



No. 4685/KOM-D/SD-S1/2022

**PESAN MORAL DALAM FILM *SWORD ART*
*ONLINE THE MOVIE ORDINAL SCALE***



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata (S1) Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh:

SEPTIAN FERNIKO ANANDA
NIM. 11443104504

PRODI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM

RIAU

2022

© Hak cipta milik U

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PESAN MORAL DALAM FILM SWORD ART ONLINE
THE MOVIE ORDINAL SCALE**

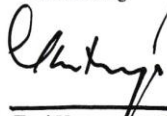
Disusun oleh :

Nama : Septian Ferniko Ananda

NIM : 11443104504

Telah disetujui oleh dosen pembimbing pada tanggal 14 Agustus 2021

Pembimbing



Dr. Toni Hartono, M.Si
NIP. 19780605 200701 1 024

Mengetahui :

Ketua Prdodi Ilmu Komunikasi,



Dr. Muhammad Badri, M.Si
NIP. 19810313 201101 1 004





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Penguji Pada Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikuti ni:

Nama : Septian Ferniko Ananda
 NIM : 11443104504
 Judul : Pesan moral dalam film sword art online the movie ordinal scale

Telah dimunaqasyahkan pada Pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada:

Hari : Senin
 Tanggal : 31 Januari 2022

Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S.I.Kom. pada Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.



Pekanbaru, 31 Januari 2022

Dr. Imron Rosidi, S.Pd., M.A
 NIP. 198111182009011006

Tim Penguji

Ketua/ Penguji I,

Dr. Imron Rosidi, S.Pd., M.A
 NIP. 198111182009011006

Sekretaris/ Penguji II,

Multiasin, M. Pd.I
 NIP/NIK.19680513 200501 1 009

Penguji III,

Firdaus El Hadi, S.Sos., P.hD
 NIP/NIK.19761212 200312 1 1004

Penguji IV,

Usman, M.I.Kom
 NIP/NIK.130 417 119



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
كلية الدعوة و الاتصال
FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
Fax. 0761-562052 Web.www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL

Kami yang bertandatangan dibawah ini adalah Dosen Penguji pada Seminar Proposal Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Septian Ferniko Ananda
NIM : 11443104504
Judul : Pesan moral dalam film swort art online the movie ordinal scale

Telah Diseminarkan Pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 21 Januari 2021

Dapat diterima untuk dilanjutkan menjadi skripsi sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif kasim Riau.

Pekanbaru, 21 Januari 2021

Penguji Seminar Proposal,

Penguji I,

Dra. Atjih Sukaesih, M.Si
NIP. 196911181996032001

Penguji II,

Yantos, S.IP, M.Si
NIP.197101222007011016

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran Surat:

Nomor : Nomor 25/2021

Tanggal : 10 September 2021

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Septian Ferniko Ananda

NIM : 11443104504

Tempat/ Tgl. Lahir : Ujungbatu 05 September 1995

Fakultas/Pascasarjana : Dakwah dan Komunikasi

Prodi : S1 Ilmu Komunikasi

Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* :

"Pesan moral dalam film sword art online the movie ordinal scale"

Menyatakan dengan sebenar-benarnya:

1. Penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* dengan judul sebagaimana disebutkan diatas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* saya ini, saya sampaikan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/(Karya Ilmiah lainnya*) saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 17 Februari 2022

Yang membuat pernyataan



Septian Ferniko Ananda

NIM :11443104504

**pilih salah satu sesuai jenis karya tulis*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pekanbaru,2021

No. : Nota Dinas
 Lampiran : 1 (satu) Eksemplar
 Hal : Pengajuan Sidang Sarjana

Kepada yang terhormat,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
 di-
 Tempat.

Assalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Dengan Hormat,

Setelah kami melakukan bimbingan, arahan, koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya terhadap skripsi Saudara:

Nama : SEPTIAN FERNIKO ANANDA
 NIM : 11443104504
 Judul Skripsi : PESAN MORAL DALAM FILM SWORD ART ONLINE THE MOVIE ORDINAL SCALE

Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqasyahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.Ikom.)

Harapan kami semoga dalam waktu dekat yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang ujian munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Uiniversitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian persetujuan ini kami sampaikan. Atas perhatian Bapak, diucapkan terima kasih.

Wassalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Pembimbing I,

Dr. Toni Hartono, M.Si
 NIP. 19780605200701 1 024

Mengetahui :
 Ketua Prodi Ilmu Komunikasi,

Dr. Muhammad Badri, M.Si.
 NIP. 19810313 201101 1 004



PESAN MORAL DALAM FILM *SWORD ART ONLINE* *THE MOVIE ORDINAL SCALE*

Oleh:

Septian Ferniko Ananda
NIM. 11443104504

ABSTRAK

Film merupakan karya estetis dan sarana informasi yang dapat menghibur dan menjadi sarana pendidikan bagi penontonnya. Melalui media film khalayak masyarakat dapat menerima pesan yang komprehensif. Salah satu film yang terkandung di dalamnya pesan moral adalah *Sword Art Online The Movie Ordinal Scale*. *Sword Art Online The Movie Ordinal Scale* merupakan film yang berisi persaingan dan pertarungan dalam sebuah game yang sedang populer saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pesan moral dalam film *Sword Art Online The Movie Ordinal Scale*. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data adalah mengamati, mendengarkan, dan mencatat. Hasil Berdasarkan penelitian dan pembahasan, dapat dikatakan bahwa pesan moral *Sword Art Online The Movie Ordinal Scale* ditinjau dari visual yang diberikan dalam film *Sword Art Online Ordinal Scale* memiliki efek suara yang baik. Dari segi pencahayaan, cenderung berwarna merah karena memunculkan efek misterius dan spesial saat pertempuran. Makna denotasi dalam penelitian ini adalah potret antara dunia nyata remaja di Jepang dengan dunia game yang dimainkan oleh para gamer yang memasuki dunia game yang terasa nyata. Makna konotasi dalam penelitian ini adalah gambaran para pemain fighter dalam menyelesaikan game yang kehilangan ingatan dan terjebak dalam dunia game dan tidak dapat kembali ke dunia nyata secara utuh. Ada beberapa mitos yang terlihat dalam film ini yaitu perjuangan, semangat, kerjasama dan bentuk kerjasama.

Kata Kunci: Pesan Moral, Dan Film

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



MORAL MESSAGE IN THE MOVIE ONLINE SWORD ART THE ORDINAL SCALE

By:

**Septian Ferniko Ananda
NIM. 11443104504**

ABSTRACT

One of the messages contained in the film is a moral message. One of them is through film media which is comprehensive for the community. Film is an aesthetic work and an information tool that can entertain and serve as a means of education for the audience. Based on the description above, it is known that the Sword Art Online The Movie Ordinal Scale is a film that contains competition and battle in a game that is currently popular. This study aims to determine the moral message in the film Sword Art Online The Movie Ordinal Scale. The research method used is a qualitative approach. Techniques in data collection are watching, listening, and taking notes. Results Based on research and discussion, it can be said that the moral message in Sword Art Online The Movie Ordinal Scale from a visual perspective given in Sword Art Online the movie Ordinal Scale has a good sound effect. In terms of lighting, it tends to be red because it brings up mysterious and special effects during battle. The meaning of denotation in this study is a portrait between the real world of teenagers in Japan and the game world played by game players who enter the game world that feels real. The connotation meaning in this study is the description of the players' fighters in completing the game who lost their memories and were trapped in the game world and could not return to the real world in their entirety. There are several myths seen in this film, namely struggle, spirit, cooperation and forms of cooperation.

Keywords: Moral Message, and Film

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR



Dengan nama Allah *Subhanahu wata'ala* yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, puji serta syukur kehadirat Allah *Subhanahu wata'ala* yang telah memberikan kemudahan, kekuatan, dan kesabaran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada Baginda Rasulullah Muhammad *Shallallahu 'alaihi wasallam* yang teramat besar cintanya kepada umatnya dan bimbingan menuju jalan yang di ridhoi Allah *Subhanahu wata'ala* semoga kemuliaanpun terarah kepada keluarga, sahabat, dan umatnya yang senantiasa istiqomah menetapi sunnahnya hingga akhir zaman. Dalam penyusunan skripsi yang berjudul **“PESAN MORAL DALAM FILM SWORD ART ONLINE THE MOVIE ORDINAL SCALE”**. Penulis menyadari sepenuhnya akan bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini. Untuk itu pula penulis menyampaikan penghargaan terimakasih setinggi-tingginya kepada orang tua tercinta Ayahanda dan Ibunda, yang telah memberikan do'a dari kejauhan, dukungan, semangat, dan kasih sayang kepada penulis agar bisa menjadi anak yang berguna. Seterusnya ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Khairunnas, M.Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Imron Rosidi, S.Pd, M.A selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Dr. Masduki, M.Ag, Dr. Toni Hartono, M.Si dan Dr. Azni, M.Ag selaku Wakil Dekan I, II dan III Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Bapak Dr. M. Badri, M.Si selaku ketua program studi Ilmu Komunikasi dan Bapak Artis M.I.Kom selaku sekretaris program studi Ilmu



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Ibu Dra. Atjih Sukaesih, M.Si sebagai ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Bapak Yantos, S.IP, M.Si sebagai sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Bapak Dr. Toni Hartono, M.Si Selalu pembimbing akademik penulis yang selalu sabar dalam menasehati penulis selama di bangku kuliah, sekaligus pembimbing penulis, yang selalu membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi serta memberikan banyak wawasan dan pengetahuan yang sangat luar biasa dan bermanfaat bagi penulis kedepannya.

8. Seluruh dosen-dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah mengajar dan mendidik baik secara teoritis dan praktis.
9. Staff dan seluruh pegawai yang berada di lingkungan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan seluruh administrasi dan surat-menyurat sela perkuliahan.
10. Bapak dan Ibu pengelola perpustakaan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dan perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan fasilitas peminjaman buku-buku, skripsi dan lain-lain sebagai referensi bagi penulis.
11. Pimpinan Radio RBT 90 FM beserta seluruh staff yang telah bersedia membantu dalam proses penyelesaian skripsi.
12. Teman-teman terdekat penulis yang tidak perlu disebutkan satu persatu, cukup dikenang dalam pikiran. Semoga Tuhan selalu memberikan yang terbaik untukmu dan untuk kita.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Terima kasih penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu selama menjalani proses perkuliahan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Fakultas Dakwah dan Komunikasi Jurusan Ilmu Komunikasi Konsentrasi *Broadcasting*, angkatan 2014. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih masih terdapat kekurangan maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak terutama peneliti sendiri, bagi pihak yang memberikan bantuan semoga kebaikannya menjadi amal kebaikan, *Aamiin Yaa Robbal 'Alamin*.

Pekanbaru, Februari 2022
Penulis

SEPTIAN FERNIKO ANANDA
NIM. 11443104504

UIN SUSKA RIAU



DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Penegasan Istilah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	5
E. Sistematika Penulisan	6
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR	
A. Kajian Terdahulu	8
B. Kajian Teori	9
1. Komunikasi Massa	9
2. Pesan Moral	14
3. Film	17
4. Semiotika Roland Barthes	20
C. Kerangka Pikir	22
D. Konsep Operasional	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	25
B. Lokasi dan Jadwal Penelitian	25
C. Jenis dan Sumber Data Penelitian	26
D. Teknik Pengumpulan Data	26
E. Teknik Analisis Data	26

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB IV GAMBARAN UMUM FILM SWORD ART ONLINE THE MOVIE ORDINAL SCALE

A. Film Anime	28
B. Film <i>Sword Art Online The Movie Ordinal Scale</i>	31
1. <i>Profil Film Sword Art Online The Movie Ordinal Scale ...</i>	31
2. <i>Identitas Film Sword Art Online The Movie Ordinal Scale</i>	32
3. <i>Sinopsis Film Sword Art Online The Movie Ordinal Scale</i>	33
4. <i>Pengisi Suara Film Sword Art Online The Movie Ordinal Scale</i>	36
5. <i>Produksi Film Sword Art Online The Movie Ordinal Scale</i>	36
6. <i>Rilis Film Sword Art Online The Movie Ordinal Scale</i>	37

BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	38
B. Pembahasan.....	68

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan	75
B. Saran.....	76

DAFTAR PUSTAKA

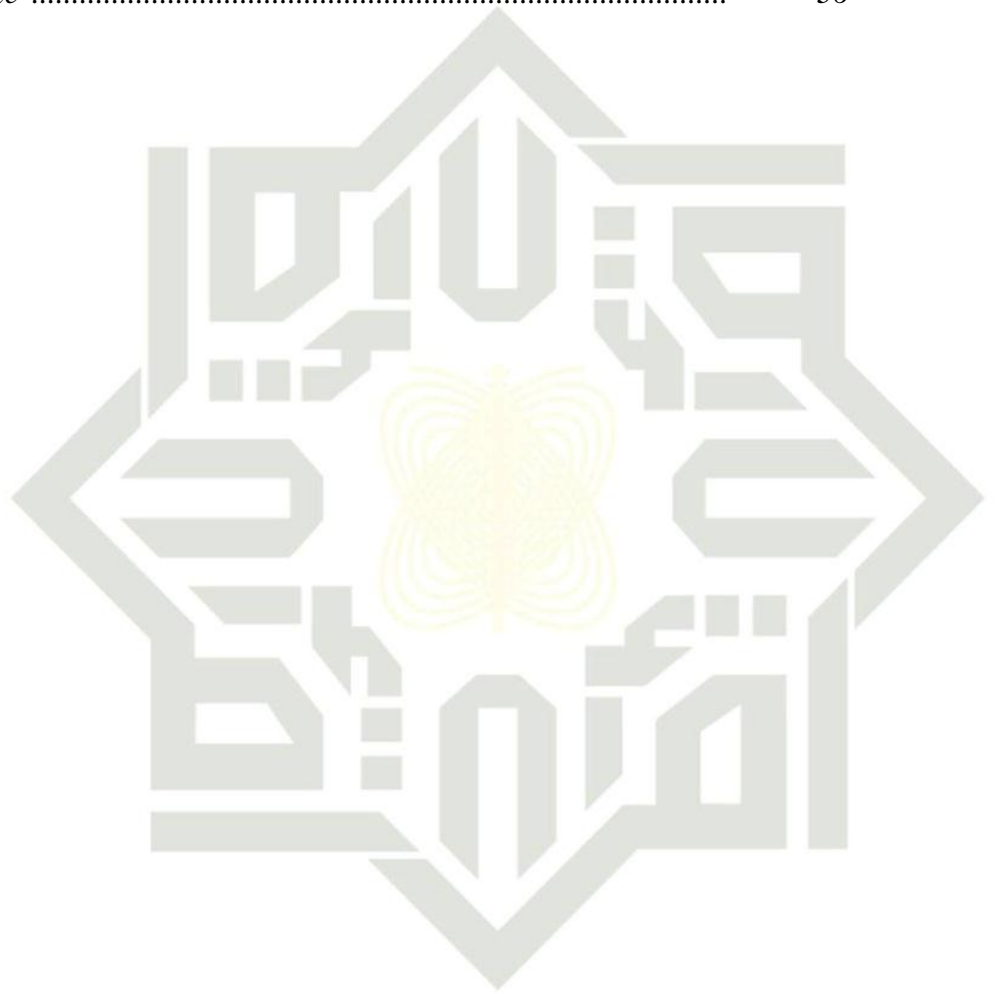
LAMPIRAN

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Macam-macam Genre Anime dan Artinya	29
Tabel 4.2	Identitas Film <i>Sword Art Online The Movie Ordinal Scale</i> ..	32
Tabel 4.3	Pengisi Suara Film <i>Sword Art Online The Movie Ordinal Scale</i>	36



UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Peta Tanda Roland Barthes	21
Gambar 2.2	Kerangka Pikir	23
Gambar 4.1	Poster Resmi Film <i>Sword Art Online The Movie Ordinal Scale</i>	32
Gambar 5.1	Data Visual 1	39
Gambar 5.2	Data Visual 2	40
Gambar 5.3	Data Visual 3	41
Gambar 5.4	Data Visual 4	41
Gambar 5.5	Data Visual 5	42
Gambar 5.6	Data Visual 6	42
Gambar 5.7	Data Visual 7	43
Gambar 5.8	Data Visual 8	44
Gambar 5.9	Data Visual 9	44
Gambar 5.10	Data Visual 10	45
Gambar 5.11	Data Visual 11	45
Gambar 5.12	Data Visual 12	46
Gambar 5.13	Data Visual 13	46
Gambar 5.14	Data Visual 14	47
Gambar 5.15	Data Visual 15	47
Gambar 5.16	Data Visual 16	48
Gambar 5.17	Data Visual 17	48
Gambar 5.18	Data Visual 18	49
Gambar 5.19	Data Visual 19	50
Gambar 5.20	Data Visual 20	50
Gambar 5.21	Data Visual 21	51
Gambar 5.22	Data Visual 22	52
Gambar 5.23	Data Visual 23	52
Gambar 5.24	Data Visual 24	53
Gambar 5.25	Data Visual 25	53
Gambar 5.26	Data Visual 26	54
Gambar 5.27	Data Visual 27	54



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu media massa yang dapat digunakan untuk memberikan informasi baik untuk mengarahkan atau mempengaruhi kehidupan yaitu media elektronik dalam penelitian ini adalah film. Dalam perjalanan sejarahnya film ini sudah menjadi industri yang sangat besar dan menguntungkan. Film dalam pengertian secara luas merupakan film yang diproduksi secara khusus untuk pertunjukan di gedung-gedung pertunjukan atau gedung bioskop. Film jenis ini juga disebut dengan istilah “*teatrikal*”, yaitu berkenaan dengan sandiwara atau teater; teatris (berkenaan dengan tontonan). Film ini berbeda dengan film televisi atau sinetron yang dibuat khusus untuk siaran televisi¹

Film berperan sebagai sarana modern yang digunakan untuk menyebarkan hiburan yang sudah menjadi kebiasaan dan diakrabi oleh khalayak umum. Disamping itu film juga menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, komedi, dan sajian lainnya kepada masyarakat umum. Film mempunyai kemampuan untuk mengantar pesan secara unik, karena kekuatan dan potensi film yang dapat menjangkau banyak strata sosial dan dapat menjangkau komunikasi dalam jumlah besar yang tidak mungkin dapat dijangkau oleh kegiatan komunikasi kontak langsung. Film sebagai salah satu jenis media massa yang menjadi saluran berbagai macam gagasan konsep, serta dapat memunculkan dampak dari penayangannya. Ketika seseorang melihat sebuah film, maka pesan (message) yang disampaikan oleh film tersebut secara tidak langsung akan berperan dalam pembentukan persepsi seseorang terhadap maksud pesa dalam film. Seorang pembuat film mempersentasikan ide-ide yang kemudian dikonversikan dalam system tanda dan lambang untuk mencapai efek yang diharapkan²

Alasan film banyak diminati karena kemampuan daya visualnya yang didukung audio yang khas, sangat efektif bukan hanya sebagai media hiburan

¹ Onong Uchjana Effendy. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi* (Bandung: PT Citra Aditya Bhakti, 2000). hlm.201

² Sobur, Alex. *Semiotika Komunikasi*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003). hlm.147

tetapi juga sebagai media pendidikan dan penyuluhan. Film bisa diputar berulang kali pada tempat dan khalayak berbeda. Sejak TV menyajikan film-film yang diputar di gedung-gedung bioskop, beberapa orang cenderung lebih senang menonton di rumah, karena selain lebih praktis begitu juga tidak perlu membayar.³

Pengaruh film begitu besar sekali terhadap masyarakat. Penonton tidak hanya terpengaruh sekali dalam sewaktu atau selama duduk didalam bioskop, tetapi terus sampai waktu yang cukup lama.⁴ Maka dari itu film memiliki arti tersendiri dihati penontonnya yang mampu membangkitkan semangat dan secara emosional dapat membuat para penonton tertawa bahkan menangis. Selain itu, film memiliki pesan mendalam yang ingindisampaikan kepada masyarakat. Pesan dari sebuah film itu ada banyak, mulai dari pesan moral, pesan dakwah, pesan motivasi maupun inspiratif karena mengangkat kisah kehidupan seseorang melalui karya novel atau naskah dari film itu sendiri. Pesan-pesan itu memiliki peran penting dalam mempengaruhi perubahan perilaku penonton.

Salah satu film yang di gandrungi oleh masyarakat khususnya remaja penggemar anime adalah film *Sword Art Online The Movie Ordinal Scale*. Film ini bercerita tentang Masyarakat Jepang tengah digandrungi dengan kehadiran perangkat *wearable device* baru bernama *AUGMA* yang menggunakan teknologi *Augmented Reality*. Perangkat ini cukup populer karena bisa digunakan sebagai media komunikasi, hiburan, hingga bermain game. Dalam perangkat ini terdapat sebuah game online *ARMMORPG* yang bernama *Ordinal Scale*. Pada game ini para pemain dibagi berdasarkan urutan peringkat, setiap kali pemain berhasil mengalahkan monster peringkat pemain tersebut akan meningkat. Kirito, Asuna, Lizbeth, Silica dan Klein pun tak ingin ketinggalan mencoba game *Ordinal Scale*. Namun di saat yang lain mulai terbiasa dengan game tersebut, Kirito masih belum bisa sepenuhnya tertarik dengan *Ordinal Scale* karena ia mengaku lebih nyaman bermain VR dibandingkan AR. Suatu hari game *Ordinal Scale* menghadirkan sebuah event yang menampilkan *boss monster* dari game *Sword Art Online*. Di tengah hadirnya berbagai monster dari *Aincrad*, kehadiran idol virtual bernama

³ Hafied Cengara. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2011). hlm.136.

⁴ *Op.Cit.* hlm.203.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Yuna dan juga pemain peringkat ke-2 *Ordinal Scale* bernama Eiji membuka tabir misteri dari game *Ordinal Scale* dan juga tragedi *Sword Art Online*.⁵

Berdasarkan gambaran film diatas diketahui bahwa film *Sword Art Online The Movie Ordinal Scale* film yang berisi tentang persaingan dan perjuangan dalam menaklukkan sebuah game yang sedang populer. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa film sebagai salah satu bentuk media massa yang menarik minat penonton dalam mengkonsumsi informasi dengan cara yang berbeda dan film juga mempunyai peran penting di dalam memberikan influence(pengaruh) bagi masyarakat umum, sebab film mempunyai kemampuan mengantar pesan secara unik sehingga memberikan dampak yang cukupbesar dalam perubahan sosial.

Film muncul dari kreatifitas. Diperlukan ide-ide, konsep, teknis dan memerlukan waktu dan proses yang panjang untuk menghasilkan karya yang berkualitas secara visual dan verbal. Pencarian ide atau gagasan ini dapat dilakukandengan berbagai macam cara seperti mengangkat kisah dari novel, kisah nyata, cerpen, puisi, dongeng atau bisa juga mengacu pada catatan pribadi. Film bisa dianggap sebagai pendidik yang baik. Selain itu, film selalu diwaspadai kerana kemungkinan pengaruh-pengaruh yang tidak baik,⁷ dan bisa menjadi media komunikasi yang menakutkan bila membawa pengaruh buruk dalam pesan film tersebut.⁶

Salah satu pesan yang terkandung dalam film yaitu pesan moral. Pesan moral yang disampaikan lewat sarana komunikasi terdapat banyak jenisnya. Salah satunya adalah melalui media film yang bersifat komprehensif bagi masyarakat. Film adalah karya estetika dan alat informasi yang dapat menghibur dan dijadikan sebagai sarana edukasi bagi penikmatnya. Menurut Lillie, kata moral berasal dari kata *morunles* atau pun bahasa latin. Kata moral selalu mengarah kepada baik buruknya manusia dengan manusia sehingga dalam segi pandangan, moral merupakan pandangan hidup manusia dan di lihat dari bentuk kebaikannya sebagai seorang manusia. Norma-norma moral sebagai tolak ukur yang digunakan

⁵ <https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/70579/ulasan-sword-art-online-the-movie-ordinal-scale-hati-hati-di-dunia-virtual>. Diakses 14 Agustus 2020, Pukul 11.34 Wib

⁶ Sumarno Marseli. *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. (Jakarta: PT. Grafindo Widia Sarana Indonesia, 1996). hlm.85.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

masyarakat dalam mengukur kebaikan seseorang. Magnis Suseno mengatakan bahwa sikap moral sebenarnya adalah moralitas. ia memberi pengertian bahwa moralitas merupakan sikap hati seseorang yang ditampilkan dalam tindakan lahiriah. Moralitas terjadi ketika seseorang mengambil sikap baik dan ia sadar akan kewajiban dan tanggung jawabnya tersebut, bukan karena mencari keuntungan.⁷ Sehingga moralitas merupakan sikap perbuatan baik dan betul-betul tanpa pamrih. Pengertian moral mengacu pada alasan mengapa sebuah tindakan itu dilakukan, sehingga dapat dinilai apakah tindakan itu baik ataupun buruk. Kohlberg tidak memusatkan perhatian pada pernyataan apakah tindakan itu benar ataupun salah.

