

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang masalah

Dalam perkembangan media komunikasi massa sekarang ini film menjadi salah satu media massa yang signifikan. Film berperan sebagai sarana modern yang digunakan untuk menyebarkan hiburan yang sudah menjadi kebiasaan dan diakrapi oleh khalayak umum. Disamping itu film menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, komedi, dan sajian lainnya kepada masyarakat umum. Film mempunyai kemampuan untuk mengatur pesan secara unik karena kekuatan dan potensi film yang dapat menjangkau banyak strata sosial, dan dapat menjangkau kemungkinan dalam jumlah besar yang tidak mungkin di jangkau oleh kegiatan komunikasi kontak langsung. Film sebagai salah satu jenis media massa yang menjadi saluran berbagai macam gagasan konsep, serta dapat munculkan dampak dari penayangannya. Ketika seorang melihat sebuah film, maka pesan (message) yang di sampaikan oleh film tersebut secara tidak langsung akan berperan dalam pembentukan persepsi seseorang terhadap maksud pesan dalam film. Seorang pembuat film mempresentasikan ide-ide yang kemudian dikonversikan dalam sistem tanda dan lambang untuk mencapai efek yang diharapkan (Alex Sobur, 2003: 147).

Film bisa membuat orang tertahan, setidaknya saat mereka menontonnya, secara lebih intens ketimbang medium lainnya. Film adalah bagian kehidupan sehari-hari dalam banyak hal. Bahkan dalam kita berbicara sangat dipengaruhi

oleh metafora film (Vivian, 2008: 160). Orang sudah terpesona oleh film sejak awal penciptaan teknologi film itu sendiri, walau gambar yang dihasilkan waktu itu gambar putus-putus dan goyang tembok putih. Dan kemudian pada akhir 1920-an masuknya suara dan berwarna. Serta terus mengalami dibidang teknis lainnya, bersamaan dengan itu pula film terus buata orang terpesona (Lihat Vivian, 2008: 160).

Dalam banyak penelitian tentang dampak film terhadap masyarakat selalu di pahami secara linier. Artinya film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (*message*) di baliknya, tanpa pernah berlaku sebaliknya kritik yang muncul terhadap perspektif ini didasarkan atas argument bahwa film adalah patret dari masyarakat di mana film itu dibuat. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memproyeksikannya ke atas layar (irawanto dalam sobur,2003: 127).

Sementara itu, Graeme Turner dalam Irwanto di jelaskan dalam sobur, menolak perspektif yang melihat film sebagai refleksi masyarakat. Makna film sebagai representasi dari realiatas masyarakat, bagi Turner, berbeda dengan film sekedar sebagai refleksi dari realitas, dan film “memindah” realitas ke layar tanpa mengubah realiatas itu. Sementara itu, sebagai representasi dari realitas, film membentuk dan “menghadirkan kembali” realitas berdasarkan kode-kode, konvensi dan idiologi dari kebudayaannya (2003: 128).

Film dapat memberikan dampak sendiri dari penayangannya, baik berupa dampak positif maupun negatif. Dampak positif film misalnya, mampu mengajarkan penontonnya tentang banyak hal seperti pesan-pesan pendidikan

ataupun moralnya, sedangkan dampak negatif dari film misalnya tindakan kriminal maupun tidakan-tidakan amoral lainnya yang ditayangkan dalam film. Film juga telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari manusia dan bahkan hampir tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia, banyak pengaruh yang dihasilkan film kepada penontonnya, misalnya saja dari gaya berbicara, gaya hidup dan sebagainya.

Ratatouille adalah sebuah film animasi komputer yang dirilis tahun 2007. Film ini diproduksi oleh Pixar, dan didistribusikan oleh Walt Disney Pictures. Film ini mengenai seekor tikus yang bernama Rémy (suara oleh Patton Oswalt), yang ingin menjadi koki restoran terkenal di Paris. Film ini disutradarai oleh Brad Bird, yang mengambil alih dari Jan Pinkava pada tahun 2005, dan lalu merilisnya di Amerika Serikat pada 29 Juni 2007. *Ratatouille* adalah nama sebuah makanan khas Perancis. Film ini merupakan sebuah perpaduan drama dan romansa (Wikifidia, 2012).

Film animasi bukan hanya digemari oleh anak-anak, karena sifatnya yang menghibur, tak jarang orang dewasa menyukai film animasi bahkan menjadikan film animasi menjadi film pavorit. Baik hanya untuk menghilangkan kepenatan ditengah-tengah kesibukan yang memerlukan berfikir secara serius dan terkadang bisa mengaduk-aduk perasaan penontonnya seperti yang dilakukan film ini (*Ratatouille*).

