

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Film Animasi Sebagai Media Komunikasi Massa**

Media komunikasi massa adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari komunikator kepada audiens yang luas, heterogen, dan tersebar. Media ini berfungsi untuk menyampaikan pesan secara cepat, efektif, dan dalam skala besar melalui teknologi komunikasi seperti televisi, radio, surat kabar, film, atau platform digital. Menurut (McQuail,2010), tujuan komunikasi massa adalah:

1. Menyebarkan informasi kepada khalayak luas.
2. Memberikan hiburan melalui program-program yang menarik.
3. Mempengaruhi opini publik untuk mendukung isu tertentu.
4. Mengedukasi masyarakat melalui pesan-pesan yang bermanfaat.

Ciri-Ciri Media Komunikasi Massa Menurut (Dominick,2013), ciri-ciri utama media komunikasi massa adalah:

1. Jangkauan Luas: Media massa dapat menjangkau audiens yang luas, tanpa batasan geografis.
2. Audiens Heterogen: Pesan ditujukan kepada berbagai kelompok masyarakat dengan latar belakang berbeda.
3. Sifat Satu Arah: Komunikasi terjadi dari komunikator ke audiens, dengan umpan balik yang terbatas.

4. Penggunaan Teknologi: Media massa bergantung pada teknologi untuk menyampaikan pesan secara efisien.
5. Institusi Terorganisasi: Proses komunikasi massa dikelola oleh institusi besar seperti perusahaan media.

Film animasi adalah salah satu bentuk film yang menggunakan gambar bergerak untuk menciptakan ilusi kehidupan. Sebagai media komunikasi massa, film animasi unggul dalam menyampaikan pesan melalui visualisasi kreatif dan imajinatif.

#### Keunggulan Film Animasi dalam Komunikasi Massa

1. Fleksibilitas Visual: Film animasi dapat menciptakan dunia fantasi yang tidak mungkin diwujudkan dalam film live-action, sehingga mampu menyampaikan pesan secara simbolis (Putri,2021).
2. Pesan Universal: Film animasi sering kali mengandung nilai-nilai yang relevan bagi berbagai usia dan budaya (Andriyani,2018).
3. Menghibur dan Mendidik: Kombinasi hiburan dan edukasi dalam film animasi membuatnya menarik bagi anak-anak dan dewasa (Nugroho,2019).

#### Contoh Film Animasi sebagai Media Komunikasi Massa

1. Inside Out (2015): Mengajarkan pentingnya memahami emosi melalui personifikasi karakter seperti Joy dan Sadness.
2. Zootopia (2016): Menggambarkan isu stereotip sosial dan pentingnya toleransi melalui karakter hewan antropomorfik.

3. Wish (2023): Mengangkat tema harapan dan perjuangan melalui simbol bintang, menggambarkan bagaimana manusia mencari makna hidup.

Dalam penelitian semiotika, film animasi seperti Wish dapat dianalisis melalui:

1. Simbolisme: Bintang melambangkan harapan dan impian manusia (Putri,2021).
2. Narasi dan Karakter: Perjalanan Asha mencerminkan bagaimana manusia mencari makna hidup melalui keberanian dan cinta (Sari,2020).
3. Unsur Visual: Warna cerah dan dunia magis menggambarkan optimisme dalam kehidupan manusia (Andriyani,2018).

## **2.2 Film Animasi Sebagai Industri**

Industri adalah kegiatan ekonomi yang mengolah bahan mentah menjadi barang setengah jadi atau barang jadi yang memiliki nilai tambah untuk memenuhi kebutuhan manusia. Menurut (Sandi,2010), industri merupakan usaha untuk memproduksi barang jadi dari bahan baku melalui proses produksi dalam jumlah besar, sehingga barang tersebut dapat diperoleh dengan harga serendah mungkin namun dengan mutu setinggi-tingginya.

Beberapa ciri utama industri meliputi:

- A. Proses Produksi: Melibatkan pengolahan bahan mentah menjadi produk jadi melalui berbagai tahapan produksi.

- B. Modal Besar: Membutuhkan investasi signifikan untuk infrastruktur, bahan baku, dan tenaga kerja.
- C. Tenaga Kerja Terampil: Memerlukan tenaga kerja dengan keahlian khusus di berbagai bidang untuk memastikan kualitas produk.
- D. Pasar yang Luas: Menargetkan pasar yang mencakup berbagai segmen masyarakat, baik lokal maupun global.
- E. Inovasi dan Teknologi: Mengandalkan perkembangan teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan daya saing produk.

Film, termasuk film animasi, merupakan bagian dari industri kreatif dengan Ciri-Ciri sebagai berikut:

- A. Produksi: Melibatkan proses kreatif dan teknis, seperti pengembangan cerita, desain karakter, animasi, pengisian suara, dan penyuntingan.
- B. Pemasaran: Mencakup kampanye iklan, trailer, merchandise, dan strategi media sosial untuk menarik perhatian penonton.
- C. Keuangan dan Permodalan: Membutuhkan dana besar yang berasal dari investor, studio, atau pembiayaan eksternal lainnya.
- D. Distribusi: Didistribusikan melalui bioskop, platform streaming, penjualan DVD, atau bentuk digital lainnya.

Film animasi adalah salah satu sektor signifikan dalam industri film yang terus berkembang seiring kemajuan teknologi. Sebagai produk budaya, film animasi memiliki keunikan dalam menyampaikan pesan dan membangun imajinasi penonton. Industri film animasi melibatkan berbagai pihak, termasuk animator, produser, sutradara, dan pemasar. Dengan memanfaatkan

teknologi seperti CGI (Computer-Generated Imagery), film animasi tidak hanya ditujukan untuk anak-anak tetapi juga untuk berbagai segmen usia. Sebagai contoh, film Disney seperti *Wish* menggambarkan bagaimana elemen produksi berkualitas tinggi, pemasaran global, dan strategi distribusi multi-platform berkontribusi terhadap kesuksesan komersial dan artistiknya. Dengan kombinasi inovasi teknologi dan pengemasan cerita yang menarik, film animasi menjadi salah satu produk andalan industri kreatif global.

### **2.3 Macam-Macam Genre Film**

Film merupakan media yang kaya akan variasi genre, masing-masing dengan karakteristik unik yang mempengaruhi cara cerita disampaikan dan diterima oleh penonton. Berikut adalah beberapa genre film yang umum, khususnya dalam konteks animasi:

#### **1. Animasi (Animation)**

Genre animasi menggunakan teknik gambar bergerak untuk menceritakan kisah yang dapat mencakup berbagai tema dan ditujukan untuk semua kalangan usia. Di Indonesia, animasi berkembang pesat dan digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik (Fathurohman et al., 2014).

#### **2. Drama**

Genre drama berfokus pada pengembangan karakter dan konflik emosional yang mendalam. Dalam animasi, drama dapat menyampaikan pesan moral yang kuat, seperti yang dianalisis dalam film "*Pinocchio*" (Khaerani, 2022).

### **3. Fantasi (Fantasy)**

Fantasi menghadirkan elemen magis dan dunia imajiner. Film animasi sering memanfaatkan genre ini untuk mengeksplorasi cerita yang tidak terikat oleh realitas, seperti dalam film "Kiki's Delivery Service" yang mengisahkan petualangan seorang penyihir muda (Putri, 2023).

### **4. Petualangan (Adventure)**

Genre petualangan menampilkan perjalanan dan tantangan yang dihadapi oleh karakter utama. Animasi dengan genre ini sering kali menggabungkan unsur budaya dan cerita rakyat, seperti dalam film animasi cerita rakyat Indonesia (Sutopo, 2015).

### **5. Komedi (Comedy)**

Komedi bertujuan menghibur dengan humor. Dalam animasi, genre ini dapat digunakan untuk menyampaikan pesan moral dengan cara yang ringan dan mudah diterima, seperti dalam film animasi pendek "Moriendo" (Sutanto, 2017).

### **6. Musikal (Musical)**

Genre musikal menonjolkan penggunaan musik dan lagu sebagai elemen utama dalam narasi. Beberapa film animasi menggabungkan elemen musikal untuk memperkaya cerita dan emosi yang disampaikan.

### **7. Aksi (Action)**

Genre aksi menampilkan adegan yang menegangkan dan penuh energi. Dalam animasi, aksi sering digunakan untuk menarik perhatian penonton dan menambah dinamika cerita.

## 2.4 Macam-Macam Sifat Pesan Komunikasi Dalam Film

Film animasi merupakan media komunikasi audiovisual yang menyampaikan pesan melalui kombinasi elemen visual dan suara. Dalam konteks analisis semiotika, pesan dalam film animasi dapat bersifat verbal, non-verbal, dan paralinguistik. Ketiga sifat pesan ini berperan dalam membentuk narasi yang mendalam, menggambarkan makna kehidupan, serta menyampaikan nilai-nilai universal seperti keberanian, harapan, dan persahabatan.

### 1. Pesan Verbal

Pesan verbal menggunakan kata-kata atau angka, baik dalam bentuk lisan maupun tertulis.

- A. Kata-kata lisan: Dialog dan monolog yang diucapkan oleh karakter menyampaikan pesan eksplisit. Contohnya, dialog Asha dalam *Wish* yang menegaskan pentingnya harapan dan keberanian.
- B. Kata-kata tertulis: Elemen visual berupa teks seperti surat, papan tanda, atau buku ajaib dalam film sering menyampaikan pesan yang mendukung alur cerita.
- C. Angka: Angka dalam film digunakan untuk memberikan konteks atau informasi penting, seperti waktu, tanggal, atau statistik. Misalnya, hitungan mundur dalam adegan dramatis atau angka pada peta perjalanan.

## 2. Pesan Non-Verbal

Pesan non-verbal menyampaikan makna melalui elemen visual, gestural, dan simbolis tanpa menggunakan kata-kata.

- A. Pictorial (gambar): Desain latar, pencahayaan, dan penggunaan warna memberikan makna simbolis. Misalnya, cahaya bintang dalam Wish melambangkan harapan.
- B. Gestural (gerakan tubuh): Ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan postur karakter menunjukkan emosi dan motivasi mereka. Contoh: ekspresi sedih Asha menggambarkan perjuangan batinnya.
- C. Musikal dan Suara: Elemen suara non-verbal seperti musik ilustrasi, efek suara (sound effect), dan latar suara alami seperti gemerisik daun atau denting lonceng. Musik ilustrasi dalam Wish sering mengiringi perjalanan emosional karakter dan memperkuat atmosfer adegan tertentu.
- D. Kinestetik (Sentuhan) : Gerakan dinamis karakter dalam film, seperti tarian, aksi heroik, atau adegan berlari, menambahkan dimensi emosional dan dramatis pada narasi. Contohnya, tarian Asha di bawah langit penuh bintang menyimbolkan keyakinannya terhadap impian.

## 3. Pesan Paralinguistik

Pesan paralinguistik melibatkan elemen vokal dan musikal yang mendukung dialog serta suasana emosional.

- A. Intonasi: Nada suara karakter yang bervariasi menunjukkan emosi, seperti keberanian atau ketakutan.



B. Musikal (bunyi): Musik latar, lagu, dan suara instrumen menciptakan suasana emosional. Contoh: lagu tema dalam *Wish* memperkuat pesan harapan.

C. Efek Suara (Sound Effect): Bunyi-bunyi seperti langkah kaki, suara angin, atau gemuruh menambah realisme dan makna adegan.

Melalui kombinasi pesan verbal, non-verbal, dan paralinguistik, film animasi seperti *Wish* mampu menyampaikan makna kehidupan secara mendalam kepada audiens.

### **2.5 Pesan Makna Kehidupan Dalam Film Animasi**

Film animasi yang juga memiliki keunikan dalam menyampaikan pesan kehidupan yang mendalam melalui cerita yang sederhana namun bermakna. Pesan-pesan ini umumnya juga mengajarkan tentang nilai-nilai seperti persahabatan, cinta, ketekunan, dan pencarian jati diri yang menjadi esensi kehidupan manusia. Menurut (Santoso, 2019), film animasi yang sering menggambarkan persahabatan sebagai salah satu makna kehidupan yang penting. Hubungan antar karakter yang juga saling mendukung dan memahami satu sama lain dan juga menggambarkan pentingnya kebersamaan dan dukungan dalam menghadapi berbagai tantangan hidup. Sebagai contoh, banyak film animasi yang juga menampilkan karakter utama yang tumbuh dan berkembang melalui interaksi sosial dengan teman-teman di sekitarnya.

Cinta sebagai salah satu elemen penting dalam kehidupan manusia seringkali disampaikan dalam film animasi, baik dalam bentuk cinta keluarga, cinta terhadap teman, hingga bahkan cinta terhadap diri sendiri.

(Siregar,2020) menjelaskan bahwa film animasi yang juga memvisualisasikan cinta sebagai kekuatan yang menggerakkan karakter untuk berubah menjadi lebih baik dan meraih tujuan hidup mereka. Nilai cinta dalam film animasi pun menjadi pelajaran penting bagi penonton tentang arti kasih sayang dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut (Rahmawati & Kusuma,2021), Ketekunan dan keberanian adalah sebuah aspek penting yang juga sering muncul dalam pesan makna kehidupan di film animasi. Karakter dalam animasi pun biasanya dihadapkan pada tantangan besar yang juga mengharuskan mereka berjuang dan tidak menyerah, yang juga mengajarkan nilai pentingnya ketekunan dalam meraih tujuan hidup. Pesan ini juga menginspirasi penonton supaya bisa tetap teguh dalam menghadapi berbagai hambatan yang ada.

Film animasi yang juga sering kali memuat tema pencarian jati diri, yang dimana karakter utama melakukan perjalanan fisik maupun emosional untuk menemukan tujuan hidup mereka. Menurut (Nugroho,2022), pesan ini membantu penonton, terutama anak-anak dan remaja, untuk merenungkan dan mengidentifikasi nilai-nilai pribadi mereka. Pesan tentang pencarian jati diri dalam film animasi menjadi sebuah alat edukatif yang efektif, membantu individu menemukan identitas mereka sendiri di dunia yang juga terus berubah.

Pengorbanan untuk kebaikan bersama dan kebijaksanaan dalam membuat sebuah keputusan adalah tema yang sering muncul dalam film animasi. Melalui kisah karakter yang menghadapi pilihan sulit, pesan ini

mengajarkan pentingnya berpikir bijaksana dan mengutamakan kepentingan orang lain. Menurut (Lestari,2023), nilai pengorbanan dalam animasi sering mengingatkan penonton bahwa hidup bukan cuman hanya tentang kepentingan pribadi, tetapi juga tentang memberi manfaat bagi orang lain dan dunia sekitar.

Beberapa film animasi yang juga menyoroti pentingnya keseimbangan antara cita-cita dan realita kehidupan.(Putra,2021) mengemukakan bahwa banyak karakter dalam animasi belajar untuk menyeimbangkan antara impian dan keterbatasan yang ada di sekitar mereka. Pesan ini relevan bagi penonton yang mungkin menghadapi berbagai tekanan hidup, mengajarkan bahwa menerima keterbatasan adalah bagian yang penting dari menjalani kehidupan yang bermakna.

Selain tema sosial dan emosional, beberapa film animasi juga mengajarkan tentang pentingnya menjaga hubungan yang harmonis dengan alam. Menurut (Purnomo,2022), pesan ini juga menyoroti bahwa keberadaan manusia seharusnya selalu beriringan dengan pelestarian lingkungan. Film animasi kerap menggambarkan karakter yang juga harus belajar hidup berdampingan dengan alam untuk mencapai kehidupan yang berkelanjutan.

## **2.6 Tanda-Tanda Makna Kehidupan Dalam Film Animasi**

Tanda adalah elemen penting dalam semiotika, yang menjadi dasar analisis untuk memahami berbagai bentuk komunikasi, termasuk dalam film animasi. Dalam teori semiotika, tanda didefinisikan sebagai sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain bagi seseorang dalam konteks tertentu. Ferdinand

de Saussure, seorang ahli linguistik dan salah satu tokoh utama dalam semiotika, menjelaskan bahwa tanda terdiri dari dua elemen utama: penanda (signifier) dan petanda (signified). Penanda adalah aspek fisik atau bentuk dari tanda, seperti gambar, kata, atau suara, sedangkan petanda adalah konsep atau makna yang diasosiasikan dengan penanda tersebut (Iskandar, 2017).

Roland Barthes, tokoh semiotika modern, mengembangkan teori ini dengan membahas bagaimana tanda tidak hanya memiliki makna literal (denotasi) tetapi juga makna yang lebih mendalam dan kompleks (konotasi). Makna konotatif sering kali dipengaruhi oleh budaya, konteks sosial, dan ideologi yang berlaku (Pratama, 2019). Dalam konteks film animasi, tanda-tanda seperti visual, dialog, musik, dan narasi dapat dimaknai secara konotatif untuk menyampaikan pesan-pesan moral atau nilai kehidupan yang lebih dalam.

Charles Sanders Peirce, tokoh semiotika lainnya, mengklasifikasikan tanda menjadi tiga jenis utama: ikon, indeks, dan simbol. Ikon adalah tanda yang memiliki kemiripan langsung dengan objek yang diwakilinya, seperti gambar karakter. Indeks adalah tanda yang memiliki hubungan kausal atau eksistensial dengan objek, misalnya asap yang menandakan api. Simbol adalah tanda yang maknanya didasarkan pada kesepakatan atau konvensi budaya, seperti warna tertentu yang melambangkan emosi atau suasana hati (Wibowo, 2021).

Dalam film animasi, berbagai jenis tanda ini berfungsi untuk menciptakan narasi visual yang dapat memengaruhi emosi dan pemahaman penonton.

Misalnya, warna cerah sering digunakan untuk menggambarkan kebahagiaan atau harapan, sementara warna gelap sering diasosiasikan dengan kesedihan atau konflik (Lestari, 2020). Dialog tokoh juga berfungsi sebagai tanda yang langsung menyampaikan pesan moral atau nilai-nilai kehidupan.

Tanda-tanda ini tidak hanya berdiri sendiri, tetapi juga membentuk sistem tanda yang lebih kompleks yang disebut mitos dalam teori Barthes. Mitos adalah makna budaya yang terintegrasi dalam tanda, yang sering kali merefleksikan nilai-nilai, ideologi, atau pandangan dunia tertentu (Santoso, 2021). Dalam film animasi, mitos ini bisa terlihat pada cara cerita dan karakter merepresentasikan perjuangan hidup, hubungan antarmanusia, hingga pencarian makna kehidupan.

Dengan kata lain, tanda dalam film animasi berfungsi sebagai medium untuk menyampaikan pesan eksplisit maupun implisit tentang nilai-nilai kehidupan kepada penonton. Hal ini menjadikan film animasi sebagai alat komunikasi visual yang efektif untuk menyampaikan pesan-pesan mendalam yang relevan dengan kehidupan manusia.

## **2.7 Makna-Makna Di Balik Tanda**

Makna tanda dalam sebuah film animasi sering kali melampaui apa yang tampak secara eksplisit. Film sebagai karya seni audiovisual menyimpan simbol-simbol dan pesan tersirat yang dirancang untuk menyampaikan gagasan tertentu kepada audiens. Dalam konteks film animasi Disney *Wish* yang disutradarai oleh Chris Buck dan Fawn Veerasunthorn, pendekatan semiotika

digunakan untuk menggali makna-makna yang tersembunyi di balik tanda-tanda visual, audio, dan naratif.

Roland Barthes adalah salah satu tokoh utama dalam kajian semiotika modern. Ia mengembangkan teori semiotika yang tidak hanya berfokus pada tanda-tanda linguistik, tetapi juga pada berbagai bentuk komunikasi lainnya, termasuk gambar, objek, dan narasi.

Barthes juga membagi analisis tanda menjadi dua tingkatan:

- A. Denotasi: Makna literal atau langsung dari suatu tanda. Dalam konteks film, denotasi merujuk pada apa yang secara langsung terlihat atau terdengar dalam adegan, seperti dialog, aksi karakter, atau elemen visual tertentu.
- B. Konotasi: Makna tambahan atau implikasi yang berasal dari asosiasi budaya, emosional, atau sosial. Konotasi sering kali melibatkan interpretasi simbolik yang melibatkan pengalaman dan pemahaman audiens.

Selain itu, Barthes juga memperkenalkan konsep "myth" atau mitos, yaitu makna budaya yang lebih luas yang melekat pada tanda-tanda tertentu. Mitos ini mencerminkan ideologi dan nilai-nilai masyarakat yang mendasari produksi dan konsumsi tanda.

1. Signifier (Penanda Denotatif)	2. Signified (Petanda Denotatif)
3. Denotasi Sign (Tanda Denotatif)	
4. Connotative Signifier (Penanda Konotatif)	5. Connotatif Signified (Petanda Konotatif)
6. Connotative Sign (Tanda Konotatif)	

Gambar 2.1 Peta Roland Barthes

Barthes mengembangkan "peta" untuk memahami bagaimana tanda beroperasi dalam membentuk makna. Ia menggunakan model dua tingkat sebagai berikut:

- A. Tingkat Pertama (Sistem Denotatif): Hubungan antara penanda (signifier) dan petanda (signified) yang menghasilkan tanda (sign). Misalnya, gambar bintang dalam film *Wish* secara denotatif dapat diartikan sebagai benda langit.
- B. Tingkat Kedua (Sistem Konotatif): Tanda dari tingkat pertama menjadi penanda baru dalam sistem kedua, yang kemudian melahirkan makna konotatif. Dalam contoh yang sama, bintang dapat melambangkan harapan, impian, atau kekuatan magis.

Film animasi *Wish* mengangkat tema tentang makna kehidupan manusia melalui simbol-simbol yang kaya akan makna konotatif. Beberapa tanda kunci dalam film ini antara lain:

- A. Bintang: Dalam film ini, bintang tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual, tetapi juga sebagai simbol harapan dan aspirasi manusia. Secara

denotatif, bintang adalah objek langit yang bercahaya. Namun, secara konotatif, bintang melambangkan kekuatan magis yang membantu karakter utama mencapai impiannya.

B. Keinginan (Wish): Judul dan tema utama film berfokus pada keinginan manusia. Konsep keinginan diartikan sebagai simbol harapan dan usaha manusia untuk mencapai kebahagiaan.

C. Karakter dan Dunia Fiksi: Setiap karakter dalam film membawa tanda-tanda yang merepresentasikan nilai atau pesan tertentu. Misalnya, protagonis mungkin melambangkan keberanian dan keyakinan, sedangkan antagonis merepresentasikan rintangan dan konflik internal manusia.

Melalui pendekatan semiotika, makna di balik tanda-tanda ini dapat diurai untuk memahami pesan mendalam yang ingin disampaikan oleh pembuat film.

### **PENELITIAN TERDAHULU**

Penelitian sebelumnya menjadi salah satu acuan untuk penulis. Melalui referensi tersebut, penulis bisa melakukan pengembangan teori penelitian yang bisa dijadikan dasar dalam melaksanakan pengujian penelitian. Peneliti tidak menemukan studi sebelumnya dengan judul yang identik dengan topik yang hendak penulis teliti. Sebagai rujukan dalam pengembangan kajian pada penelitiannya, penulis mengajukan sejumlah hasil penelitian yang sudah dilaksanakan sebelumnya. Berikut ini ialah beberapa studi terdahulu dalam format jurnal yang relevan dengan penelitian penulis.



Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul dan Penulis	Persamaan	Perbedaan
1	<p>REPRESENTASI PUBERTAS PADA REMAJA PEREMPUAN DALAM FILM ANIMASI “TURNING RED” (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES)</p>	<p>Menggunakan metode analisis semiotika untuk menguraikan makna yang tersembunyi dalam film animasi. Kedua skripsi mengambil film animasi sebagai objek penelitian. Walaupun tema spesifik berbeda, kedua penelitian berfokus pada aspek kehidupan manusia.</p>	<p>Menggunakan Film yang berbeda dan juga fokus yang berbeda</p>
2	<p>ANALISIS SEMIOTIK PESAN MORAL DALAM FILM PINOCCHIO</p>	<p>Kedua skripsi menggunakan metode analisis semiotika untuk menguraikan makna dan pesan dalam film animasi. Kedua skripsi meneliti film animasi, yang kaya akan simbolisme dan narasi visual yang kompleks. Kedua penelitian berfokus pada bagaimana film animasi menyampaikan pesan moral dan makna kehidupan.</p>	<p>Menggunakan Film Dan Teori yang berbeda dan juga fokus yang berbeda</p>
3	<p>ANALISIS FRAMMING PESAN MORAL FILM GET MARRIED</p>	<p>Kedua skripsi meneliti pesan yang disampaikan melalui film, walaupun dengan pendekatan yang berbeda. Kedua skripsi berfokus pada bagaimana film menyampaikan pesan</p>	<p>Menggunakan Film Dan Teori yang berbeda dan juga fokus yang berbeda</p>

No	Judul dan Penulis	Persamaan	Perbedaan
		moral dan makna yang mendalam kepada penontonnya.	
4	REPRESENTASI PESAN MORAL REMAJA DALAM FILM ANIMASI LUCA	Kedua skripsi memakai teknik analisis semiotika dalam menguraikan makna serta pesan yang terkandung dalam film animasi. Kedua skripsi meneliti film animasi, yang kaya akan simbolisme dan narasi visual yang kompleks. Kedua skripsi berfokus pada bagaimana film animasi menyampaikan pesan moral dan makna kehidupan kepada penontonnya. Pesan moral dalam Luca dan makna kehidupan dalam Wish keduanya dieksplorasi melalui simbolisme dan narasi film.	Menggunakan Film Dan Teori yang berbeda dan juga fokus yang berbeda
5	ANALISIS SEMIOTIKA PESAN MORAL DALAM FILM “MOANA” PRODUKSI WALT DISNEY	Kedua skripsi memakai metode analisis semiotika untuk menguraikan makna dan pesan yang terkandung dalam film animasi. Kedua skripsi meneliti film animasi produksi Walt Disney, yang kaya akan simbolisme dan narasi visual yang kompleks.	Menggunakan Film Dan Teori yang berbeda dan juga fokus yang berbeda