Dikarenakan orang dewasa dengan seorang anak kecil mungkin akan mengatakan sesuatu yang sama, maka di sini terlihat adanya perbedaan antara orang dewasa dan anak kecil. Apa yang membedakan dalam kematangan moral merupakan pada pengertian terhadap suatu hal yang benar ataupun salah. Dengan demikian pengertian moral bukanlah tentang sesuatu yang baik ataupun buruk, akan tetapi bagaimana seseorang berpikir sampai kepada sebuah keputusan bahwa yang baik ataupun buruk.⁸

Sebagai hasil karya yang sangat unik dan menarik, film dapat menuangkan gagasannya kedalam bentuk gambar hidup, dan disajikan sebagai hiburan yang layak dinikmati oleh masyarakat. Dalam membuat sebuah film, film harus memiliki daya tarik tersendiri, sehingga pesan moral yang akan disampaikan bisa ditangkap oleh penonton. Menurut peneliti, film ini menjadi menarik untuk diteliti karena menggambarkan perjuangan dan persaingan untuk menaklukan sebuah tujuan yang kemudian diangkat dalam sebuah film. Berangkat dari pemikiran di atas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat skripsi dengan judul: ***“Pesan Moral yang terdapat Dalam Film Sword Art Online the movie Ordinal Scale”***

⁷Kriyantono, Rachmat. *Teknik Praktis Riset Komunikasi: Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relation, Advertising, Komunikasi Organisas, Komunikasi Pemasaran*. (Jakarta: Kencana, 2004). hlm.85.

⁸Mc. Qual. *Teori Komunikasi Massa*. (Jakarta: Erlangga, 2005). hlm.115.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

B. Penegasan Istilah

1. Pesan Moral

Moral adalah hal yang mendorong manusia untuk melakukan tindakan yang baik sebagai kewajiban atau norma. Moral dapat diartikan sebagai sarana untuk mengukur tindakan manusia.⁹

2. Film

film adalah sesuatu yang merupakan bagian dari produksi ekonomi suatu masyarakat dan ia mesti dipandang dalam hubungannya dengan produk-produk lainnya. Sebagai komunikasi (communication), film merupakan bagian penting dari sistem yang digunakan oleh para individu dan kelompok untuk mengirim dan menerima pesan (send and receive messages).¹⁰

3. *Film Sword Art Online the movie Ordinal Scale*

Bercerita tentang Masyarakat Jepang tengah digandrungi dengan kehadiran perangkat *wearable device* baru bernama *AUGMA* yang menggunakan teknologi *Augmented Reality*.¹¹

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimanakah pesan moral dalam Film *Sword Art Online The Movie Ordinal Scale* ?

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai peneliti dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pesan moral dalam Film *Sword Art Online The Movie Ordinal Scale*

⁹ Suseno. *Pembentukan Kepribadian Anak* (Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2007). hlm.142

¹⁰ Idy Subandy Ibrahim. *Budaya Populer sebagai Komunikasi; Dinamika Popscape dan Mediascape di Indonesia Kontemporer*. (Yogyakarta: Jalasutra, 2011). hlm.190

¹¹ <https://www.kaorinusantara.or.id/newslines/70579/ulasan-sword-art-online-the-movie-ordinal-scale-hati-hati-di-dunia-virtual>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kegunaan Penelitian

- a. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menerapkan teori-teori komunikasi yang di kemukakan para ahli dan dapat menjadi referensi klajian, rujukan, akademis, serta bahan bacaan dalam bidang ilmu komunikasi khususnya Broadcasting.
- b. Secara Praktis
 - 1) Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi pembaca tentang pesan moral dalam Film *Sword Art Online The Movie Ordinal Scale*
 - 2) Sebagai bahan pustaka bagi program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Suska Riau.

E. Sistematika Penulisan

Penulisan penelitian ini disusun dengan sistem yang diatur sedemikian rupa agar mengarah pada pembahasan yang sesuai dengan yang dikehendaki. Adapun sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Merupakan bab pendahuluan yang berisikan tentang latar belakang, penegasan istilah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang kajian teori, kajian terdahulu, dan kerangka berfikir.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisikan tentang jenis dan pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, sumber data, informan penelitian, teknik pengumpulan data, validasi data, dan teknik analisis data.

BAB IV : GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

Pada bab ini berisikan tentang gambaran umum lokasi penelitian.

BAB V : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

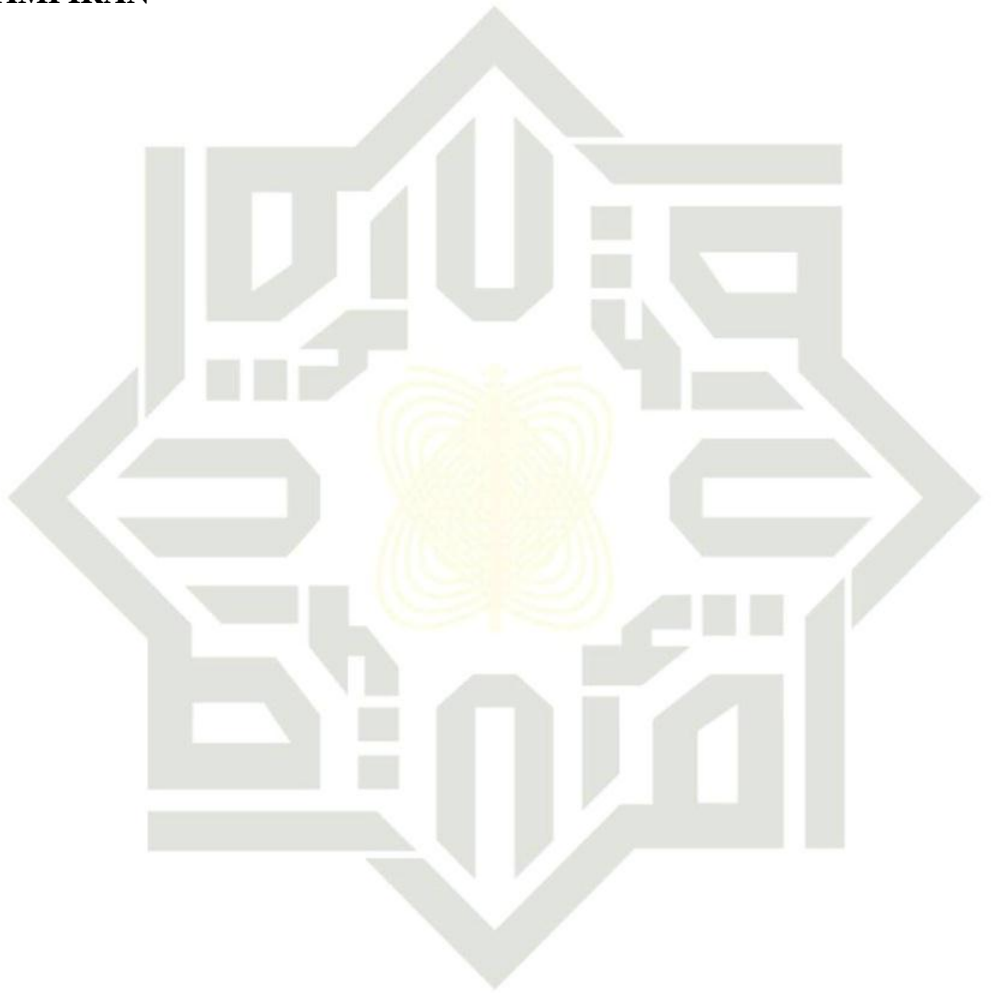
Pada bab ini berisikan tentang hasil penelitian dan pembahasan.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Terdahulu

Penelitian ini menggunakan berbagai bahan kajian terdahulu berupa buku-buku, jurnal, artikel, atau skripsi, yang kesemuanya berkaitan dengan penelitian yang disusun oleh peneliti, maka peneliti menyajikan beberapa tinjauan pustaka di antara sebagai berikut.

Penelitian yang dilakukan oleh Dani Manesah Tahun 2018 dengan judul Analisis Pesan Moral dalam Film Jangan Baca Pancasila karya Rafdi Akbar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pesan-pesan moral yang terdapat pada Film Jangan Baca Pancasila karya Rafdi Akbar. Berdasarkan hasil analisis pesan moral yang terdapat dalam film Jangan baca pancasila karya Rafdi Akbar dalam penelitian ini ditampilkan kedalam realita yang sesungguhnya yaitu dengan adanya hubungan manusia dengan manusia, adanya hubungan manusia dengan sang pencipta dan adanya hubungan manusia dengan lingkungan.¹² Persamaan penelitian terdahulu dengan yang di lakukan oleh peneliti dilihat sama-sama mengkaji tentang perfilman yang dilihat dari segi pesan moral dalam bentuk analisis semiotika sedangkan perbedaannya terdapat dari film yang yang diangkat.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Bagus Fahmi Weisarkurnai tahun 2017 dengan judul Representasi Pesan Moral Dalam Film Rudy Habibie Karya Haning Bramantyo (Analisis Semiotika Roland Barthes). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pesan moral yang terdapat pada film Rudy Habibie Karya Haning Bramantyo (Analisis Semiotika Roland Barthes). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa representasi pesan moral di dalam film Rudy Habibie ini adalah. Pertama, melihat hubungan manusia dengan tuhan. Kedua, melihat hubungan manusia dengan manusia. Ketiga, melihat hubungan manusia dengan

¹² Dani Manesh. Analisis Pesan Moral dalam Film Jangan Baca Pancasila karya Rafdi Akbar. *Jurnal Proporsi*, Vol, 3 No.2 Mei 2018. (Padang Panjang: Intitut Seni Indonesia Padang Panjang, 2017)

linkungan sosial.¹³ Persamaan penelitian terdahulu dengan yang di lakukan oleh peneliti dilihat sama-sama mengkaji tentang perfilman yang dilihat dari segi pesan moral dalam bentuk analisis semiotika sedangkan perbedaannya terdapat dari film yang yang diangkat.

Selanjutnya adalah penelitian yang di lakukan oleh Tunggul tahun 2015 dengan judul Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam *Film 12 Menit Untuk Selamanya*. Penelitian ini bertujuan untuk mencari pesan moral yang terkandung dalam *Film 12 Menit Untuk Selamanya* melalui teori Roland Barthes. Hasil penelitian ini terdapat pesan moral yang diambil dari *Film 12 Menit Untuk Selamanya* karya Hanny R Saputra, yang direpresentasikan di realita sesungguhnya, seperti moral cinta dan kasih sayang, keberanian, kepemimpinan, rela berkorban, harapan, tanggung jawab. Diharapkan hasil penelitian ini masyarakat yang menonton *Film 12 Menit Untuk Selamanya* dapat merepresentasikan pesan moral yang terkandung dalam *Film 12 Menit Untuk Selamanya*.¹⁴ Persamaan penelitian terdahulu dengan yang di lakukan oleh peneliti dilihat sama-sama mengkaji tentang perfilman yang dilihat dari segi pesan moral dalam bentuk analisis semiotika sedangkan perbedaannya terdapat dari film yang yang diangkat.

B. Kajian Teori

1. Komunikasi Massa

Komunikasi Massa adalah proses penggunaan sebuah medium massa untuk mengirim pesan kepada audien yang luas untuk tujuan memberi informasi, menghibur atau membujuk dengan ciri memiliki kemampuan untuk menjangkau ribuan bahkan jutaan orang. Sedangkan menurut Deddy Mulyana komunikasi massa adalah komunikasi menggunakan media massa, baik cetak (surat kawat, majalah, tabloid, dan lain-lain) maupun elektronik (televisi, radio,

¹³ Bagus Fahmi Weisarkurnai. Representasi Pesan Moral Dalam Film Rudy Habibie Karya Hamid Bramantyo (Analisis Semiotika Roland Barthes). *JOM FISIP Vol. 4 No. 1-Februari 2017*. (Pekanbaru: Universitas Riau, 2017)

¹⁴ Tunggul. Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Film 12 Menit Untuk Selamanya. *eJournal Ilmu Komunikasi, 2015, 3 (3): 301-310*. (Samarinda: Universitas Mulawarman, 2015)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak Cipta dimiliki UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

internet, dan lain-lain). Yang dikelola oleh suatu lembaga atau orang yang dilembagakan yang ditujukan kepada sejumlah besar orang yang tersebar di banyak tempat, *anonim* dan *heterogen*.¹⁵

Komunikasi massa menurut Bittner adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang (mass communication is message communicated through a mass medium to a large number of people).

¹⁶ Dari definisi tersebut diketahui bahwa komunikasi massa itu harus menggunakan media massa. Jadi, sekalipun komunikasi itu disampaikan kepada khalayak yang banyak, seperti rapat akbar di lapangan luas yang dihadiri oleh ribuan, bahkan puluhan ribu orang, jika tidak menggunakan media massa, maka itu bukan komunikasi massa. Media komunikasi yang termasuk media massa adalah: radio siaran dan televisi, kedua disebut sebagai media cetak, serta media film. Film sebagai media komunikasi massa adalah film bioskop.