Film tidak hanya sekedar menjadi media hiburan saja, melalui film kita bisa mendapatkan banyak hal. Layaknya televisi, film merupakan salah satu yang mampu mempengaruhi khalayaknya, melalui pesan-pesan dari isi cerita, dari segi

gaya maupun dari segi bahasa maupun karakter yang dimainkan dalam film tersebut semuanya bisa kita ambil pesan-pesan yang terdapat dalam film tersebut, baik pesan positif maupun pesan negatif. Seperti halnya yang terdapat dalam film *Ratatouille ini*, banyak pesan moral yang disampaikan baik dari segi bahasa ataupun simbol-simbol yang digunakan dalam film ini. Sehingga penonton tidak hanya dimanjakan dengan sekedar hiburan saja, melainkan penonton dapat mengambil pesan moral yang terdapat dalam film ini.

Seperti yang dikatakan oleh Van Zoes dalam Sobur (Sobur,2003: 128) bahwa film dibangun tanda semata-mata. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan. Rangkaian gambar dalam film menciptakan imajinasi dan sistem penandaan. Maka, menurut penulis pilihan yang tepat untuk menganalisis film dengan menggunakan semiotik, karena semiotik adalah suatu ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek , peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda (Eco dalam Sobur, 2003: 95).

Dari latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk mengkaji secara ilmiah. Banyak tanda yang terdapat dalam film ini, disetiap tanda yang ada memiliki makna masing-masing. Misalnya, dari bahasa yang digunakan oleh para aktor, tanda-tanda ataupun lambang yang muncul dan yang digunakan oleh para aktor, masing-masing memiliki makna, sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap film tersebut dengan menggunakan analisis semiotik. Pada penelitian kali ini penulis ingin mengkaji mengenai ***“Pesan Moral Dalam Film Ratatouille.”***

B. Alasan pemilihan judul

Judul “*Analisis Semiotika Terhadap Pesan Moral Dalam Film Ratatouille*”

Ini diangkat dengan alasan sebagai berikut:

1. Film dapat memberikan dampak dari penanyangannya. Selain itu, secara tidak langsung pesan yang di sampaikan oleh film berperan dalam pembentukan persepsi seseorang terhadap maksud pesan yang terkandung dalm film.
2. Motivasi bagi penulis untuk meningkatkan penggalian pengetahuan yang lebih luas dan analisis semiotik. Serta pembahasan rujukan tentang analisis semiotik sepanjang pengetahuan penulis jarang dijumpai, khususnya di Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi.
3. Sebelumnya telah dilakukan penelitaian dengan judul “**analisis semiotika terhadap pesan moral dalam film toy story3**”.Di teliti pada tahun 2012 oleh Marlenah “**Analisis Semiotika Terhadap Pemahaman Ajaran Islam Dalam Film My Name Is Khan**”. Di teliti pada tahun 2010 oleh Neysa Liyanda, oleh Rafika Putri pada tahun 2011 dengan judul “**Analisis Semiotika Citra Perempuan Dalam Film Perempuan Berkalung Sorban,**” serta oleh Wan Fitri Chairini pada tahun 2011 dengan judul “**pesan pendidikan dalam film laskar pelangi (Analisis semiotika film laskar pelangi)**”. Pada penelitian kali ini penulis ingin meneliti dengan menggunakan analisis semiotik, namun dengan objek dan subjek penelitian yang berbeda. Sehingga hasil dari penelitian ini juga berbeda.

4. Film-film yang animasi yang sutradarai Brad Brid slalu sukses dalam kancah international dari segi pinansial, kritik dan penghargaan.

C. Penegasan istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam memprediksi serta memahami kajian penelitian ini, maka perlu ditegaskan istilah-istilah yang dianggap penting dalam penelitian ini sehingga tidak keluar dari jalur yang dikaji peneliti, yaitu:

1. Analisis Semiotika

Secara Etimologis, istilah Semiotika berasal dari kata Yunani semion yang berarti “tanda” tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang lain. Secara terminologis, semiotika dapat diidentifikasi sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda (Eco dalam Sobur, 2003: 95).

2. Pesan

Pesan atau message merupakan seperangkat lambang bermakna yang disampaikan oleh komunikator (Effendi, 1990: 18).

3. Moral

Moral berasal dari bahasa Latin yaitu Mores yang berasal dari kata Mos yang berarti kesusilaan, tabiat atau kelakuan. Dengan demikian, moral dapat diartikan sebagai ajaran kesusilaan (Salam, 2000: 2).

Sementara dalam kamus umum bahasa Indonesia dari W.J.S Poerwardiminto, terdapat keterangan bahwa moral adalah ajaran tentang baik buruk perbuatan dan kelakuan (Salam, 2000: 2)

4. Film

Dalam kamus bahasa Indonesia. Film merupakan selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk gambar negatif (yang akan dibuat poster) atau untuk templat gambar positif (yang akan dimainkan dalam bioskop) (2001: 316).

