kegagalan dapat dimaknai sebagai representasi nilai pantang menyerah?

3. Menurut Ibu, seberapa besar peran unsur seperti ekspresi tokoh, dialog, pencahayaan, angle, shot, backsound serta pergerakan kamera dalam membangun makna pantang menyerah?
4. Apakah makna pantang menyerah yang ditafsirkan peneliti dapat dipahami secara logis berdasarkan adegan-adegan yang dianalisis?
5. Apakah penggunaan teori semiotika John Fiske dengan tiga level analisis (realitas, representasi, dan ideologi) sudah tepat untuk mengkaji makna dalam film animasi Moana 2?
6. Apakah kesimpulan peneliti pada level ideologi bahwa film Moana 2 menanamkan nilai keteguhan dan keberanian sebagai sikap hidup dapat dibenarkan secara ilmiah?
7. Menurut Ibu, pesan moral apa yang paling menonjol dari film Moana 2, khususnya yang berkaitan dengan nilai pantang menyerah?
8. Secara keseluruhan, bagaimana Ibu menilai kesesuaian antara data, analisis, dan kesimpulan yang dibuat peneliti dalam penelitian ini?

Lampiran 2 – Resume Hasil Wawancara Triangulator

RESUME HASIL WAWANCARA TRIANGULATOR

a. Identitas Diri

- 1) Nama : Dr. Emilia Ramadhani, S.Sos., S.Psi., M.A
- 2) Jenis Kelamin : Perempuan
- 3) Pendidikan : S1 = Ilmu Komunikasi USU, Psikologi UMA
S2 = Ilmu Komunikasi Universiti Sains Malaysia
S3 = Ilmu Komunikasi USU
- 4) Status : Dosen
- 5) NIDN : 0021107301
- 6) Email : emilia.ramadhani@usu.ac.id
- 7) Hari/Tanggal : Sabtu/7 Februari 2026 dan Senin/16 Februari 2026
- 78 Lokasi : Dilaksanakan secara daring melalui Email dan Zoom

b. Pertanyaan Peneliti

1. Menurut Ibu, apakah film animasi dapat menjadi media yang efektif dalam menyampaikan nilai-nilai kehidupan seperti pantang menyerah? Mengapa demikian?

Jawaban : *“Ya, film animasi sangat efektif sebagai media penyampaian nilai kehidupan karena menggabungkan unsur visual, audio, naratif, dan emosional yang bekerja secara simultan dalam memengaruhi aspek kognitif, afektif, dan perilaku penonton; pendekatan simbolik dan cerita yang sederhana membuat*

pesan pantang menyerah lebih mudah dipahami, diinternalisasi, terutama oleh penonton usia muda.”

2. Apakah perilaku tokoh utama dalam film yang tetap berjuang meskipun menghadapi kegagalan dapat dimaknai sebagai representasi nilai pantang menyerah?

Jawaban : *“Perilaku tokoh utama yang terus berjuang meskipun gagal dapat dimaknai sebagai representasi nilai pantang menyerah karena secara psikologis menunjukkan resiliensi, motivasi intrinsik, dan self-efficacy, yakni keyakinan diri untuk bangkit dan mencoba kembali setelah hambatan.”*

3. Menurut Ibu, seberapa besar peran unsur seperti ekspresi tokoh, dialog, pencahayaan, angle, shot, backsound serta pergerakan kamera dalam membangun makna pantang menyerah?

Jawaban : *“Unsur ekspresi tokoh, dialog, pencahayaan, angle, shot, backsound, dan pergerakan kamera memiliki peran besar karena elemen sinematik tersebut membentuk makna emosional dan simbolik; teknik-teknik itu mengarahkan persepsi penonton sehingga perjuangan tokoh terasa lebih dramatis, empatik, dan bermakna.”*

4. Apakah makna pantang menyerah yang ditafsirkan peneliti dapat dipahami secara logis berdasarkan adegan-adegan yang dianalisis?

Jawaban : *“jika peneliti mendasarkan interpretasi pada rangkaian adegan yang konsisten memperlihatkan konflik, kegagalan, dan usaha berulang tokoh, maka makna pantang menyerah dapat dipahami secara logis karena didukung bukti visual dan naratif yang konkret, bukan sekadar asumsi subjektif peneliti saja.”*

5. Apakah penggunaan teori semiotika John Fiske dengan tiga level analisis (realitas, representasi, dan ideologi) sudah tepat untuk mengkaji makna dalam film animasi Moana 2?

Jawaban : *“Ya sudah tepat karena film animasi sarat tanda dan simbol; pendekatan realitas, representasi, dan ideologi membantu mengurai makna dari aspek teknis hingga nilai budaya yang tersembunyi di balik cerita.”*

6. Apakah kesimpulan peneliti pada level ideologi bahwa film Moana 2 menanamkan nilai keteguhan dan keberanian sebagai sikap hidup dapat dibenarkan secara ilmiah?

Jawaban : *“Ya, selama didasarkan pada temuan sistematis dari pola representasi yang berulang, sehingga nilai keteguhan dan keberanian bukan hanya opini peneliti, melainkan hasil interpretasi yang ditopang data tekstual film.”*

7. Menurut Ibu, pesan moral apa yang paling menonjol dari film Moana 2, khususnya yang berkaitan dengan nilai pantang menyerah?

Jawaban : *“Pesan moral yang paling menonjol adalah pentingnya keteguhan hati, keberanian menghadapi tantangan, dan kepercayaan pada diri sendiri, yang menegaskan bahwa kegagalan merupakan bagian dari proses menuju tujuan, bukan alasan untuk berhenti berusaha.”*

8. Secara keseluruhan, bagaimana Ibu menilai kesesuaian antara data, analisis, dan kesimpulan yang dibuat peneliti dalam penelitian ini?

Jawaban : *“Secara keseluruhan, kesesuaian antara data, analisis, dan kesimpulan dapat dinilai baik apabila setiap klaim interpretatif disertai rujukan adegan yang jelas dan analisis teoritis yang konsisten, sehingga alur argumentasi penelitian runtut, objektif, dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.”*

Lampran 3 – Dokumentasi Wawancara



Dokumentasi bersama Bu Dr. Emilia Ramadhani, S.Sos., S.Psi., M.A ,via zoom
pada 16 Februari 2026.

Lampiran - 4 Surat Permohonan Riset dan Wawancara



UNIVERSITAS MEDAN AREA FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 📠 (061) 7368012 Medan 20223
Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 📠 (061) 8226331 Medan 20122
Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ_medanarea@uma.ac.id

Nomor : 472/FIS.0/01.10/II/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Wawancara

Medan, 11 Februari 2026

Kepada Yth :
Ibu Dr. Emilia Ramadhani S. Sos, M.A
Di Tempat

Dengan Hormat,

Kami dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area, dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu Wawancara Penelitian untuk dapat kiranya menerima mahasiswa kami berikut ini :

Nama : Awang Aryo Yuanda
NIM : 228530107
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Saat ini sedang membutuhkan beberapa data untuk menyelesaikan penelitian/riset yang berjudul :

"Representasi Nilai Pantang Menyerah Dalam Film Animasi Moana 2 (2024) : Analisis Semiotika John Fiske"

Perlu kami jelaskan bahwa penelitian dan pengambilan data yang diperlukan ini semata-mata hanya untuk kepentingan penelitian dalam penyusunan skripsi. Sehubungan dengan ini, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan data yang diminta pada bidang yang bersangkutan.

Demikian surat ini kami ajukan. Atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Medan, 11 Februari 2026

a.n Dekan
Wakil Dekan Bidang Penjaminan Mutu Pendidikan
dan Pembelajaran



Evi Yulia Kurniaty, S.Sos., M.I.P.

Tembusan:
1. Ka. Prodi Ilmu Komunikasi
2. Mahasiswa ybs
3. Arsip

Lampiran – 5 Surat Selesai Riset



UNIVERSITAS MEDAN AREA

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168 , Medan 20223
Kampus II : Jalan Seliabudi Nomor 79 / Jalan Sel Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 42402994, Medan 20122
Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ_medanarea@uma.ac.id

SURAT SELESAI RISET

Saya yang bertanda tangan di bawah ini selaku Dosen Pembimbing dari mahasiswa yang namanya tersebut di bawah ini :

Nama : Awang Aryo Yuanda
NIM : 228530107
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Penelitian : "Representasi Nilai Pantang Menyerah dalam Film Animasi Moana 2 (2024): Analisis Semiotika John Fiske."

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis semiotika John Fiske yang berfokus pada level realitas, representasi, dan ideologi. Objek penelitian adalah film Moana 2 (2024) yang dianalisis melalui adegan, dialog, ekspresi tokoh, serta unsur visual lainnya yang merepresentasikan nilai pantang menyerah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi dengan menonton film secara berulang, mencatat scene yang relevan, serta melakukan analisis berdasarkan teori yang digunakan.

Penelitian ini tidak melibatkan informan lapangan karena objek penelitian berupa teks media (film). Untuk memperkuat validitas data, penelitian ini juga dilengkapi dengan triangulasi melalui wawancara daring bersama Dr. Emilia Ramadhani, S.Sos., S.Psi., M.A.

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sepenuhnya.

Medan, 24 Februari 2026

Diketahui
Wakil Dekan Penjamin Mutu Pendidikan
dan Pembelajaran

Evi Yunita Kurniaty, S.Sos, M.I.P

Dinyatakan oleh
Dosen Pembimbing Skripsi,

Ilma Saakinah Tamsil, B.Comn, M.Comn