Dalam komunikasi massa pesan-pesannya bersifat umum, disampaikan secara cepat dan serentak serta selintas khusus media elektronik. Definisi komunikasi massa juga memusatkan perhatian pada lima unsur yang terkandung dalam setiap tindakan komunikasi. Kelima unsur tersebut adalah sumber, khalayak, pesan, proses, dan konteks. Komunikasi massa dapat diartikan sebagai jenis komunikasi yang ditujukan kepada sejumlah khalayak yang tersebar, heterogen, dan anonim melalui media cetak atau elektronik sehingga pesan yang sama dapat diterima secara serentak dan sesaat.¹⁷

Gerbner berpendapat bahwa komunikasi massa adalah suatu produksi dan distribusi pesan yang terus menerus dalam masyarakat industri yang berlandaskan teknologi dan lembaga. Joseph Devito seperti dikutip oleh Nurudin, memberikan definisi yang lebih detail tentang komunikasi massa.

"First, mass communication is communication addressed to masses, to an

¹⁵ Mulyana, Deddy. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. (Bandung: Remaja Karya, 1992). hlm. 75

¹⁶ Elvinaro Andranto, Lukiati Komala dan Siti Karlinah. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. (Bandung: Refika Offset, 2007). hlm. 3

¹⁷ Jalaludin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*. (Bandung: Bina Cipta, 2008). hlm. 189

extremely large society. This does not mean that the audience include all people or everyone who reads or everyone who watches television; rather it means an audience that is large and generally rather poorly defined. Second, mass communication is communication mediated by audio and or visual transmitter. Mass communication is perhaps most easily and most logically defined by its; television, radio, newspaper, magazines, films, books, tapes”¹⁸

Dari pendapat ahli komunikasi tentang komunikasi massa diatas peneliti menyimpulkan bahwa komunikasi massa adalah sebuah bentuk komunikasi yang disampaikan melalui media massa sebagai media penunjang, dan disampaikan secara terbuka kepada masyarakat luas di berbagai wilayah.

Menurut Nurudin terdapat Ciri-ciri komunikasi massa adalah sebagai berikut:¹⁹

- a. Komunikator dalam komunikasi massa melembaga
Komunikator dalam komunikasi massa bukan satu orang, tetapi kumpulan orang. Artinya, gabungan antarberbagai macam unsure dan bekerja satu samalain dalam sebuah lembaga.
- b. Komunikan dalam komunikasi massa bersifat heterogen
Komunikan dalam komunikasi masa bersifat heterogen atau beragam. Artinya, penonton televisi beragam pendidikan, umur, jenis kelamin, status sosial ekonomi, memiliki jabatan yang beragam, memiliki agama atau kepercayaan yang tidak sama pula.
- c. Pesannya bersifat umum
Pesan-pesan dalam komunikasi massa tidak ditujukan kepada satu orang atau satu kelompok masyarakat tertentu. Dengan kata lain, pesan-pesannya ditujukan pada khalayak yang plural
- d. Komunikasinya berlangsung satu arah
Dalam media cetak seperti koran, komunikasi hanya berjalansatu arah. Kita tidak bisa langsung memberikan respon kepada komunikatornya (media massa yang bersangkutan).

¹⁸ Nurudin. *Pengantar Komunikasi Massa*. (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2007) hlm.

¹⁹ Nurudin, *Ibid.*, hlm.19

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

e. Komunikasi massa menimbulkan keserempakan

Dalam komunikasi massa ada keserempakan dalam proses penyebaran pesan-pesannya.

f. Komunikasi massa mengandalkan peralatan teknis

Media massa sebagai alat utamadalam menyampaikan pesan kepada khalayaknya sangat membutuhkan bantuan peralatanteknis. Peralatan teknis yang dimaksud misalnya pemancar untuk media elektronik.

g. Komunikasi massa dikontrol oleh Gatekeeper

Gatekeeper atau yang sering disebut penapis informasi/palang pintu/penjaga gawang, adalah orang yang sangat berperan dalam penyebaran informasi melalui media massa

Media massa, sebagai media yang menunjang komunikasi massa terbagi atas 2 jenis, yaitu media cetak dan media elektronik.²⁰

a. Media Cetak

Media cetak adalah suatu media statis yang mengutamakan fungsinya sebagai media penyapaian informasi. Maka media cetak terdiri dari lembaran dengan sejumlah kata, gambar, atau oto dalam tata warna dan halaman putih, dengan fungsi utama untuk memberikan informasi atau menghibur. Media cetak juga adalah suatu dokumen atas segala hal yang dikatakan orang lain dan rekaman peristiwa yang ditangkap oleh jurnalis dan diubah dalam bentuk kata-kata, gambar, foto, dan sebagainya.

b. Media Elektronik

Media elektronik merupakan media komunikasi atau media massa yang menggunakan alat-alat elektronik (mekanis), media elektronik kini terdiri dari :

1) Radio

Radio adalah media massa elektronik tertua dan paling fleksibel. Keunggulan radio siaran ini adalah berada dimana saja, apabila surat kabar memperoleh julukan sebagai kekuatan keempat, maka radio siaran mendapat julukan kekuatan kelima atau *the fifth estate*. Hal ini

²⁰ *Op.Cit.* hlm. 99

disebabkan karena radio siaran juga dapat melakukan fungsi control sosial seperti surat kabar, di samping empat fungsi lainnya, yaitu memberi informasi, menghibur, mendidik, dan melakukan persuasi.

2) Film

Motion pictures atau film adalah bentuk dominan dari komunikasi massa visual di belahan dunia ini. Lebih dari ratusan juta orang menonton film di bioskop, film televisi, dan film video laser setiap minggunya.

3) Televisi

Televisi adalah sebuah alat penangkap siaran bergambar. Kata televisi berasal dari kata *tele* dan *vision*; yang memiliki arti masing-masing jauh (*tele*) dan tampak (*vision*). Jadi televisi berarti tampak atau dapat melihat dari jarak jauh. Pada dasarnya media televisi lahir karena perkembangan teknologi. Peletak dasar utama teknologi pertelevisian adalah Paul Nipkow dari Jerman yang dilakukannya pada tahun 1884. Ia kemudian menemukan sebuah alat yang kemudian disebut sebagai *Jantra Nipkow* atau *Nipkow Sheibe*. Penemuannya tersebut melahirkan *electrische teleskop* atau televisi elektrik.

4) Internet

Secara harfiah, internet (kependekan dari *interconnected-networking*) ialah rangkaian komputer yang terhubung di dalam beberapa rangkaian. Manakala Internet (huruf 'I' besar) ialah sistem komputer umum, yang terhubung secara global dan menggunakan TCP/IP sebagai protokol pertukaran paket (*packet switching communication protocol*). Jumlah pengguna Internet yang besar dan semakin berkembang, telah mewujudkan budaya internet. Internet juga mempunyai pengaruh yang besar atas ilmu, dan pandangan dunia. Dengan hanya berpandukan mesin pencari seperti "Google", pengguna di seluruh dunia mempunyai akses internet yang mudah atas bermacam-macam informasi. Dibanding dengan buku dan perpustakaan, Internet melambangkan penyebaran (*decentralization*) informasi dan data secara ekstrim.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Pesan Moral

Moral berasal dari bahasa Latin, yaitu kata *mos*, (adat istiadat, kebiasaan, cara, tingkah laku, kelakuan), *mores* yang berarti watak, akhlak, tabiat, kelakuan, cara hidup, adat istiadat (yang baik).²¹ Istilah moral lebih sering digunakan untuk menunjukkan kode, tingkah laku, adat, atau kebiasaan individu atau kelompok, seperti seseorang yang membicarakan tentang moral orang lain. Moral adalah hal yang mendorong manusia untuk melakukan tindakan yang baik sebagai kewajiban atau norma. Moral dapat diartikan sebagai sarana untuk mengukur tindakan manusia.²²

Kesimpulannya moral merupakan semua tindakan baik dan tindakan buruk pada diri manusia yang terbentuk karena sebuah kebiasaan, sedangkan etika merupakan ilmu pengetahuan mengenai asas-asas atau norma. Jadi kebiasaan baik dan buruk itulah yang membentuk moral baik dan moral buruk, oleh sebab itu sebuah kebiasaan akan menjadi mengkrystal atau membentuk moral seseorang. Pesan moral merupakan bagian yang penting untuk kita dapat, agar menambah pengetahuan tentang nilai kehidupan. Dalam kehidupan ini bukan hanya sekedar mendapatkan pengetahuan tentang intelektual saja, tetapi juga pengetahuan tentang moral, karena bagaimanapun moral adalah variabel yang harus pertama kita miliki dalam kehidupan kita. Oleh sebab itu, pengetahuan moral dalam kehidupan manusia merupakan hal yang saling membutuhkan. Beberapa pesan moral menurut Suseno meliputi sebagai berikut ini.²³

a. Jujur

Jujur berarti seia-sekata, apa yang diungkapkan sesuai dengan fakta atau sesuai dengan kenyataan. Sikap jujur atau fair akan menumbuhkan kepercayaan orang lain kepada kita sendiri. sikap jujur

²¹ Suseno. *Loc. Cit* hlm. 142

²² *Ibid.*, hlm. 28

²³ *Ibid.*,

adalah sikap yang tidak menentang suara hatinya atau terhadap keyakinannya.

b. Menjadi diri sendiri

Menjadi diri sendiri yaitu tidak mudah terpengaruh oleh mode yang bisa merugikan diri kita sendiri, sikap menghayati dan menunjukkan diri sesuai dengan keasliannya, karakter yang kuat dan matang sesuai dengan kebenaran

c. Bertanggung jawab

Bertanggung jawab berarti kesediaan dalam melakukan apa yang harus dilakukan dengan sebaik mungkin. Bertanggung jawab dilakukan tanpa adanya beban untuk menyelesaikannya, demi tugas itu sendiri. Sikap tanggung jawab dalam pelaksanaannya tanpa adanya rasa malas, takut atau malu untuk melakukan tanggung jawab yang akan kita lakukan.

d. Kemandirian

Kemandirian adalah kekuatan batin untuk mengambil sikap moral sendiri dan bertindak sesuai norma. Kekuatan untuk tidak mau berkongkalikong dalam suatu urusan atau permainan yang kita sadari tanpa sikap jujur, korup atau melanggar keadilan. Kemandirian merupakan sikap yang seseorang memiliki pendirian dalam bertindak, tanpa mengikuti arus angin yang kurang baik

e. Keberanian moral

Keberanian moral adalah kesetiaan terhadap suara hati, keberanian untuk mempertahankan sikap yang diyakini sebagai suatu kewajiban tanpa melanggar nilai-nilai moral walau harus mengambil resiko konflik.

f. Kerendahan hati

Kerendahan hati ialah suatu sikap yang tidak berlebihan atau menyombongkan diri, melainkan melihat diri sesuai dengan kenyataannya, tetapi bukan berarti merendahkan diri. Kerendahan hati bukan berarti sikap mengalah, orang yang tidak berani, dan tidak

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mampu membela suatu pendirian, akan tetapi sikap kerendahan hati memberikan pemahaman bahwa kita sebagai manusia mempunyai kekuatan terbatas, akal yang terbatas, setiap usaha yang kita lakukan bisa gagal dan tidak selalu tercapai dengan apa yang kita inginkan

g. Kritis

Sikap kritis yaitu suatu tindakan untuk mengoreksi, memberikan saran baik terhadap segala kekuatan, kekuasaan dan wewenang yang dapat merugikan kehidupan individual maupun masyarakat.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Moral²⁴

a. Faktor kognitif

Kemampuan kognitif seseorang di dalam mengatasi dilema moral diyakini sangat berpengaruh terhadap perilaku moralnya. Orang yang penalaran moralnya kurang baik akan cenderung memilih tindakan tidak bermoral, begitupun sebaliknya

b. Faktor emosi

Emosi moral merupakan sesuatu yang berhubungan dengan kepentingan pribadi atau kesejahteraan masyarakat secara keseluruhan. Emosi moral memiliki beberapa karakteristik umum, yaitu berkaitan dengan tubuh, mempunyai kemampuan untuk memotivasi, sulit dikendalikan secara sadar, kompleks, dan berhubungan dengan kepentingan individu atau masyarakat.

c. Faktor kepribadian

Kepribadian merupakan faktor penting dalam pembentukan perilaku moral. Identitas moral, motivasi moral, karakter moral, kesadaran moral, serta integritas moral adalah faktor-faktor yang terbukti secara ilmiah berpengaruh terhadap pembentukan perilaku moral.