5. Film *Ratatouille*

Ratatouille merupakan film dengan gambar buatan komputer yang dirilis Disney (Wikipedia, 2007). Ceritanya berkisah seekor tikus yang ingin menjadi koki terwujud dengan bertemu Linguini yang baru bekerja di restoran Gusteau.

D. Rumusan masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana pesan moral yang terdapat dalam film *Ratatouille* ?

E. Tujuan dan manfaat penelitian

1. Tujuan

Untuk mengetahui pesan-pesan moral dalam film *Ratatouille*.

2. Manfaat penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

- a. Akademis sebagai bahan referensi dalam menambah cakrawala dunia keilmuan, yaitu kaitan antara teoritis dengan aplikasi ilmu-ilmu komunikasi yang telah diberikan Jurusan Komunikasi UIN SUSKA RIAU.
- b. Penulis sebagai bahan peningkatan kemampuan dalam menganalisis masalah dan penerapan ilmu yang telah diperoleh di perkuliahan.

F. Kerangka Teoritis dan Konsep Operasional

1. Kerangka Teoritis

a. Tinjauan terhadap analisis semiotika dalam film

Secara etimologis, istilah kata semiotika berasal dari kata Yunani semeion yang berarti “tanda” tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang atas dasar konvensi sosial yang tegabung sebelumnya, dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain. Secara terminologis, semiotika diidentifikasi sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda (Eco dalam Sobur, 2003: 95).

Pengertian semiotik berhubungan dengan semantik karena dua pengertian itu meliputi makna dan kemaknaan dalam komunikasi antar manusia. Semiotik bukan hanya berhubungan dengan isyarat bahasa, melainkan berhubungan dengan isyarat-isyarat non-bahasa dalam komunikasi antar manusia. Dapat kita katakan semiotika adalah ilmu isyarat komunikasi yang bermakna (parera, 2004: 41).

Van zoest dalam Sobur mengartikan semiotika sebagai “ilmu tanda (sign) dan segala berhubungan dengannya: cara berfungsinya, dengan hubungannya dengan kata lain, dan penerimaannya maknanya oleh mereka yang mempergunakannya” (Sobur, 2003: 96). Menurut Langer, semua binatang yang hidup di dunia didominasi oleh perasaan manusia dimediasikan oleh konsepsi, simbol dan bahasa. Binatang merespon tanda, tetapi manusia menggunakan lebih dari sekedar tanda

sederhana menggunakan simbol. Sign (tanda) adalah sebuah stimulus yang menandakan kehadiran dari suatu hal (littlejohn, 2009: 44).

Menurut victor kraft (demikian kamus *linguistic* Mario Pai dan Prank Gaynor). Semiotik/semiotika terdiri dari analisis bahasa dalam tiga dimensi: yang berhubungan dengan tiga pemakai bahasa tanpa merujuk kepada maknanya, yakni dari segi Sinteksis (parera, 2004: 42).

Semiotik digunakan sebagai pendekatan untuk menganalisis teks media dengan asumsi bahwa media itu sendiri dikomunikasikan melalui seperangkat tanda. Teks media yang tersusun atas seperangkat tanda tersebut tidak pernah membawa makna tunggal. Kenyataannya, teks media selalu mewakili ideologi dominan yang terbentuk melalui tanda tersebut. Hal ini menunjukkan teks media membawa kepentingan-kepentingan tertentu, juga kesalahan tertentu yang luas dan lebih kompleks (Sobur, 2002: 95).

Semiotik dari sebagai model dari ilmu pengetahuan sosial memahami dunia sebagai sitem hubungan yang memiliki unit dasar yang disebut 'tanda'. Dan semiotik mempelajari tentang hakikat keberadaan suatu tanda. Dan isi media (tanda) pada hakikat adalah hasil dari suatu kontruksi realitas dengan suatu bahasa sebagai perangkat dasarnya. Sedangkan bahasa bukan saja sebagai mepresentasikan realitas, namun juga bisa menentukan realitas seperti apa yang akan diciptakan oleh bahasa tentang realitas tersebut.

Akibatnya, media massa mempunyai peluang yang sangat besar untuk mempengaruhi makna dan gambaran yang dihasilkan dari realitas yang dikonstruksikan. Disebabkan sifat dan faktanya bahwa pekerjaan media massa adalah menceritakan peristiwa-peristiwa, maka seluruh isi media adalah realitas yang telah dikonstruksikan (*constructed reality*) (Sobur, 2002: 87).

Prince dalam Fiske (1990) membedakan tanda atas lambang (*Symbol*), ikon (*ikon*). Indeks (*index*). Yang dijelaskan sebagai berikut (Keriyantono, 2009: 264):

1. *Lambang*: suatu tanda dimana hubungan antara tanda dan acuannya merupakan hubungan yang terbentuk secara konvensional. Lambang ini adalah adalah tanda yang dibentuk karena adanya konsesus dari pengguna tanda. Warna merah bagi masyarakat Indonesia adalah lambang berani, mungkin di Amerika bukan.
2. *Ikon*: suatu tanda dimana hubungan antara tanda dan acuannya berupa hubungan kemiripan. Jadi ikon adalah bentuk yang dalamnya berbagai bentuk menyerupai objek dari tanda tersebut. Patung ikan adalah ikon dari sebuah ikan.
3. *Indeks*: suatu tanda dimana hubungan dari suatu tanda dan acuannya timbul karena ada kedekatan eksistensi. Jadi indeks adalah suatu tanda yang mempunyai hubungan secara langsung (kausilitas) dengan objeknya. Asap merupakan indeks dari adanya api.

2. Macam-macam Semiotika

Sekurang-kurangnya terdapat sembilan macam semiotika yang kita kenal sekarang yaitu (Petada dalam Sobur, 2003: 100). Namun penelitian ini hanya membahas 1 jenis semiotik yaitu :

Dari sekian banyak semiotik yang ada pada saat ini, saya menggunakan semiotik analitik untuk melihat pesan moral yang terdapat pada film *Ratatouille*. Semiotik analitik akan menjadi fokus dalam menemukan pesan moral yang terkandung di dalam film ini.

- a. *Semiotik Analitik* merupakan semiotik yang menganalisis sistem tanda. Peirce menyatakan bahwa semiotik berobjekkan tanda dan menganalisisnya menjadi ide, objek dan makna. Ide bisa dikatakan sebagai lambang, sedangkan makna adalah beban yang terdapat dalam lambang yang mengacu kepada objek tertentu.

3. Model analisis Semiotik Carles S. Peirce

Peirce menyebutkan Semiotika berangkat tiga elemen utama (Kriyantono. 2009: 265):

- a. Tanda
Adalah suatu yang terbentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indera manusia dan merupakan sesuatu yang merujuk (merepresentasikan) hal lain dari tanda itu sendiri. Acuan tanda ini disebut objek.

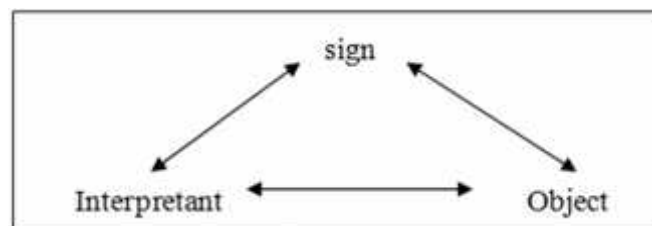
b. Acuan Tanda (Objek)

Adalah konteks sosial yang menjadi referensi dari tanda atau sesuatu tanda yang dirujuk tanda.

c. Pengguna Tanda (Interpretant)

Konsep pemikiran dari orang yang menggunakan tanda dan merujuknya kesuatu makna tertentu atau makna yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda.

Yang dikupas teori segitiga, maka adalah perseolan bagaimana muncul dari sebuah tanda ketika tanda itu digunakan orang pada waktu berkomunikasi. Menurut Peirce sign dalam Fiske (1990), hubungan antara tanda, objek dari interpretant digambarkan sebagai berikut ini (Kriyantono, 2009: 266)



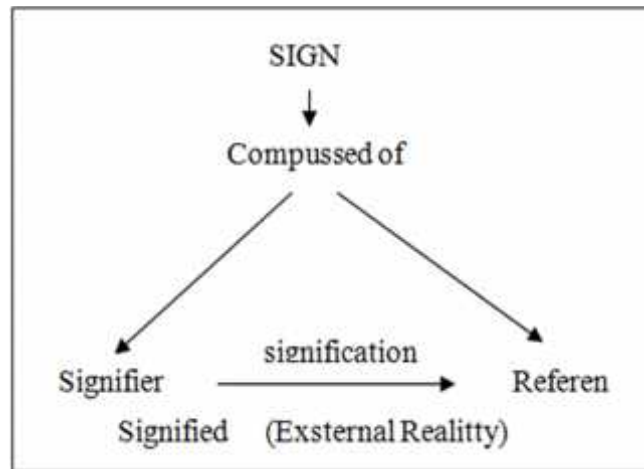
(Gambar 1 Hubungan tanda, objek dan interpretant
Sumber: Kriyantono, 2009: 266)

4. Model Analisis Semiotik Ferdinand saussure

Menurut Saussure, tanda terbuat atau terdiri dari (Kriyantono, 2009: 267):

- a. Bunyi-bunyi dan gambar (sound and images), disebut "*signifier*"
- b. Konsep-konsep dari bunyi-bunyian dan gambar (the concepts these sounds and images), disebut "*Signified*" bersal dari kesepakatan.