d. Faktor situasional

Lingkungan sosial, kultural, keagamaan, dan personal, baik yang bersifat mikro maupun makro. Konteks dengan karakteristik berbeda tentu akan menstimulusi perilaku moral yang berbeda

²⁴ *Ibid.*,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

3. Film

Menurut Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Sebenarnya yang dimaksudkan dengan film adalah benda material sensitif mirip pita yang dapat merekam realitas alam dengan sosok-sosok hidup, menjadi gambar-gambar, baik yang tidak bergerak seperti fotografi maupun yang bergerak disertai suara dan lazim disebut sebagai karya sinematografi. Dalam bahasa slang Amerika, seperti yang dikenal di Hollywood, material ini disebut juga spaghetti tape.²⁵

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film dapat diartikan dalam dua pengertian. Pertama, film merupakan selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan dibioskop). Yang kedua, film diartikan sebagai lakon (cerita) gambar hidup.²⁶

Sedangkan film dalam pengertian secara luas merupakan film yang diproduksi secara khusus untuk pertunjukkan di gedung-gedung pertunjukan atau gedung bioskop. Film jenis ini juga disebut dengan istilah “teatrikal”, yaitu berkenaan dengan sandiwara atau teater; teatris (berkenaan denganontonan). Film ini berbeda dengan film televisi atau sinetron yang dibuat khusus untuk siaran televisi.²⁷

Sebagai industri (an industry), film adalah sesuatu yang merupakan bagian dari produksi ekonomi suatu masyarakat dan ia mesti dipandang dalam hubungannya dengan produk-produk lainnya. Sebagai komunikasi (communication), film merupakan bagian penting dari sistem yang digunakan oleh para individu dan kelompok untuk mengirim dan menerima pesan (send and receive messages).²⁸

²⁵ *Loc.Cit* hlm. 252

²⁶ Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka, 1990). hlm.242

²⁷ *Loc.Cit* hlm. 201

²⁸ Idy Subandy Ibrahim. *Budaya Populer sebagai Komunikasi; Dinamika Popscape dan Mediascape di Indonesia Kontemporer*. (Yogyakarta: Jalasutra, 2011). hlm.190

McLuhan menggambarkan film sebagai ruang kelas tanpa dinding. Menurutnya, Film adalah salah satu contoh media panas. Ketika seseorang menonton film di bioskop, misalnya, ia hanya duduk, menonton film bahkan sambil makan atau minum, tidak ada upaya keras untuk menerima dan memahami informasi dari media tersebut. Media panas memberikan audience apa yang dibutuhkannya dalam hal ini, hiburan. Media panas itu sendiri merupakan komunikasi definisi tinggi (high definition communication) yang menyediakan data sensoris lengkap yang dapat diterima indra manusia; dalam menggunakan media ini audiensi tidak dituntut untuk menggunakan daya imajinasinya, atau dengan kata lain sangat sedikit sekali daya imajinasi yang dibutuhkan. Dengan demikian, partisipasi audiensi dalam media panas sangatlah rendah karena makna dari informasi yang diterima audiensi sudah sangat lengkap dan jelas.²⁹

Menurut Javandalasta menjelaskan bahwa film adalah rangkaian gambar yang bergerak membentuk suatu cerita atau juga biasa disebut Movie atau Video. Film, secara kolektif, sering disebut “Sinema”. Gambar-hidup adalah bentuk seni, bentuk populer dari hiburan, dan juga bisnis, yang diperankan oleh tokoh-tokoh sesuai karakter direkam dari benda/lensa (kamera) atau animasi. Ada banyak sekali keistimewaan media film, diantaranya:³⁰

- a. Film dapat menghadirkan pengaruh emosional yang kuat, sanggup menghubungkan penonton dengan kisah-kisah personal.
- b. Film dapat mengilustrasi kontras visual secara langsung.
- c. Film dapat berkomunikasi dengan para penontonnya tanpa batas menjangkau luas ke dalam prespektif pemikiran
- d. Film dapat memotifasi penonton untuk membuat perubahan.
- e. Film dapat sebagai alat yang mampu menghubungkan penonton dengan pengalaman yang terpampang melalui bahasa gambar

²⁹ Morissan. *Teori Komunikasi: Individu hingga Massa Edisi Pertama* (Jakarta: Kencana, 2011). hlm. 491

³⁰ Javandalasta. *Teori Komunikasi: Individu hingga Massa Edisi Pertama*. (Jakarta: Kencana, 2011). hlm. 1

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Film dapat diklasifikasikan atau dibagi-bagi berdasarkan; cerita, orientasi pembuatannya, dan genre film.³¹

a. Berdasarkan cerita, film dapat dibedakan antara film fiksi dan nonfiksi.

b. Kemudian berdasarkan orientasi pembuatannya, film dapat digolongkan dalam film komersial dan komersial.

c. Berdasarkan genre film, terdapat beragam genre film yang biasa dikenal masyarakat selama ini

Secara umum, film dapat dibagi atas dua unsur pembentuk. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk suatu film. Dua unsur pembentuk tersebut, yaitu:³²

a. Unsur naratif, yaitu materi atau bahan olahan dalam film.

b. Unsur sinematik, yaitu cara atau dengan gaya seperti apa bahan olahan itu digarap.

Dalam Wiryanto mengatakan komunikasi massa adalah komunikasi melalui media massa, Pool mendefinisikan komunikasi massa sebagai komunikasi yang berlangsung dalam situasi interposed ketika antara sumber dan penerima tidak terjadi kontak secara langsung, pesan-pesan komunikasi mengalir kepada penerima melalui saluran-saluran media massa, seperti surat kabar, majalah, radio, film atau televisi.³³

Film telah menjadi media komunikasi audio visual yang akrab diminati oleh segenap masyarakat dari berbagai rentang usia dan latar belakang sosial. Kekuatan dan kemampuan film dalam menjangkau banyak segmen sosial, lantas membuat para ahli memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya³⁴. Film memberi dampak pada setiap penontonnya, baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Melalui pesan yang terkandung di dalamnya, film mampu memberi pengaruh bahkan mengubah dan membentuk karakter penontonnya.

³¹ Apriadi Tamburaka. *Literasi Media: Cerdas Media Khalayak Media Massa*. (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2013). hlm. 113

³² Anwar Arifin. *Dakwah Kontemporer*. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011), hlm.107

³³ Wiryanto. *Teori Komunikasi Massa*. (Jakarta: Grasindo, 2003). hlm.3

³⁴ Alex Sobur. *Analisis Teks Medis; Suatu Pengantar untuk Analisa Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisa Framing*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004). hlm.127

Kehadiran film sebagai media komunikasi untuk menyampaikan informasi, pendidikan dan hiburan adalah salah satu media visual auditif yang mempunyai jangkauan yang sangat luas, mengingat sifatnya yang terbuka, cakupan pemirsanya yang tidak mengenal usia dan meliputi seluruh lapisan masyarakat mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Luas jangkauan siaran dan cakupan pemirsa bukan saja menjadikan film sebagai media alat untuk mempengaruhi (*to influence*) terhadap perkembangan pengetahuan dan tingkat penyerapan pesan-pesan yang disampaikan melalui media ini jauh lebih intensif jika dibandingkan dengan media komunikasi lain. Film dapat dikatakan sebagai suatu penemuan teknologi modern paling spektakuler yang melahirkan berbagai kemungkinan. Menurut Himawan, bahasa film adalah bahasa suara dan bahasa gambar. Film memiliki unsur penting di dalamnya untuk membentuk film lebih sistematis dan rinci³⁵

4. Semiotika Roland Barthes

Istilah semiotika secara etimologis berasal dari kata Yunani semeion yang berarti “tanda”. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya, dapat mewakili sesuatu yang lain. Dan secara terminologis, semiotika dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas obyek-obyek, peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda.³⁶

Roland Barthes meneruskan pemikiran tersebut dengan menekankan interaksi antara teks dengan pengalaman personal dan kultural penggunanya, interaksi antara konvensi dalam teks dengan konvensi yang dialami dan diharapkan oleh penggunanya. Gagasan Barthes ini dikenal dengan “two order of signification”³⁷

Roland Barthes mengungkapkan bahwa bahasa merupakan sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari masyarakat tertentu dalam waktu tertentu. Barthes menggunakan teori signifier-signified yang

³⁵ Himawan, Prastista. *Memahami Film*. (Yogyakarta: Homeric Pustaka, 2008) hlm.2

³⁶ Alex Sobur. *Analisis Teks Media*. (Bandung: PT. Rosdakarya, 2001). hlm. 95

³⁷ Apriadi Tamburaka. *Literasi Media: Cerdas Media Khalayak Media Massa*. (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2013), hlm.113

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dikembangkan menjadi teori tentang metabahasa dan konotasi. Istilah signifiant menjadi ekspresi (E) dan signifie (C). namun Barthes mengatakan bahwa E dan C harus ada relasi yang disebutnya (R), sehingga membentuk tanda (sign).³⁸

Menurut Barthes dalam gambar, konotasi dapat dibedakan dari denotasi. Denotasi adalah apa yang terdapat digambar, konotasi adalah bagaimana gambar itu diambil. Salah satu area penting yang dirambah Barthes dalam studinya tentang tanda adalah peran pembaca (*the reader*). Konotasi, walaupun merupakan sifat asli tanda, membutuhkan keaktifan pembaca agar dapat berfungsi. Barthes secara panjang lebar mengulas apa yang sering disebut sebagai sistem pemaknaan tataran kedua, yang dibangun di atas sistem lain yang telah ada sebelumnya. Sistem ke-dua ini oleh Barthes disebut dengan konotatif, yang dalam *Mythologies*-nya secara tegas ia bedakan dari denotatif atau sistem makna tataran pertama. Melanjutkan studi Hjelmselv, Barthes menciptakan peta tentang bagaimana tanda bekerja³⁹

1. Signifier (penanda)	2. Signified (petanda)
3. Denotative sign (tanda denotatif)	
4. Connotative Signifier (Penanda Konotatif)	5. Connotative Signified (Petanda Konotatif)
6. Connotative Sogn (Tanda Konotatif)	

Gambar 2.1
Peta Tanda Roland Barthes

Sumber: Paul Cogley & Litza Jans. 1999. Introducing Semiotic

Dari peta Barthes di atas terlihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri atas penanda (1) dan petanda (2). Akan tetapi, pada saat bersamaan, tanda denotatif adalah juga penanda konotatif (4). Dengan kata lain, hal tersebut merupakan

³⁸ Nawiroh Vera. *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hlm 27

³⁹ Sobur, Alex. *Semiotika Komunikasi* (Yogyakarta : PT Remaja Rosda Karya, 2004), hlm 29

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

unsur material: hanya saja kalau jika kita mengenal tanda "singa", barulah konotasi seperti harga diri, kegarangan, dan keberanian menjadi mungkin.⁴⁰ Jadi, dalam konsep Barthes, tanda konotatif tidak sekadar memiliki makna tambahan, namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya. Sesungguhnya, inilah sumbangan Barthes sangat berarti bagi penyempurnaan semiologi Saussure, yang berhenti pada penandaan dalam tataran denotatif.⁴¹

Makna denotatif bukanlah sesuatu yang bisa dipastikan dengan tepat. Makna ini adalah generalisasi. Detil-detilnya berbeda dari satu medium ke medium lainnya, tetapi kualitas umum yang terkait masih tetap ada.⁴² Konotasi adalah mode operatif dalam pembentukan dan penyandian teks-teks kreatif. Dan tentu saja, semua teks dan genre media massa didasarkan atas konotasi, karena semuanya dirancang untuk membangkitkan makna yang signifikan secara budaya. Konotasi itu cukup kuat karena membangkitkan perasaan dan persepsi tentang segala sesuatu.⁴³ Bagi Barthes, mitos adalah sistem semiologis urutan kedua atau metabahasa. Mitos adalah bahasa kedua yang berbicara tentang bahasa tingkat pertama (penanda dan petanda) yang membentuk makna denotatif menjadi penanda pada urutan kedua pada makna mitologis konotatif.⁴⁴

C. Kerangka Pikir

Konsep-konsep yang perlu dioperasionalkan dalam penelitian ini adalah konsep yang berhubungan dengan penelitian, yaitu Pesan Moral yang terdapat Dalam Film *Sword Art Online the movie Ordinal Scale*. Pada penelitian ini dilakukan pada Film *Sword Art Online the movie Ordinal Scale*. Dalam melakukan pengukuran digunakan beberapa indikator semiotika

⁴⁰ *Ibid*

⁴¹ *Ibid*

⁴² Marcel Danesi, *Pengantar Memahami Semiotika Media*. (Yogyakarta: Jalasutra, 2010) hlm. 43