Model Semiotik dari Saussure



(Gambar 2 Model Semiotik dari Saussure
Sumber: Kriyantono, 2009: 268)

Tanda (Sign) adalah sesuatu yang berbentuk fisik (any sound image) yang dapat dilihat dan didengar yang biasanya merujuk kepada sebuah objek atau aspek dari realitas yang ingin dikomunikasikan. Objek tersebut dikenal dengan “referent”. Dalam berkomunikasi, seseorang menggunakan tanda untuk mengirim makna tentang objek dan orang lain akan menginterpretasi tanda. Syaratnya komunikator dan komunikan harus mempunyai bahan ilmu pengetahuan yang sama terhadap sistem tanda. Tanda (Sign) adalah sesuatu yang berbentuk fisik (any sound-image) yang dapat dilihat dan didengar yang biasanya merujuk kepada suatu objek atau aspek dari realitaskan yang mau dikomunikasikan. Objek tersebut dikanal dengan “referent” (kryantono, 2009:168). Sementara Saussure menyebut *Signifier* sebagai bunyi atau coretan bermakna, *signified* adalah gambar dari suatu mental atau konsep suatu dari *signifier*. Hubungan antara keberadaan fisik tanda atau konsep menatk tersebut

dinamakan *signification*. dengan kata lain, *signification* adalah upaya dalam memberi makna terhadap dunia.

Kode merupakan sistem pengorganisasikan tanda. Cara menginterpretasikan pesan-pesan yang tertulis yang tidak dipahami. Jika kode salah diketahui, makna akan bisa dipahami. Dalam semiotik, kode dipakai untuk merujuk pada struktur perilaku manusia. Budaya dapat dilihat sebagai kumpulan kode-kode (Kriyantono, 2009: 269).

Saussure merumuskan dua cara pengorganisasian tanda kedalam kode:

1. Paradigmatik

Merupakan sekumpulan tanda yang dari dalamnya dipilih satu untuk digunakan.

2. Syntagmatic

Merupakan pesan yang dibangun dari paduan tanda-tanda yang dipilih.

a. Tinjauan Terhadap Nilai-Nilai Moral

Moral berasal dari bahasa latin yaitu *mores* yang berasal dari kata *mos* yang berarti kesusilaan, tabiat atau kelakuan. Dengan demikian, moral dapat diartikan sebagai ajaran kesusilaan. Sementara itu, dalam kamus umum Bahasa Indonesia dari W.J.S. Poerwadarminto, moral adalah ajaran tentang baik buruk perbuatan dan kelakuan (Salam, 2000: 2).

Moral selalu berhubungan nilai-nilai, tetapi tidak semua nilai itu merupakan moral. Ada semacam nilai, diantaranya logis (benar-salah), nilai estetis (indah-indah), dan nilai etika/nilai moral (baik-buruk) (salam, 2000: 74).

Ali dan Asrori dalam bukunya Psikologi Remaja mengatakan, moral pada dasarnya merupakan rangkaian nilai tentang berbagai macam perilaku yang harus dipatuhi, dan moral merupakan kaidah norma mengatur perilaku individu dan hubungannya dalam keluarga sosial masyarakat. Moral juga merupakan standar baik buruk yang ditentukan individu oleh nilai-nilai sosial budaya dimana individu sebagai anggota sosial (2009: 136).

Sementara itu, moralitas merupakan aspek kepribadian yang diperlukan seseorang dalam kaitannya dengan kehidupan sosial secara harmonis, adil dan seimbang. Perilaku moral diperlukan demi terwujudnya kehidupan yang damai penuh keteraturan, ketertiban dan keharmonisan (Ali dan Asrori, 2009: 136). Moralitas sendiri tidak dapat terjadi dengan begitu saja, melainkan dengan adanya pengalaman dan kebiasaan yang memang telah ditanamkan sejak kecil oleh orangnya. Kebiasaan itulah kemudian dapat tertanam dengan berangsur-angsur sesuai dengan pertumbuhan kecerdasannya (Lihat Daradjat, 2005).

Dalam etika, sebagai filsafat tentang tingkah laku, antara lain dibicarakan apakah ukuran baik buruknya berlaku sebagian manusia. Yang dicari adalah ukuran yang bersifat umum yang berlaku sebagian manusia. Teori yang berkaitan dengan hal ini dapat digolongkan pada dua golongan (Salam, 2000: 60-61):

1. Deontologis atau kewajiban (duty), yang mencari ukuran baik buruknya perbuatan pada perbuatannya dan aturannya sendiri. Pada pokoknya mengatakan sebuah tindakan secara individual pada dirinya terlepas dari pertimbangan yang akibat ditimbulkannya. Menentukan apakah perbuatan baik atau buruk. Bagian lain, peraturan yang pokoknya berpendapat baik buruknya perbuatan seseorang

ditentukan oleh norma moral yang berlaku terlepas dari akibat untungnya ruginya penetapan norma tersebut dalam keadaan kongkret. Contoh, berdusta tetap merupakan hal yang buruk, titik. Tidak dipertimbangkan dalam situasi kongkret perbuatan demikian mungkin mempunyai akibat yang positif, bermanfaat dan sebagainya.

2. Telelogis disebut juga Eudomonisme, atau yang mengukur baik buruknya perbuatan dari akibat yang ditimbulkan. Antara lain Hedonistik mencari ukuran baik buruk pada kenikmatan, ada pula yang mencari ukuran pada kebahagiaan.

Sementara itu, sering kali kita mengalami kesulitan untuk membedakan antara etika, moral dan akhlak karena ketiganya memiliki kemiripan. Tak jarang banyak orang keliru dan hampir tak bisa membedakan keduanya. Menurut Mufid dalam bukunya etika filsafat komunikasi (2009: 181), menjelaskan bahwa etika lebih condong ke arah ilmu tentang baik/buruk. Sedangkan moral atau moralitas adalah sifat moral/keseluruhan asas dan atau nilai yang berkenaan dengan baik dan buruk.

Karena sebagai tolak ukur akhlak adalah ajaran Al-Qur'an dan sunnah. Sementara etika, menjadikan tolak ukur baik buruknya perbuatan manusia pada akal pikiran, dan moral tolak ukurnya adalah norma-norma yang berlaku dalam ruang lingkup sosial masyarakat itu sendiri (Lihat Zahruddin dan Sinaga, 2004: 56).

Dua kaedah dasar moral menurut Mufid (2009: 181):

1. Kaidah sikap baik, pada dasarnya kita meski bersikap baik terhadap apa saja. Bagaimana sikap baik itu harus dinyatakan dalam bentuk yang kongkret, bergantung dari apa yang baik dalam situasi dalam kongkret itu.

2. Kaidah keadilan, prinsip keadilan adalah kesamaan yang masih tetap mempertimbangkan kebutuhan orang lain. Kesamaan beban yang terpakai harus dipikulkan harus sama, yang tentu saja yang disesuaikan dengan kadar anggota masing-masing.

Lawrence E. Kohlberg dalam Ali dan Asrori (2009: 137) mengatakan bahwa, penilaian dan perbuatan moral pada intinya bersifat rasional. Keputusan moral bukanlah soal perasaan atau nilai, melainkan selalu mengandung suatu tafsiran kognitif terhadap keadaan dilema moral dan bersifat konstruksi kognitif yang bersifat aktif terhadap titik pandang masing-masing individu sambil mempertimbangkan segala macam tuntutan, hak, kewajiban keterlibatan setiap pribadi terhadap sesuatu yang baik dan adil (2009: 136).

b. Tinjauan Terhadap Nilai-Nilai Moral Dalam Film

Kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial, lantas membuat para ahli bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya. Sejak itu, banyak penelitian yang ingin melihat dampak film terhadap masyarakat (Sobur, 2003: 127).

Seperti yang dikatakan oleh John Vivian televisi mengajari pikiran yang belum matang dan mengajari mereka cara berfikir” (2008: 225-226). Dengan kata lain bahwa televisi (film) mampu memberikan pesan-pesan terhadap

penontonnya. Baik pesan yang bersifat positif berupa pesan moral maupun pesan pendidikan lainnya, dan pesan yang bersifat negatif seperti halnya tindakan kekerasan, seks, dan tindakan kriminal lainnya yang dapat mempengaruhi pola pikir maupun tingkah laku penontonnya. Film-film kartun merupakan film yang tidak hanya banyak digemari oleh anak-anak saja, karena sifatnya yang menghibur dan ringan orang dewasa juga banyak menyukai film-film animasi.

Isi pernyataan film lebih muda dipahami dibandingkan lambang komunikasi surat kabar dan majalah, yang hanya menggunakan lambang bahasa tulis dan gambar foto. Televisi dan film menggunakan lambang dalam komunikasi yang lebih lengkap meliputi lambang komunikasi bahasa lisan, tulisan, mimik dan gerak-gerik (media audio visual) (Soehoet, 2003: 15).

c. Tinjauan Terhadap Film *Ratatouille*

Dalam banyak penelitian tentang dampak film terhadap masyarakat, hubungan antara film dan masyarakat seringkali dipahami secara linear. Artinya film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (message) dibaliknya, tanpa pernah berlaku sebaliknya. Kritikan yang muncul perspektif ini didasarkan atas argument bahwa film adalah protec dari masyarakat di mana film itu dibuat. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memproyeksikannya keatas layar (Irwanto dalam Sobur, 2003: 127).