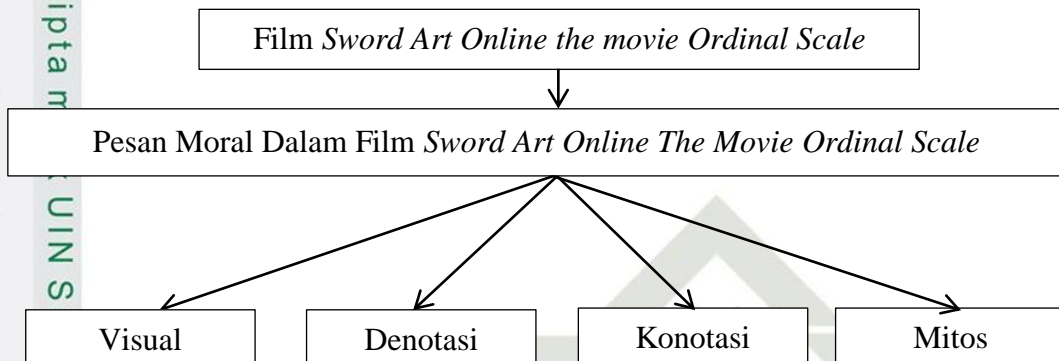
⁴³ *Ibid*, hlm. 42

⁴⁴ Tommy Christomy. *Semiotika Budaya*. (Depok: PPKB Universitas Indonesia, 2004). hlm. 94

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menurut Roland Barthes. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.2
Kerangka Pikir

Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pesan moral film. Secara umum pesan moral hanya sebatas tentang ajaran baik-buruk perbuatan (akhlak) secara spontan dan mudah dipahami tanpa dibuat-buat dan tanpa memerlukan pemikiran serta berkaitan dengan perihai perasaan, emosi, dan kecenderungan yang dilakukan manusia. Sedang nilai-nilai moral diartikan sebagai berfikir, berkata, dan bertindak baik. Maka pesan moral yang dimaksud dalam penelitian ini adalah di mana tampilan setiap tayangan gambar dan bahasa yang disampaikan dalam film menyampaikan pesan moral di dalamnya.

Film berfungsi untuk mentransmisikan suatu pesan dari si pembuat film kepada khalayak luas. Dengan fungsi mentransmisikan pesan, menempatkan film dalam sebuah proses komunikasi. Salah satu bentuk komunikasi yang mentransmisikan pesan kepada khalayak dalam jumlah yang luas pada saat yang bersamaan disebut dengan komunikasi massa. Dalam bentuk komunikasi ini tidak ada kontak langsung antara si pengirim dan penerima pesan.

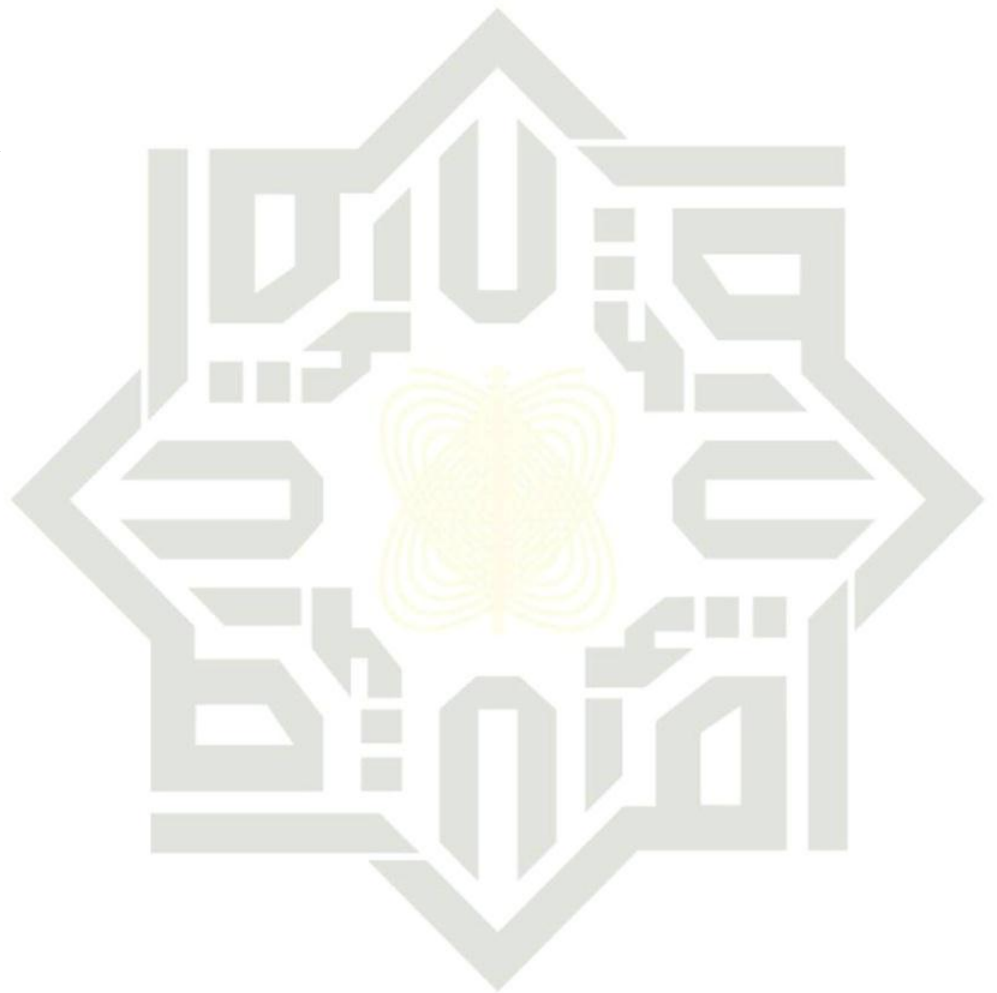
Selain penanda dan petanda yang perlu di analisis yaitu bagaimana makna dari penanda dan petanda, Barthes menyebutnya konotasi dan denotasi. Denotasi yang merupakan makna sesungguhnya, makna nyata dari sebuah penanda dan petanda sedangkan konotasi yang merupakan tatanan kedua yaitu

sebuah makna yang telah berhubungan dengan sosial cultural dimana penanda dan petanda membentuk sebuah tanda.

D. Konsep Operasional

Untuk memfokuskan penelitian ini maka konsep operasional dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Visual
2. Denotasi
3. Konotasi
4. Mitos



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dapat dideskripsikan, dibuktikan, dikembangkan dan ditemukan pengetahuan, teori, tindakan dan produk tertentu sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam kehidupan manusia.⁴⁵

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Hal ini dinilai tepat, karena dengan data kualitatif dapat mengikuti dan memahami alur peristiwa secara kronologis. Data kualitatif lebih condong dapat membimbing untuk memperoleh penemuan-penemuan yang tak diduga sebelumnya.⁴⁶ Jenis penelitian ini adalah penelitian kepustakaan (*library research*). Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan⁴⁷ Berdasarkan teori tersebut, maka pesan moral dalam Film *Sword Art Online The Movie Ordinal Scale* yang penulis miliki akan dianalisa berdasarkan literatur-literatur lainnya yang relevan pesan moral dalam Film *Sword Art Online The Movie Ordinal Scale*.

B. Lokasi dan Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Pekanbaru karena peneliti berdomisili di Pekanbaru serta proses pengolahan data film dapat dilakukan dimana saja dengan sumber film berasal dari mengunduh file film dari platform resmi. Jadwal penelitian dilaksanakan selama 3 bulan yang berlangsung pada bulan Agustus-Desember 2020.

⁴⁵ Sugiono. *Cara Mudah Menyusun: Skripsi, Tesis dan Disertasi* (Bandung: Alfabeta, 2015). hlm, 22.

⁴⁶ A. Matthew, Miles, A. Michael, Huberman. *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. (Jakarta, UI-press, 1992). hlm. 12

⁴⁷ Nazir. *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. (Jakarta, UI-press, 1998). hlm. 112

C. Jenis dan Sumber Data Penelitian

Menurut Sugiyono sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data.⁴⁸ Berdasarkan pendapat tersebut, maka sumber data dalam penelitian ini adalah pesan moral dalam Film *Sword Art Online The Movie Ordinal Scale*. Film yang diteliti adalah dalam bentuk rekaman video yang dapat diputar di komputer atau laptop.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data⁴⁹. Pada penelitian ini penulis gunakan untuk mengumpulkan data penelitian adalah teknik menonton, mendengarkan, dan mencatat. Teknik ini bertujuan untuk mengumpulkan data tentang pesan moral dalam Film *Sword Art Online The Movie Ordinal Scale*.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model analisis interaktif (*interaktive model of analysis*). Menurut Miles dan Huberman dalam Sutopo dalam analisis data kualitatif ada tiga komponen utama yang harus diperhatikan oleh peneliti.⁵⁰ Analisis model interaktif ini merupakan interaksi dari tiga komponen tersebut, yaitu: reduksi data, penyajian data (*display data*), dan penarikan kesimpulan (*verivikasi*). Pada saat melakukan tahap pengumpulan data, peneliti sudah melakukan reduksi dan display data sekaligus sesuai dengan kemunculan data yang diperlukan. Adapun langkah-langkah analisis interaktif adalah sebagai berikut:

⁴⁸ Sugiyono. *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. (Jakarta, UI-press, 2009). hlm. 137

⁴⁹ *Ibid*

⁵⁰ Sutopo. *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. (Jakarta, UI-press, 2002). hlm. 91

Reduksi Data

Pada bagian ini peneliti melakukan pengurangan dan penyeleksian data. Seluruh data yang diperoleh tidak serta merta disajikan semua. Peneliti memilih data-data mana yang dianggap tepat untuk disajikan dan dianalisis lebih lanjut. Dalam penelitian ini mengklasifikasikan atau mengelompokkan pesan moral pada pesan moral dalam Film *Sword Art Online The Movie Ordinal Scale* sesuai dengan teori semiotika berdasarkan teori Roland Barthes.

Display Data

Pada bagian ini, data yang telah diseleksi kemudian disajikan. Data hasil seleksi pun tidak serta merta disajikan apa adanya. Data hasil seleksi tersebut dikelompokkan dan dipilah-pilah sesuai dengan permasalahannya sehingga mudah untuk dianalisis. Dalam penelitian ini Mendeskripsikan pesan moral pada pesan moral dalam Film *Sword Art Online The Movie Ordinal Scale* sesuai dengan teori semiotika berdasarkan teori Roland Barthes.

3. Penarikan Kesimpulan

Setelah melakukan konfirmasi kepada informan yang bersangkutan, peneliti dapat mengambil kesimpulan yang tepat tentang hasil penelitian sesuai pokok permasalahan, yaitu pesan moral pada pesan moral dalam Film *Sword Art Online The Movie Ordinal Scale* sesuai dengan teori semiotika berdasarkan teori Roland Barthes.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB IV

GAMBARAN UMUM FILM SWORD ART ONLINE

THE MOVIE ORDINAL SCALE

A. Film Anime

Anime yaitu animasi khas Japan anime (アニメ; Japanese animation), berasal dari kata animeshion, biasanya di cirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita yang ditujukan pada beragam jenis penonton. Anime dipengaruhi oleh gaya gambar manga yaitu komik khas Jepang.⁵¹

Kata anime sendiri sebenarnya tidak memiliki arti khusus, hanya saja inilah cara orang Jepang agar lebih mudah dalam mengucapkan animation baik itu animasi buatan Jepang atau bukan mereka tetap menyebut animasi dengan sebutan anime. Namun bagi orang-orang diluar Jepang kata anime digunakan untuk membedakan animasi buatan Jepang dengan animasi buatan Amerika. Persepsi ini timbul disebabkan desain penggambaran anime yang benar-benar terlihat khas dibanding animasi buatan Amerika, seperti bentuk tubuh, wajah, mata, hidung, dan lainnya bahkan setiap animator Jepang memiliki ciri khas gaya gambar animasinya masing-masing. Ranang A.S menjelaskan pengertian anime sebagai berikut:

“Animasi khas Jepang (*Japanese Animation*), berasal dari kata animeshion, biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton. Anime dipengaruhi oleh gaya gambar manga, yaitu komik khas Jepang”.⁵²

Jadi anime dapat diartikan sebagai animasi Jepang dengan teknik penggambaran tokoh yang unik dan menarik, namun dengan setting latar tempat dan cerita yang cenderung kompleks dan kreatif sehingga penontonnya diajak untuk berfantasi lebih luas tentang kehidupan dunia. Tidak jarang di

⁵¹ Ranang A.S (dkk.), Animasi kartun, dari Analog Sampai Digital (Jakarta: Indeks, 2010), hlm. 241

⁵² Ranang A.S, et al., Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital, (Jakarta: Indeks, 2010), hal. 241

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

dalam anime disertakan pesan-pesan moral tentang bagaimana menghadapi hidup dan kata-kata mutiara yang selalu disisipkan disetiap dialog para tokohnya.

Tabel 4.1
Macam-macam Genre Anime dan Artinya⁵³

No	Genre/Jenis	Deskripsi	Contoh
1	Action	Memfokuskan sajian cerita yang diisi penuh dengan aksi-aksi menarik yang diperkuat oleh teknik bela diri, senjata dalam suatu pertarungan, perang, maupun persaingan fisik dari yang realistik hingga mustahil	Naruto, Bleach, Samurai X, Dargon Ball
2	Adventure	Mengangkat cerita tentang petualangan sang tokoh utama biasanya juga ada aksi-aksi menarik mengiringi kisah-kisah perjalanan tokoh anime-nya	Doraemon, One Piece, Cooking Master Boy, Inuyasa
3	Comedy	Berisikan tentang cerita-cerita lucu, dialog atau aksi-aksi kocak para tokoh anime-nya, tak jarang anime ini sering membuat penontonnya terhibur dan tertawa geli	Crayon Shinchan, Tensei Bakabon, Makibao
4	Slice of Life	Menampilkan kisah drama kehidupan sehari-hari yang syarat akan makna kehidupan itu sendiri. Seringkali pesan moral atau kata-kata mutiara diselipkan diantara dialog para tokoh anime-nya atau diakhir ceritanya	Gin No Saji, Clannad, Non Non Biyori
5	Romance	Nuansa cerita percintaan yang romantis layaknya cinta segitiga atau cinta sejoli yang tak pernah terpisahkan	Shigatsu wa Kimi no Uso, Ishuukan Friends, Ao Haru Ride
6	Horror	Menyajikan kisah-kisah menyeramkan, menegangkan, dan mengerikan	Ghost Hount, Ghost at School, Blood-C
7	Science Fiction	Dibuat berdasarkan khayalan sang animator mengenai fiksi ilmiah dengan menggabungkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sedang berkembang atau yang akan	Gundam Series, Guren Lagan, Code Geas

⁵³ Tim Japanese Station, Japanese Station Book, (Jagakarsa: Bukune, 2015), hal. 79-82

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Genre/Jenis	Deskripsi	Contoh
		muncul di masa depan	
8	Bishoujo	Identik dengan sekelompok tokoh-tokoh karakter perempuan cantik sebagai karakter yang mendominasi cerita. Kisah yang disajikan bisa bermacam-macam dapat berupa kisah romantis, petualangan, aksi pertarungan, dan lain-lain	Sailormoon, Chunibyo
9	Bishounen	Kebalikan dari Bishoujo dimana karakter-karakternya didominasi sekelompok laki-laki tampan	Hanayori Dango, Fruits Basket, Ouran High School Host Club
10	Yuri	Bersajikan konten-konten yang lebih menjurus pada kisah cinta antar sesama tokoh wanita	Yuru Yuri, Strawberry Panic
11	Yaoi	Konten-kontennya disajikan menjurus pada kisah cinta antar sesama tokoh pria	Konten-kontennya disajikan menjurus pada kisah cinta antar sesama tokoh pria
12	Mecha	Berisikan tentang cerita dengan karakter-karakter yang didominasi oleh robot-robot	Gundam Series, Neon Genesis Evangelion, Full Metal Panic
13	Harem	Penyajian cerita lebih berfokus pada tokoh utama seorang laki-laki yang dikelilingi oleh banyak tokoh perempuan, begitu juga sebaliknya	magami SS, Ichigo 100
14	Fantasy	Para karakternya digambarkan sebagai sosok yang memiliki kekuatan sihir atau supranatural dan dikemas dalam cerita petualangan	Mahou Soujo Negi Magi, Magi The Labyrinth of Magic
15	Ecchi	Konten-kontennya digambarkan secara erotis dan sering menampilkan adegan-adegan yang menjurus ke arah seksual sehingga genre ini hanya diperuntukan bagi penonton dewasa 18 tahun keatas	Kiss X Sis, B Gata H Kei
16	Hentai	Konten-kontennya hanya disajikan khusus bagi penonton dewasa usia 18+ sebab dalam anime ini tidak ada sensor sama sekali pada adegan-adegan seksual yang ditampilkan	Oppai Life, Taboo Charming Mother

No	Genre/Jenis	Deskripsi	Contoh
1	Game Based	Berdasarkan dari suatu permainan danceritanya berpusat pada suatu pertandingan dari permainan tersebut	Pokemon, Yu-Gi-Oh!, Hikaru no Go, Beyblade, Duel Master

Pengategorian anime ini dilakukan semata-mata untuk melindungi para penonton anak-anak yang tidak dianjurkan untuk menonton adegan-adegan yang negatif. Meski sudah dikategorikan sedemikian rupa pada kenyataannya banyak penonton di luar Jepang terutama di Indonesia yang masih belum paham dengan pengategorian genre anime tersebut dan menganggap bahwa anime apapun yang ditayangkan di televisi disamaratakan sebagai tayangan untuk anak-anak padahal di dalamnya mengandung unsur kekerasan dan pornografi yang sangat tidak pantas untuk dilihat oleh anak-anak.

B. Film *Sword Art Online The Movie Ordinal Scale*

1. Profil Film *Sword Art Online The Movie Ordinal Scale*

Sword Art Online The Movie: Ordinal Scale (劇場版 ソードアート・オンライン -オーディナル・スケール- *Gekijō-ban Sōdo Āto Onrain -Ōdinaru Sukēru-*) adalah film animasi Jepang tahun 2017 berdasarkan seri novel ringan *Sword Art Online* yang ditulis oleh Reki Kawahara dan diilustrasikan oleh abec. Film ini diproduksi oleh A-1 Pictures dan disutradarai oleh Tomohiko Itō, menampilkan cerita asli oleh Kawahara, desain karakter oleh Shingo Adachi dan musik oleh Yuki Kajiura. Film ini dirilis di Jepang, Asia Tenggara, dan Jerman pada 18 Februari 2017, di Meksiko pada tanggal 4 Maret 2017, dan di Amerika Serikat pada tanggal 9 Maret 2017.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Satehulima University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.1

Poster Resmi Film *Sword Art Online The Movie Ordinal Scale*

2. Identitas Film *Sword Art Online The Movie Ordinal Scale*

Tabel 4.2

Identitas Film *Sword Art Online The Movie Ordinal Scale*

Jepang	劇場版 ソードアート・オンライン -オーディナル・スケール-
Heburn	<i>Gekijō-ban Sōdo Āto Onrain -Ōdinaru Sukēru-</i>
Sutradara	Tomohiko Itō
Skenario	1. Reki Kawahara 2. Tomohiko Itō
Berdasarkan	<i>Sword Art Online</i> oleh Reki Kawahara
Pemeran	1. Yoshitsugu Matsuoka 2. Haruka Tomatsu 3. Ayana Taketatsu 4. Kanae Itō 5. Rina Hidaka 6. Ayahi Takagaki 7. Miyuki Sawashiro 8. Hiroaki Hirata 9. Hiroki Yasumoto

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	10. Kōichi Yamadera 11. Toshiyuki Morikawa 12. Sayaka Kanda 13. Yoshio Inoue 14. Takeshi Kaga
Musik	Yuki Kajiura
Sinematografi	Kentarō Waki
Penyunting	Shigeru Nishiyama
Perusahaan produksi	A-1 Pictures Kadokawa Corporation ASCII Media Works Genco
Distributor	Aniplex
Tanggal rilis	18 Februari 2017
Durasi	119 menit
Negara	Jepang

3. Sinopsis *Film Sword Art Online The Movie Ordinal Scale*

Pada tahun 2026, Augma dirilis untuk umum sebagai penerus sistem AmuSphere FullDive karena fungsinya untuk mensimulasikan realitas sementara pemain sadar (augmented reality). Permainan berbasis tempur yang paling menonjol adalah Ordinal Scale, di mana kemampuan pemain peringkat oleh nomor urut.

Asuna, Lisbeth dan Silica mendorong Kirito untuk bermain OS setelah mendengar bahwa Aincrad boss telah muncul. Kirito bergabung Asuna dan Klein dalam pertarungan boss mana maskot game, pertama AI penyanyi idola Asuna, muncul dan memberikan pemain penyuka efek sambil bernyanyi. Kirito gagal untuk mencapai sesuatu karena kurangnya kekuatan fisik dan kecepatan. Eiji, nomor dua pemain, pembantu kelompok dalam mengalahkan boss. Sebelum Asuna membuat pukulan membunuh, Eiji berbisik kata "Switch," untuk menghentikan permainan dari SAO bahwa dia mengakui.

Malam berikutnya, Asuna bergabung Klein dan kelompoknya untuk melawan boss lain sambil menunggu anggota kelompok terakhir mereka, tidak menyadari bahwa ia terluka oleh Eiji malam sebelumnya. Asuna hasil untuk pertarungan yang lagi dipimpin oleh Yuna. Klein dan kelompoknya disergap dan dikalahkan oleh kemunculan tiba-tiba dari boss lain dan Eiji. Keesokan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Harinya, seperti praktik Kirito dengan OS di taman, seorang gadis di tudung putih muncul dan menunjuk ke kejauhan sebelum menghilang. Kirito bertemu dengan Asuna, yang berteori bahwa Eiji adalah anggota dari Knights of the Blood Oath bernama Nautilus, sementara Yui menyimpulkan bahwa pemijahan dari boss Aincrad berbaris dengan peta dungeon SAO.

Asuna, Lisbeth dan Silica masukkan pertarungan lain di mana Yuna dan Eiji muncul lagi. Asuna melindungi Silica ketika Eiji mendorong dia ke jalan boss tapi terkena boss dan melewati keluar. Asuna menyadari kenangan dari SAO memudar dan pada kunjungan rumah sakit dengan Kirito, belajar bahwa Augma dipindai otaknya untuk kenangan SAO dan bahwa hal itu juga bisa terjadi pada korban SAO lainnya bermain OS. Kirito menyelidiki masalah dengan Sinon selama pertempuran boss, di mana pemain SAO dikalahkan dan bola bercahaya mengapung ke atas menjadi OS drone. Yui gagal untuk mengambilnya setelah dikunci oleh permainan. Kemudian, Kirito bertemu gadis berkerudung lagi yang mengulangi tindakannya dari sebelumnya. Kirito dan Yui menemukan dia menunjuk ke arah Touto Technical University.

Kirito pergi ke sekolah dan bertemu Profesor Tetsuhiro Shigemura yang mengembangkan Augma, tapi Shigemura menolak untuk menjawab pertanyaan. Sebelum berangkat, Kirito pemberitahuan di meja Shigemura ini gambar seorang gadis yang menyerupai Yuna. Kirito membahas masalah dengan Seijirō Kikuoka, seorang pejabat pemerintah yang memberitahu dia bahwa putri Shigemura ini, Yuna, meninggal di SAO. Mengunjungi rumah Asuna, Kirito membuat janji dengannya untuk mendapatkan kenangan kembali. Kirito bertemu gadis berkerudung lagi, diturunkan menjadi Yuna. Ketika dia memberitahu dia pangkatnya terlalu rendah, Kirito memutuskan untuk tingkat atas, solo membunuh sebanyak boss yang ia bisa dengan bantuan dari Sinon dan Leafa.

Hari kemudian, para pemain OS berkumpul di sebuah stadion untuk konser Yuna. Di tingkat yang lebih rendah, Kirito duel dengan Eiji yang mengaku ia memiliki cara untuk mengambil kembali kenangan Asuna. Kirito menang tapi Eiji mengungkapkan bahwa Shigemura telah kenangan panen

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hake Cipta Tamik UIN Suska Riau
 © UIN Suska Riau
 © UIN Sultan Saarif Kasim Riau

Pemain SAO dalam upaya untuk merekonstruksi jiwa putrinya yang hilang dan men-download-nya sebagai AI; memiliki semua pemain dalam konser akan membuat menghapus kenangan lebih mudah. Eiji menambahkan bahwa pesawat yang digunakan untuk panen memiliki kekuatan yang cukup untuk merusak otak para pemain, membunuh mereka seperti NerveGear lakukan di SAO.

Sebagai segerombolan boss Aincrad menyerang arena, Kirito dan Yuna bergabung pertempuran. Yuna mengatakan Kirito bahwa Augma memiliki fitur full-dive tersembunyi dan ia dapat menggunakannya untuk mengalahkan boss lantai 100 SAO untuk mengakhiri pertempuran. Sebelum menyelam, Kirito memberikan Asuna cincin pertunangan. Memasuki Istana Ruby Lantai 100, Kirito, Lisbeth, Silica, Agil dan Sinon menghadapi boss. Mereka mudah dikalahkan sampai Asuna, Leafa, Klein dan beberapa orang lain dari ALO dan GGO datang membantu mereka. Yui mengembalikan kemampuan mereka diselamatkan dari SAO, memungkinkan setiap orang untuk mengalahkan boss. Suara Akihiko Kayaba mengucapkan selamat mereka pada kemenangan mereka dan memberikan Kirito pedang yang sangat kuat sebagai hadiah.

Kelompok ini kembali ke arena masih penuh menyelam di mana Kirito, sekarang pemain top-peringkat OS, mengirimkan bos dengan pedang barunya sebagai Kikuoka menemukan Shigemura di ruang server dari Argus (perusahaan mati yang berlari SAO) dan penangkapan dirinya. Berkerudung Asuna mengembalikan kenangan yang selamat dan memudar dari keberadaan karena dia diberi kode dari Lantai 100 boss. Setelah itu, Kirito dan Asuna memenuhi janji mereka mereka membuat satu sama lain dalam Aincrad, untuk menonton hujan meteor bersama-sama. Asuna mengembalikan cincin pertunangan Kirito sehingga benar meletakkannya di tangannya, yang dia lakukan.

Dalam sebuah adegan post-credit, Kikuoka, yang terkesan dengan upaya Shigemura ini di AI dan rekonstruksi jiwa, merekrut Shigemura untuk Path.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Pengisi Suara Film *Sword Art Online The Movie Ordinal Scale*

Film *Sword Art Online The Movie Ordinal Scale* merupakan film animasi yang membutuhkan pengisi suara untuk membuatnya berkesan hidup. Pengisi suara dalam Film *Sword Art Online The Movie Ordinal Scale* terdiri dari berbagai tokoh sebagaimana tabel berikut:

Tabel 4.3
Pengisi Suara Film *Sword Art Online The Movie Ordinal Scale*

Karakter	Pengisi suara Bahasa Jepang	Pengisi suara Bahasa Inggris
Kirito / Kazuto Kirigaya	Yoshitsugu Matsuoka	Bryce Papenbrook
Asuna / Asuna Yuuki	Haruka Tomatsu	Cherami Leigh
Leafa / Suguha Kirigaya	Ayana Taketatsu	Cassandra Morris
Yui	Kanae Itō	Stephanie Sheh
Silica / Keiko Ayano	Rina Hidaka	Christine Marie Cabanos
Lisbeth / Rika Shinozaki	Ayahi Takagaki	Sarah Anne Williams
Sinon / Shino Asada	Miyuki Sawashiro	Michelle Ruff
Klein / Ryōtarō Tsuboi	Hiroaki Hirata	Kirk Thornton
Agil / Andrew Gilbert Mills	Hiroki Yasumoto	Patrick Seitz
Akihiko Kayaba	Kōichi Yamadera	Marc Diraison
Seijirō Kikuoka	Toshiyuki Morikawa	Matthew Mercer
Yuna / Yuna Shigemura	Sayaka Kanda	Ryan Bartley
Eiji / Eiji Nochizawa	Yoshio Inoue	Chris Patton
Dr. Tetsuhiro Shigemura	Takeshi Kaga	Jaimeson Price

5. Produksi Film *Sword Art Online The Movie Ordinal Scale*

Pada Dengeki Bunko Autumn Festival 2015 pada tanggal 4 Oktober 2015, diumumkan bahwa seri novel ringan akan diadaptasi menjadi sebuah film animasi, dengan staf utama kembali dari serial anime. Film ini berlangsung setelah musim kedua serial anime, *Sword Art Online II*. Saat itu terungkap pada Dengeki Bunko *Haru no Saiten 2016* acara pada tanggal 13 Maret 2016 bahwa film berjudul *Sword Art Online The Movie: Ordinal Scale*. Pengisi suara dari seri anime kembali ke Reprise peran mereka dalam film.

Soundtrack film terdiri oleh Yuki Kajiura, yang juga menggubah musik untuk serial anime. Soundtrack memiliki 50 lagu, termasuk 5 lagu

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Insert dilakukan oleh Sayaka Kanda. Hal ini dirilis oleh Aniplex pada tanggal 22 Februari 2017 LiSA dilakukan lagu penutup film, berjudul "Catch the Moment". Sayaka Kanda melakukan lima lagu sebagai Yuna: "Ubiquitous dB", "Longing", "Delete", "Break Beat Bark!" dan "Smile For You".

Sony akan menjadi sponsor film ini untuk semua elektronik, termasuk headphone **Sony h.ear on™ NC Nirkabel** (bahasa Inggris: *Sony h.ear on™ Wireless NC*) dan **Sony Noise Cancelling Headphone Nirkabel MDR-1000X** (bahasa Inggris: *Sony MDR-1000X Wireless Noise Cancelling Headphones*) dalam trailer *Sword Art Online The Movie: Ordinal Scale* bekerjasama dengan Sony Hi-Res Audio.

6. Rilis Film *Sword Art Online The Movie Ordinal Scale*

Film ini tayang perdana di Jepang, Asia Tenggara dan Jerman pada tanggal 18 Februari 2017. Perdana Asia didistribusikan oleh Aniplex dan Odex, masing-masing. Ada acara premiere di Amerika Serikat pada tanggal 1 Maret 2017; Eleven Arts didistribusikan dan dirilis film di bioskop AS pada 9 Maret 2017. Madman Entertainment juga merilis film di bioskop di Australia dan Selandia Baru pada 9 Maret 2017. Versi bahasa Inggris akan premiere di Anime Boston 2017, dengan rilis internasional pada 22 April. Aniplex of America akan merilis film di bioskop di Kanada antara 17 Maret dan 19 Maret 2017. Anime Limited akan membawa film ke bioskop di Inggris dan Irlandia pada tanggal 19 April 2017. Film ini akan bermain di sekitar 1.000 bioskop di seluruh dunia.

Beberapa hari setelah premier dunia, kebocoran film itu ditemukan secara online, menelusuri sumber kembali ke Malaysia dan Singapura.^{[24][25]}

Blu-ray dan DVD home video *Sword Art Online The Movie: Ordinal Scale* dirilis di Jepang pada tanggal 27 September 2017 dan dirilis di Amerika Utara pada tanggal 19 Desember 2017.



BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pesan moral dalam Film *Sword Art Online The Movie Ordinal Scale* sebagai berikut:

1. Visual

Visual yang di berikan pada Film *Sword Art Online the movie Ordinal Scale* merupakan tampilan animasi yang memiliki efek sound yang baik. Dari segi pencahayaan cenderung redup karena memunculkan efek misterius dan ketegangan khususnya pada saat pertempuran di dalam dunia game sehingga membuat para penonton terbawa suasana pertempuran yang menegangkan.

2. Denotatif

Makna denotasi dalam penelitian ini adalah potret antara dunia nyata remaja di Jepang dan dunia permainan yang mainkan oleh para pemain permainan yang masuk ke dunia permainan yang terasa nyata.

3. Konotatif

Makna konotasi dalam penelitian ini adalah gambaran pejuang para pemain dalam menyelesaikan permainan yang memiliki resiko hilang ingatan dan terjebak di dunia game dan tidak dapat kembali ke dunia nyata secara utuh. Dan plot twist nya adalah permainan game yang di mainkan bukanlah sekedar hiburan tetapi adanya unsur terselubung yakni sebenarnya program permainan itu mengambil ingatan para pemain tentang anaknya yang dulu adalah salah satu pemain yang di perhitungkan didalam dunia game terdahulu. Dengan mengumpulkan ingatan-ingatan tentang anaknya maka anaknya dapat hidup kembali oleh sebab itu resiko permainan adalah salah satunya hilang ingatan khususnya di masalah tentang anaknya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Mitos

Ada beberapa mitos yang terlihat dalam film ini, yaitu tentang perjuangan, semangat, kerja sama dan bentuk kerja sama.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka penulis perlu menyampaikan beberapa saran berikut.

1. Penelitian yang telah penulis teliti tentang Film *Sword Art Online The Movie Ordinal Scale* masih begitu luas untuk diteliti kembali aspek lainnya, sehingga penulis untuk selanjutnya menyarankan kepada peneliti lainnya untuk bisa meneliti aspek-aspek penting dan menarik di Film *Sword Art Online The Movie Ordinal Scale*
2. Teori semiotika Roland Barthes yang penulis gunakan dalam penelitian ini bisa juga dijadikan acuan untuk meneliti masih terlalu dasar dalam membedah pesan moral didalam Film *Sword Art Online The Movie Ordinal Scale*. Maka dari itu, penulis berharap kepada peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian secara lebih mendalam untuk membedah pesan moral yang lebih spesifik
3. Hasil yang diperoleh dari penelitian yang penulis lakukan diharapkan bisa menjadi pandangan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian yang lebih berkualitas dan bermanfaat
4. Adanya hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sumber pengetahuan mengenai Film *Sword Art Online The Movie Ordinal Scale* kepada para pembaca agar lebih terbuka pandangannya untuk memilih pesan-pesan positif didalam sebuah film

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- A. Matthew, Miles, A. Michael, Huberman. *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. (Jakarta, UI-press, 1992)
- Alex Sobur. *Analisis Teks Medis; Suatu Pengantar untuk Analisi Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisi Framing*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004)
- Alex Sobur. *Analisis Teks Media*. (Bandung: PT. Rosdakarya, 2001)
- Anwar Arifin. *Dakwah Kontemporer*. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011)
- Apriadi Tamburaka. *Literasi Media: Cerdas Media Khalayak Media Massa*. (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2013)
- Elvinaro Andranto, Lukiati Komala dan Siti Karlinah. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. (Bandung: Refika Offset, 2007)
- Hafied Cengara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011)
- Himawan, Prastista. *Memahami Film*. (Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008)
- Idy Subandy Ibrahim. *Budaya Populer sebagai Komunikasi; Dinamika Popscape dan Mediascape di Indonesia Kontemporer*. (Yogyakarta: Jalasutra, 2011)
- Jalaludin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi* (Bandung: Bina Cipta, 2008)
- Javandalasta. *Teori Komunikasi: Individu hingga Massa Edisi Pertama*. (Jakarta: Kencana, 2011)
- Kriyantono, Rachmat. *Teknik Praktis Riset Komunikasi: Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relation, Advertising, Komunikasi Organisasio, Komunikasi Pemasaran*. (Jakarta: Kencana, 2004)
- Marcel Danesi, *Pengantar Memahami Semiotika Media*. (Yogyakarta: Jalasutra, 2010)
- McQual. *Teori Komunikasi Massa*. (Jakarta: Erlangga, 2005)
- Mo Hassan. *Teori Komunikasi: Individu hingga Massa Edisi Pertama* (Jakarta: Kencana, 2013)
- Mulyana, Deddy. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. (Bandung: Remaja Karya, 1992)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nawiroh Vera. *Semiotika dalam Riset Komunikasi* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014)

Nazir. *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. (Jakarta, UI-press, 1998)

Nurudin. *Pengantar Komunikasi Massa*. (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2007)

_____. *Pengantar Komunikasi Massa*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2015)

Onong Uchjana Effendy. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi* (Bandung: PT Citra Aditya Bhakti, 2000)

Sobrar, Alex. *Semiotika Komunikasi*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003)

_____. *Semiotika Komunikasi* (Yogyakarta: PT Remaja Rosda Karya: 2004)

Sugiyono. *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. (Jakarta, UI-press, 2009)

_____. *Cara Mudah Menyusun: Skripsi, Tesis dan Disertasi* (Bandung: Alfabeta, 2015)

Sumarno Marseli. *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. (Jakarta: PT. Grafindo Widia Sarana Indonesia, 1996)

Suseno. *Pembentukan Kepribadian Anak* (Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2007)

Sutopo. *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. (Jakarta, UI-press, 2002)

Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1990

Tommy Christomy. *Semiotika Budaya*. Depok: PPKB Universitas Indonesia, 2004

Wiryanto. 2003. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Grasindo.

Undang-Undang:

Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jurnal:

Bagus Fahmi Weisarkurnai. Representasi Pesan Moral Dalam Film Rudy Habibie Karya Hanung Bramantyo (Analisis Semiotika Roland Barthes). *JOM FISIP* Vol. 4 No. 1-Februari 2017. Universitas Riau

Dan Manesh. Analisis Pesan Moral dalam Film Jangan Baca Pancasila karya Rafdi Akbar. *Jurnal Proporsi*, Vol, 3 No.2 Mei 2018. Intitut Seni Indonesia Padang Panjang. 2017

Tunggul. Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Film 12 Menit Untuk Selamanya. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 2015, 3 (3): 301-310. Universitas Mulawarman

Internet:

<https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/70579/ulasan-sword-art-online-the-movie-ordinal-scale-hati-hati-di-dunia-virtual>. Diakses 14 Agustus 2020, Pukul 11.34 Wib