Seperti yang dikemukakan Van Zoest dalam Sobur, film dibangun dengan tanda semata-mata. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerjasama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan. Ciri gambar film

adalah persamaannya dengan realitas yang ditunjukkannya. Gambar yang dinamis dalam film merupakan ikonik bagi film realitas yang dinotasikannya (Sobur, 2003: 128).

Ratatouille adalah sebuah nama makanan yang terkenal diperancis. Namun ternyata, *Ratatouille* ini di daerah berbagai belahan di dunia lainnya juga terdapat makanan yang sama dengan *Ratatouille* ini. Misalnya di Filipina dikenal dengan nama pinakbet atau dinengdeng. Lalu, di Italia terkenal dengan nama caponata, dan di Turki disebut turlu. Namun di Venezia, biasanya ditambah dengan ikan sarden atau anchovy sebagai campuran bahan *Ratatouille* ini menginspirasi seorang koki asal Amerika, Thomas Keller, membuat variasi kontemporer hidangan ini untuk film animasi *Ratatouille* yang diluncurkan pada tahun 2007 lalu (blog, parlezfrancais, 2008)

Film *Ratatouille* dirilis pada tahun 2007 dalam bentuk 3D. Film *Ratatouille* menceritakan Remy (Seekor Tikus) yang sangat menggemari masakan Prancis. Dia tinggal bersama ayah dan ibunya di loteng rumah seorang wanita pensiunan, Mebel, yang sudah berusia lanjut. Remy adalah penggemar masakan Prancis tidak seperti keluarganya yang lain, dia bisa mencampur berbagai bahan makanan menjadi suatu hidangan yang lezat dan nikmat. Sayangnya, Remy terpisah dari keluarganya ketika mereka berusaha melarikan diri dari rumah seorang wanita tua yang mengetahui banyaknya tikus setelah diketahui seorang wanita tua memergoki Remy dan kakaknya sedang mencari bahan kunyit didapur dan menembaki segerombolan tikus yang tinggal di rumah wanita tua tersebut,

Remy yang terpisah dari ayah dan ibunya kelaparan, sehingga Remy memberanikan diri menyusup masuk kedalam dapur restoran bintang lima di Paris, untuk mencari makanan dan menilik resep rahasia olahan sangkoki ternama, Auguste Gusteau. Gusteau baru saja meninggal gara-gara dikritik oleh Anton Igo (kritikus makanan), yang menentang bahwa semua orang bisa memasak.

Setelah berhasil masuk kedalam dapur, Remy bertemu Linguini, seorang tukang sampah yang bekerja di restoran Gusteau, dia diperkejakan di restoran itu karena ibunya dulu adalah mantan kekasih Gusteau. Tapi tiba-tiba, karena kelalaiannya, Linguini menumpahkan sup yang sedang membersihkan dapur, karena ketakutan Linguini memasukan sembarangan segalahan bahan jenis makanan ke dalam sup itu, Remy yang melihat perbuatannya tergerak membantunya, meskipun ia adalah pembuat masalah yang tak nampak dan tak diinginkan, hasrat Remy untuk memasak secara tidak sengaja perlahan mulai terwujud melalui seorang tukang sampah yang baru saja diterima di restoran ini.

Film yang disutradarai oleh Brad Bird dan Jan Pinkava ini, telah sukses menyita para perhatian para pecinta animasi. Film yang intrik dengan romansa, drama dan perjuangan seekor tikus (Remy) menjadi juru masak yang menggunakan kelebihan yang ia miliki. Film ini juga berhasil mendapat 3 kali nominasi dalam piala Oscar 2008, yaitu film animasi terbaik, musik dan lagu terbaik, serta skenario terbaik. Sementara itu, di ajang penyerahan piala Golden Globe 2008, *Ratatouille* mendapat sebagai film animasi terbaik.

Selain itu, dikutip dari sebuah situs online menyebutkan bahwa film *Ratatouille* ini telah sukses mendapatkan keuntungan sebesar 624 Juta Dollar AS, dan menjadikannya kartun dari Pixar dengan keuntungan tertinggi ketiga, tepat dibelakang *Finding Nemo* dan *The Incredibles*. Namun, pada tahun 2009 film ini bergeser menjadi film tersukses keempat dari Pixar, setelah *Up* mengambil alih posisi 2, menurunkan tingkat *The Incredibles* dan *Ratatouille* ke posisi 3 dan 4 dengan keuntungan sebesar US\$672 Juta.



(Gambar 3 : Poster Film *Ratatouille*)

Film *Ratatouille* diantaranya diperankan oleh Patton Oswalt, Lou Romano, Peter Sohn, Brad Garrett, Janeane Garofalo, Ian Holm, Brian Dennehy, dan masih banyak lagi (Observasi Film *Ratatouille*,01-11-2012).

5. Konsep Operasional

Sesuai dengan masalah dalam penelitian ini, maka yang akan diteliti adalah pesan-pesan moral yang terkandung dalam film *Ratatouille*, yang dianalisis semiotika.

Dalam konsep operasional dapat dikemukakan indikator-indikator sebagai tolak ukur untuk menganalisis semiotika pesan/nilai moral dalam film *Ratatouille*, penulis menggunakan kesembilan konsep semiotik yang telah dijabarkan oleh Sobur (2011: 100-101) sebagai indikator-indikator yang menjadi tolak ukur dalam mengetahui pesan moral dalam film *Ratatouille*, yaitu:

- d. Kekeluargaan
- e. Kerja Keras
- f. Bejiwa pemimpin
- g. Pantang menyerah
- h. Saling membantu
- i. Saling menyayangi
- j. Kejujuran
- k. Kebersihan

G. Metode Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan pada film *Ratatouille* berupa pemutaran film dan peneliti terlibat langsung menganalisis isi dari film tersebut. Karena penelitian ini merupakan penelitian semiotika, maka lokasi penelitian tidak seperti yang dilakukan penelitian lapangan. Analisis semiotik merupakan

analisis tanda-tanda yang terdapat dalam *Ratatouille*. Waktu yang dibutuhkan peneliti waktu sekitar 3 bulan.

2. Subjek Dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah film *Ratatouille* dan yang menjadi objek penelitian adalah Pesan Moral yang terdapat pada film *Ratatouille* tersebut.

3. Sumber Data

Yang mejadi sumber data dalam penelitian ini adalah data primer dan data skunder. Data primier yaitu data yang diperoleh dari objek penelitian, dan data skunder merupakan sumber lain yang dapat mendukung penelitian ini. Seperti studi kepustakaan terhadap teori film dan moral yang relevan dengan penelitian ini.

4. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik yang relevan dalam mengumpulkan data penelitian ini adalah:

a. Data Teks

Dalam kajian komunikasi segala macam tanda adalah teks yang didalamnya terdapat simbol-simbol yang sengaja dipilih. Dimana pemilihan, penyusunan, dan penyampaianya tidak bebas dari maksud makna tertentu (Kriyantono. 2009: 38).

b. Observasi

Observasi merupakan pengamatan langsung terhadap film *Ratatouille* dalam konteks pesan moral yang terdapat pada isi film *Ratatouille*

tersebut. Dalam hal ini peneliti mengamati alur cerita film tersebut dan menganalisisnya dari sisi semiotik atau tanda-tanda komunikasi.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah adalah cara pengumpulan data tertulis terutama arsip-arsip atau dokumen tentang pendapat dan teori yang berhubungan dengan masalah-masalah dalam penelitian ini.

5. Teknik Analisis Data

Teknik dalam menganalisis data, penulis menggunakan Analisis semiotik, yaitu melihat teks sebagai struktur dari keseluruhan. Ia mencari makna yang laten atau konotatif. Dalam hal ini konteks dapat didefinisikan sebagai alur narasi (plot), lingkungan sematik (maknawi) yang paling dekat, gaya bahasa yang berlaku, dan kaitan antara teks dan pengalaman atau pengetahuan (eco dalam Sobur, 2003: 146).

Sedangkan metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah semiotik dengan pendekatan kualitatif. Dalam penerapannya metode semiotik menghendaki pengamatan secara menyeluruh dari semua berita (teks, termasuk cara pemberitaan maupun istilah-istilah yang digunakannya). Peneliti diharuskan memperhatikan koherensi makan antara bagian dalam teks dan koherensi teks dan konteksnya (Sobur, 2002: 148)

H. Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan secara garis besar berkenaan latar belakang, alasan pemilihan judul, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kerangka teoritis dan konsep operasional, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : GAMBARAN UMUM FILM *RATATOUILLE*

Bab ini berisikan: Tokoh-tokoh dalam film *Ratatouille*, dan alur cerita film *Ratatouille*.

BAB III : PENYAJIAN DATA

Bab ini menyajikan data berkenaan dengan pesan moral yang terdapat dalam film *Ratatouille*.

BAB IV : ANALISIS DATA

Bab ini berisikan analisis semiotika terhadap pesan moral yang terdapat dalam film *Ratatouille*.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran.