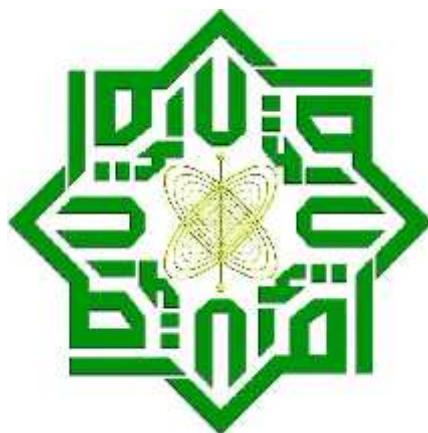


**PESAN MORAL DALAM FILM ANIMASI WALL-E
(ANALISIS SEMIOTIKA)**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana
Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)



Disusun Oleh:

ALGO VIGURA.S
10843003814

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN SYARIF KASIM
RIAU
2013**

ABSTRAK

Pesan Moral dalam Film Animasi Wall-E (Analisis Semiotika)

Analisis semiotik merupakan suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tidak dapat dipungkiri bahwa manusia hidup dan berkomunikasi dengan menggunakan banyak tanda. Seperti film, dalam film banyak tanda yang muncul dan menghasilkan makna. Dalam satu tanda bisa saja menghasilkan banyak makna. Timbulnya banyak makna bisa di sebabkan oleh beberapa faktor, misalnya latar belakang pengetahuan dan pendidikan yang berbeda, kebudayaan atau kultur yang berbeda. Membicarakan tentang film tidak terlepas dari jenis-jenis nya salah satunya adalah film animasi. Pada awalnya film animasi memang dibuat sebagai sarana hiburan untuk anak-anak. Namun perkembangan teknologi animasi dan industri film turut memperluas ruang gerak film kartun, baik dari segi tema cerita maupun gambarnya, sehingga segmen penontonnya pun meluas, dan membicarakan isicerita tidak terlepaskan dari pembicaraan tentang pesan. Pesan merupakan seperangkat lambang bermakna yang disampaikan oleh komunikator. Didalam film animasi Wall-E terdapat banyak pesan, salah satunya yaitu pesan moral, di Indonesia moral seseorang dapat diukur dari penerapannya terhadap 45 butir yang ada pada Pancasila.

Tujuan yang ingin dikupas oleh peneliti ialah untuk mengetahui bagaimana pesan moral yang ada didalam film Animasi Wall-E menggunakan Analisis Semiotika. Teknik pengumpulan data penulis menggunakan analisis semiotika, dalam kajian komunikasi segala macam tanda adalah teks yang didalamnya terdapat simbol-simbol yang sengaja dipilih, di mana pemilihan, penyusunan, dan penyampaianya tidak bebas dari maksud tertentu, karena itu akan memunculkan makna tertentu, serta dokumentasi dengan cara pengumpulan data tertulis terutama arsip-arsip atau dokumen tentang pendapat dan teori yang berhubungan dengan masalah-masalah dalam penelitian ini.

Dengan menggunakan analisis semiotik peneliti dapat melihat dan mengungkap pesan-pesan moral didalam film Animasi Wall-E,diantaranya adalah menghargai alam itu adalah kewajiban kita sebagai manusia. Karena, menghargai alam pada hakikatnya adalah menghargai dirisendiri.Manusia membutuhkan alam sebagaimana alam membutuhkan manusia untuk menjaga, memelihara, dan melindunginya. Jangan terlalu terlena dengan kemajuan teknologi yang bisa membatasi interaksi sosial secara langsung yang membuat hubungan emosional dan perasaan manusia sama sekali tidak ada. Bergantung kepada teknologi membuat manusia malas bergerak dan berpikir sehingga membuat fisik kita menjadi rusak. Film Wall-E ini mengajarkan kepada kita hendaklah menerapkan nilai-nilai dari 45 butir Pancasila dalam kehidupan sehari-hari agar berdayaguna membangun kesejahteraan masyarakat, dari penerapan butir Pancasila itu maka kita akan perduli terhadap lingkungan, membela kebenaran dan keadilan, berjiwa sosial, bersahabat, suka menolong, serta bertanggung jawab.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadapan Allah SWT, atas berkat dan karunia-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Pesan Moral dalam Film Animasi Wall-E (Analisis Semiotika)”**, yang merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di bidang Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Shalawat teriring salam, semoga terlimpahkan ke pangkuhan Baginda Rasullah SAW, yang telah menerangi dunia dengan ilmu pengetahuan.

Merupakan impian penulis selama menjalani studi untuk mendapatkan gelar sarjana. Serta menjadi kebanggaan yang tiada duanya bagi penulis ketika penulis dapat mencerahkan segala kemampuan dan pengetahuan ke dalam karya ilmiah ini.

Sejak tahap awal hingga terselesaikannya penyusunan ini saya banyak sekali menerima bantuan dari beberapa pihak, baik yang secara langsung maupun tidak langsung. Dimana bantuan itu berupa bimbingan maupun dukungan moril yang kesemuanya ini, merupakan hal yang sangat berharga dan merupakan faktor yang sangat penting dan sangat berharga dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, oleh sebab itu maka pada kesempatan yang baik ini, penulis hendak menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kepada orang tua yang selalu setia dalam keadaan apapun, terimakasih telah menjadi nafas dalam hidup ini Papatersayang (Agustrino Janji Siregar) dan Mama tercinta (Endang Arianti).

2. Bapak Prof. Dr. H. M Nazir, selaku Rektor beserta Staff UIN Suska Riau Pekanbaru.
3. Bapak Prof. Dr. Amril M, MA selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu komunikasi, dan segenap *civitas* akademika Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi yang telah memfasilitasi dan memberikan kemudahan kepada penulis.
4. Bapak Dr. Nurdin Abdul Halim, MA selaku ketua Jurusan Komunikasi.
5. Bapak Dr. Nurdin Abdul Halim, MA dan Ibu Aslati, M.Ag selaku Pembimbing Skripsi. Yang telah menyediakan waktu, tenaga dan fikiran yang sangat berharga bagi penulis dalam mewujudkan skripsi ini.
6. Bapak Drs. H. Suhaimi selaku Penasehat Akademik (PA) semester 1-3, dan Bapak Dr. Yasril Yazid, MIS selaku Penasehat Akademik semester 4-9, yang telah memberi nasehat dan masukan selama penulis menjadi mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi.
7. Kakak-kakakku tersayang, Mbak Yuni, Bg Am, Mbak Mid, Bang Jaya yang telah banyak memberikan tekanan, motivasi dan doa maupun materi untuk menyelesaikan penyusunan ini.
8. Teman-teman teristimewa ku, Rizki Firdaus, Syaiful Anwar, Ibrahim, Masniati, Willy, Ellin, Suci Meyzeska (almarhumah), Arweni, Marlena, dan Zahratul Aini. Terimakasih atas kebersamaan yang berharga yang teman-teman berikan.

9. Terimakasih untuk semua teman-teman Kom C '08, Terimakasih untuk teman-teman BR 2010, dan terimakasih untuk seluruh teman-teman seperjuangan jurusan Komunikasi '08.
10. Terimakasih teramat sangat buat Desy Anggrianidan semua teman-teman Ninjanet : Arie Gunawan apanya, Son ndhonk, Yulianto Selfrock, Ramza, Ecky GoodBoyz anak tuhan, Ryo siKiting, Alii Sayank Sofya Gemboy, Acil Soca Jepret, Redo siMaho, Zackynya yuyun, Nopri OmPorn, Om Jaya sitetangga, Maenya Redo, TanteDarsi, Mira siManday, Iyos siNdut, Novinya Jojo, Dio sihidung kayu, Julian siPuyol, dan Nedi siAbgDewa.Terimakasih atas semangat yang teman-teman berikan.

Besar harapan penulis kepada pembaca untuk memberikan kritik dan saran, demi kesempurnaan skripsi ini dikemudian hari, dan Insyaallah karya ilmiah ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi ilmu, pengetahuan juga referensi bagi mahasiswa Jurusan Komunikasi khususnya dan pembaca pada umumnya.

Pekanbaru, 8 Juni 2013

ALGO VIGURA
10843003814

DAFTAR ISI

| | |
|--|---------|
| ABSTRAK | i |
| KATA PENGANTAR | ii |
| DAFTAR ISI..... | v |
| DAFTAR GAMBAR | vii |
| DAFTAR TABEL..... | viii |
| EMBAHANAN..... | PERS ix |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang..... | 1 |
| B. Alasan Pemilihan Judul | 6 |
| C. Permasalahan..... | 6 |
| 1. Identifikasi Masalah..... | 6 |
| 2. Batasan Masalah | 6 |
| 3. Rumusan Masalah..... | 6 |
| D. Tujuan dan Manfaat Penelitian | 6 |
| 1. Tujuan | 7 |
| 2. Manfaat Penelitian | 7 |
| E. Penegasan Istilah | 7 |
| F. Kerangka Teoritis dan Konsep Operasional..... | 9 |
| 1. Kerangka Teoritis | 9 |
| 2. Konsep Operasional..... | 26 |
| G. Metodologi Penelitian | 28 |
| 1. Lokasi Penelitian | 28 |
| 2. Subjek dan Objek Penelitian..... | 28 |
| 3. Sumber Data | 28 |
| 4. Teknik Pengumpulan Data | 29 |
| 5. Teknik Analisa Data | 29 |
| H. Sistematika Penulisan..... | 31 |
| | |
| BAB II GAMBARAN UMUM FILM WALL-E | 33 |
| A. Pixar Animation Studios..... | 33 |
| B. The Walt Disney Company | 36 |
| C. Wall-E..... | 37 |
| | |
| BAB III PENYAJIAN DATA | 46 |
| A. Pengenalan..... | 46 |
| B. Pesan Moral dalam Film Animasi Wall-E..... | 47 |
| 1. <i>Semiotik Analitik</i> | 47 |
| 2. <i>Semiotik Deskriptif</i> | 59 |
| 3. <i>Semiotik Faunal</i> | 61 |
| 4. <i>Semiotik Kultural</i> | 62 |

| | |
|---|------------|
| 5. <i>Semiotik Naratif</i> | 64 |
| 6. <i>Semiotik Natural</i> | 65 |
| 7. <i>Semiotik Normatif</i> | 67 |
| 8. <i>Semiotik Sosial</i> | 68 |
| 9. <i>Semiotik Struktural</i> | 71 |
| BAB IV ANALISIS DATA | 73 |
| A. Pengenalan | 73 |
| B. Analisis Semiotik terhadap Pesan Moral dalam Film Animasi Wall-E | 74 |
| 1. <i>Semiotik Analitik</i> | 74 |
| 2. <i>Semiotik Deskriptif</i> | 83 |
| 3. <i>Semiotik Faunal</i> | 86 |
| 4. <i>Semiotik Kultural</i> | 88 |
| 5. <i>Semiotik Naratif</i> | 90 |
| 6. <i>Semiotik Natural</i> | 91 |
| 7. <i>Semiotik Normatif</i> | 94 |
| 8. <i>Semiotik Sosial</i> | 97 |
| 9. <i>Semiotik Struktural</i> | 101 |
| BAB V PENUTUP | 104 |
| A. Kesimpulan | 104 |
| B. Saran | 105 |

DAFTAR PUSTAKA

BIOGRAFI

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2.1: Film-film Pixar Animation Studios | 33 |
|--|----|

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam perkembangan media komunikasi massa sekarang ini film menjadi salah satu media yang signifikan. Kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial, yang membuat para ahli berfikir bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya. Dengan berkembangnya dunia perfilman banyak muncul film-film yang mengumbar seks, kriminal, dan kekerasan (Sobur, 2003:127).

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 pesan dalam film. Seorang pembuat film mempersentasikan ide-ide

yang kemudian dikonversikan dalam system tanda dan lambang untuk mencapai efek yang diharapkan (Sobur, 2003:147).

Tayangan televisi untuk anak-anak tidak bisa dipisahkan dengan film animasi atau kartun. Jenis film ini sangat populer di lingkungan mereka, bahkan tidak sedikit orang dewasa yang menyukai film ini. Pada awalnya, film animasi memang dibuat sebagai sarana hiburan untuk anak-anak. Namun perkembangan teknologi animasi dan industri film turut memperluas ruang gerak film kartun, baik dari segi tema cerita maupun gambarnya, sehingga segmen penontonnya pun meluas. Membicarakan isi cerita tak bisa dilepaskan dari pembicaraan tentang pesan. Pesan merupakan seperangkat lambang bermakna yang disampaikan oleh komunikator (Effendy, 2001:18).

Pesan dapat berupa gagasan, pendapat dan sebagainya yang sudah dituangkan dalam suatu bentuk dan melalui lambang komunikasi diteruskan kepada orang lain atau komunikasi. Ada tiga faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pesan, yaitu kode pesan, isi pesan dan wujud pesan. Kode pesan adalah sekumpulan simbol yang dapat disusun sedemikian rupa, sehingga bermakna bagi seseorang. Isi pesan ialah bahan atau material yang dipilih sumber untuk menyatakan maksudnya. Wujud pesan adalah keputusan-keputusan yang dibuat sumber mengenai bagaimana cara sebaiknya menyampaikan maksud dalam bentuk pesan(Pratikto, 1987:22).

Dariuraian diatas dapat dilihat bahwa faktor isi pesan lebih memiliki keterkaitan dengan isi cerita. Isi suatu cerita dalam film berkaitan dengan materi atau bahan yang dipilih sumber untuk dapat mengungkapkan

maksudnya, sehingga dalam cerita tersebut akan tampak pesan apa yang ingin disampaikan oleh sumber.

Pesan dapat disampaikan seseorang melalui suatu bentuk lambang komunikasi. Lambang sebagai media primer dalam proses komunikasi adalah bahasa, kial (*gesture*), isyarat, gambar warna dan lain sebagainya. Secara langsung mampu menerjemahkan pikiran dan perasaan komunikator kepada komunikan (Effendy, 2001:11). Begitu halnya dengan Film Animasi Wall-E komunikator menyatakan pesannya melalui seperangkat lambang bermakna. Adapun lambang-lambang utama yang digunakan dalam film ini antara lain berupa gambar, musik film dan dialog. Melalui lambang-lambang inilah komunikator film ini menyampaikan pesannya pada komunikan.

Komunikasi yang terjadi antara komunikator dan komunikan film tersebut merupakan suatu proses sosial yang bersifat ideologis, dimana pesan-pesan yang disampaikan oleh komunikator media massa tersebut menyembunyikan makna-makna sekunder (*konotatif*) atau ideologis. Lambang-lambang yang disampaikan dalam film tersebut merupakan representasi dari realitas. Sebagai representasi dari realitas, film mampu membentuk dan menghadirkan kembali realitas berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi dan ideolog dari kebudayaannya. Kebudayaan terkonstruksi dari arus-arus makna yang beragam serta mencakup berbagai ideologi dan bentuk kultural (Sobur, 2009:128).

Aspek moralitas dalam suatu film yang diperuntukkan bagi anak-anak seperti film animasi Wall-E ini memang perlu diperhatikan. Hal ini mengingat

bahwa film sebagai alat komunikasi massa modern merupakan salah satu aspek yang dapat mempengaruhi perkembangan moral pada anak (Gunarsa, 2003:40). Terlebih lagi mengingat bahwa film Wall-E ialah animasi yang banyak disukai oleh anak-anak usia 7 hingga 12 tahun yakni anak usia sekolah dasar yang merupakan usia yang kritis dalam pembentukan sikap moral. Moral berasal dari kata latin *mores*, memiliki arti tata cara dalam kehidupan, adat istiadat, kebiasaan (Gunarsa, 2003:38). Jadi sebenarnya yang dimaksud dengan moral itu sendiri adalah sesuatu yang berkaitan atau ada hubungannya dengan kemampuan menentukan benar salahnya sesuatu tingkah laku. Selain itu moral juga diartikan adanya kesesuaian dengan ukuran baik buruknya sesuatu tingkah laku atau karakter yang telah diterima dan dijunjung tinggi oleh suatu kelompok sosial, termasuk di dalamnya berbagai tingkah laku spesifik (Haricahyono, 1995:221).

Setiap kelompok masyarakat tidak selamanya menjunjung tinggi nilai moral yang sama, ini terjadi karena adanya perbedaan latar belakang kebudayaan. Di Indonesia Pancasila merupakan filsafat hidup bangsa indonesia mengandung nilai-nilai dasar yang dijunjung tinggi, nilai-nilai dasar yang dimaksud salah satunya adalah moral. Pancasila dijadikan sebagai dasar negara, juga mampu menjadi alat ukur apakah manusia itu memiliki moral yang baik atau tidak. Pancasila memiliki 45 butir yang digunakan untuk mengukur moral yang tertera pada TAP MPR No. XVIII/MPR/1998 (Pandji Setijo, 2010:60).

WALL-E adalah sebuah film animasi yang diproduksi oleh *Pixar Animation Studios* dan dirilis oleh *Walt Disney Pictures*. Tokoh utama dalam film ini adalah sebuah robot yang bernama WALL-E. Film ini dirilis pada tanggal 27 Juni 2008. Film yang disutradarai oleh *Andrew Stanton*, yang sebelumnya menyutradarai *Finding Nemo* dan memenangkan Academy Award untuk kategori film animasi. Jim Morris, yang sebelumnya bekerja untuk Lucasfilm, menjadi produsernya. Karakter-karakter dalam WALL-E, sebagian besar suaranya tidak disuarai oleh manusia, tetapi oleh suara mekanik (Jimmy Wales, 2011).

Pixar Studios telah memproduksi banyak hiburan keluarga terbaik. Film produksi mereka "Wall-E," diduga adalah salah satu yang berada di benak mereka, tetapi mereka belum bisa menjual ide tersebut pada waktu itu. Wall-E sepenuhnya adalah film yang menghibur, tapi mungkin untuk sebagian anak kecil dengan tema cerita yang lumayan berat, karena setengah dari konten film ini berisikan dialog yang jarang dan mungkin terlihat lambat untuk anak - anak yang terbiasa dan menyukai film - film Superhero (Puji Astuti, 2011).

WALL-E seharusnya bisa dinikmati semua kalangan bahkan anak kecil sekalipun, mengingat film ini menerobos konsep film animasi berdialog rumit, sambil tetap konsisten memaparkan inti cerita sembari menghibur kita secara manusiawi. Untuk anak muda dan orang dewasa, WALL-E tetap layak disaksikan sebagai hiburan keluarga yang menyenangkan sekaligus mengajari secara tidak langsung untuk lebih peduli terhadap sekeliling kita (Fadilah, 2011).

Film merupakan salah satu media massa yang mampu mempengaruhi khalayaknya, memalui pesan-pesan dari isi cerita, gaya bahasa maupun karakter yang dimainkan dalam film tersebut semuanya bisa kita ambil pesan-pesannya.

Dari latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk mengkaji secara ilmiah mengenai *Pesan Moral dalam Film Animasi Wall-E (Analisis Semiotika)*.

B. Alasan Pemilihan Judul

1. Film sebagai salah satu media massa yang dapat memberikan dampak dari penayangannya.
2. Penulis melihat film ini memiliki pesan moral yang besar.
3. Judul mempunyai relevansi dengan jurusan dan pendidikan yang penulis tekuni yaitu jurusan Ilmu Komunikasi.

C. Permasalahan

1. IdentifikasiMasalah

Dalam hal ini penulis hanya memfokuskan penelitian pada bagaimana pesan moral yang terdapat dalam *Wall-E* dianalisa dengan Semiotika.

2. Batasan Masalah

Untuk mempermudah penelitian dan memahami penelitian ini, maka penulis membatasi masalah yang diteliti yaitu, penulis hanya mengkaji masalah apa pesan moral yang sesuai dengan butir Pancasila yang telah

ditetapkan pada TAP MPR No. XVIII/MPR/1998 yang terdapat pada Film Wall-E.

3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanapesan moral yang terdapat pada Film Animasi Wall-E.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

Untuk mengetahui bagaimana pesan moral yang terdapat didalam film Wall-E.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk dapat menambah kajian media film, dan memberikan kontribusi pada pemahaman semiotika film, serta diharapkan bagi masyarakat dapat memberikan pemahaman bahwa film dapat dijadikan sebagai sarana penyampaian nilai-nilai tertentu dibalik pemikiran pemikiran yang ada, dan masyarakat bisa melihat dan menyaring pesan yang disampaikan melalui media khususnya film Wall-E.

E. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi suatu kesalahpahaman dalam memprediksi serta memahami kajian penelitian ini, perlu ditegaskan istilah-istilah yang dianggap penting dalam penelitian ini agar tidak keluar dari jalur yang dikaji peneliti, yaitu :

1. Analisis Semiotika

Secara terminologis, semiotik dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda. Eco dan Van Zoest dalam Sobur mengartikan semiotik sebagai “Ilmu tanda (*sign*) dan segala yang behubungan dengannya: cara berfungsinya, hubungannya dengan kata lain, pengirimnya, dan penerimaannya oleh mereka yang mempergunakannya” (Sobur, 2003:95-96).

2. Moral

Istilah moral berasal dari bahasa latin “mos” (*mosir*), yang berarti adat istiadat, kebiasaan, peraturan/nilai-nilai atau tata cara kehidupan. Sedangkan moralitas merupakan kemauan untuk menerima dan melakukan peraturan, nilai-nilai atau prinsip-prinsip moral. Seseorang dapat dikatakan bermoral, apabila tingkahlaku orang tersebut sesuai dengan nilai moral yang dijunjung tinggi oleh kelompok sosialnya. Di Indonesia nilai moral yang dijunjung tinggi adalah Pancasila (Pandji Setijo, 2010:60).

Moral adalah hal yang mendorong manusia untuk melakukan tindakan yang baik sebagai kewajiban atau norma. Moral dapat diartikan sebagai sarana untuk mengukur benaratau tidaknya tindakan manusia (Sjarkawi, 2006:28).

3. Pesan

Pesan atau *Message* merupakan seperangkat lambang bermakna yang disampaikan oleh komunikator (Effendy, 2001:18).

4. Film

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia. Film merupakan selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat poster) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan dalam bioskop) (KBBI, 2001:316).

5. Film WALL-E

WALL-E adalah sebuah film animasi yang diproduksi oleh *Pixar animation* Studios dan dirilis oleh *Walt Disney Pictures*. Tokoh utama dalam film ini adalah sebuah robot yang bernama WALL-E. Film ini dirilis pertama kali di Amerika Serikat pada tanggal 27 Juni 2008, sedangkan di Indonesia pada tanggal 13 Agustus 2008. Karakter-karakter dalam WALL-E, sebagian besar suaranya tidak disuarai oleh manusia, tetapi oleh suara mekanik (Jimmy Wales, 2011).

F. Kerangka Teoritis dan Konsep Operasional

1. Kerangka Teoritis

a. Tinjauan Terhadap Analisis Semiotika Dalam Film

Kata semiotika berasal dari bahasa Yunani, *semeion* yang berarti “tanda” atau *seme* yang berarti “penafsir tanda”. Semiotika berakar dari studi klasik dan skolastik atas seni logika, retorika, dan poetika (Kurniawan, 2001:49). Semiotik sebagai suatu model dari ilmu pengetahuan sosial memahami dunia sebagai sistem hubungan yang memiliki unit dasar yang disebut dengan “tanda” (Sobur, 2009:87).

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang suatu tanda (sign). Dalam ilmu komunikasi "tanda" merupakan sebuah interaksi makna yang disampaikan kepada orang lain melalui tanda-tanda. Dalam berkomunikasi tidak hanya dengan bahasa lisan saja namun dengan tanda tersebut juga dapat berkomunikasi. Ada atau tidaknya peristiwa, struktur yang ditemukan dalam sesuatu, suatu kebiasaan semua itu dapat disebut tanda (Van Zoest, 1993:18).

Semiotik digunakan sebagai pendekatan untuk menganalisis teks media dengan asumsi bahwa media itu sendiri dikomunikasikan melalui seperangkat tanda. Teks media yang tersusun atas seperangkat tanda tersebut tidak pernah membawa makna tunggal. Kenyataannya, teks media selalu mewakili ideologi dominan yang terbentuk melalui tanda tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa teks media membawa kepentingan-kepentingan tertentu juga kesalahan-kesalahan tertentu yang lebih luas dan kompleks (Sobur, 2009:95).

Semiotik sebagai suatu model dari ilmu pengetahuan sosial memahami dunia sebagai sistem hubungan yang memiliki unit dasar yang disebut dengan "tanda". Semiotik mempelajari tentang hakikat keberadaan suatu tanda. isi media (tanda) pada hakikatnya adalah hasil konstruksi realitas dengan bahasa sebagai perangkat dasarnya. Sedangkan bahasa bukan saja sebagai alat merepresentasikan realitas, namun juga bisa menentukan relief seperti apa yang akan diciptakan oleh bahasa tentang realitas tersebut. Akibatnya, media massa mempunyai

peluang yang sangat besar untuk mempengaruhi makna dan gambaran yang dihasilkan dari realitas yang dikonstruksikannya. Disebabkan sifat dan faktanya bahwa pkerjaan media massa adalah menceritakan peristiwa-peristiwa, maka seluruh isi media adalah realitas yang telah dikonstruksikan (*constructed reality*) (Sobur, 2003:87).

Ada tiga unsur pusat perhatian penafsiran teks secara kontekstual dalam semiotika sosial (Sudibyo dkk dalam Sobur, 2002:148), yaitu:

1. Medan wacana (*field of discourse*): menunjuk pada hal yang terjadi: apa yang dijadikan wacana oleh pelaku (media massa) mengenai sesuatu yang sedang terjadi di lapangan peristiwa.
2. Pelibat wacana (*tenor of discourse*) menunjuk pada orang-orang yang dicantumkan dalam teks (berita); sifat orang-orang itu, kedudukan dan peranan mereka. Dengan kata lain, siapa saja yang dikutip dan bagaimana sumber itu digambarkan sifatnya.
3. Sarana wacana (*mode of discourse*) menunjukkan pada bagian yang diperankan oleh bahasa: bagaimana komunikator (media massa) menggunakan gaya bahasa untuk menggambarkan medan (situasi) dan pelibat (orang-orang yang dikutip); apakah menggunakan bahasa yang diperhalus atau hiperbolik, eufemistik atau vulgar.

Sembilan macam semiotika yang di kenal sekarang, yaitu (Sobur, 2002:100)

1. *Semiotik Analitik*, yakni semiotik yang menganalisis sistem tanda. Peirce menyatakan bahwa semiotik berobjekkan tanda dan

menganalisisnya menjadi ide, objek dan makna. Ide dapat dikatakan sebagai lambang, sedangkan makna adalah beban yang terdapat dalam lambang yang mengacu kepada objek tertentu.

2. *Semiotik Deskriptif*, yakni semiotik yang memperhatikan sistem tanda yang dapat kita alami sekarang, meskipun ada tanda yang sejak dahulu tetap seperti yang di saksikan sekarang. Misalnya, langit yang mendung menandakan bahwa hujan tidak lama lagi akan turun.
3. *Semiotik Faunal (zoosemiotika)*, yakni semiotik yang khusus memperhatikan sistem tanda yang di hasilkan oleh hewan. Hewan biasanya menghasilkan tanda untuk berkomunikasi antara sesamanya, tetapi juga sering menghasilkan tanda yang dapat ditafsirkan oleh manusia. Misalnya, seekor ayam betina yang berkotek- kotek menandakan ayam itu telah bertelur atau ada sesuatu yang ia takuti.
4. *Semiotik Kultural*, yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang berlaku dalam kebudayaan masyarakat tertentu. Budaya yang terdapat dalam masyarakat tersebut menggunakan tanda-tanda tertentu yang membedakannya dengan masyarakat lain.
5. *Semiotik Naratif*, yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang berlaku dalam narasi yang berwujud mitos dan cerita lisan (*Folklore*). Telah diketahui bahwa mitos dan cerita lisan memiliki nilai kultur tinggi.
6. *Semiotik Natural*, yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh alam. Air sungai keruh menandakan di hulu

sungai telah turun hujan, dan daun pohon-pohon yang menguning lalu gugur.

7. *Semiotik Normatif*, yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dibuat oleh manusia yang berwujud norma-norma, misalnya rambu-rambu lalu-lintas.
8. *Semiotik Sosial*, yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh manusia yang berwujud lambang, baik lambang yang berwujud kata maupun lambang yang berwujud kata dalam satuan yang disebut kalimat.
9. *Semiotik Struktural*, yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dimanifestasikan melalui struktur bahasa (Sobur, 2002:100-101).

Teori-teori yang membahas analisis semiotik :

1. Model analisis semiotik Carles S. Peirce

Peirce menyebutkan semiotika berangkat dari tiga elemen utama (Kriyantono, 2009:265):

- a. Tanda

Adalah sesuatu yang berbentuk fisik yang dapat di tangkap oleh panca indera manusia dan merupakan sesuatu yang merujuk (merepresentasikan) hal lain dari luar tanda itu sendiri. Acuan tanda ini disebut objek.

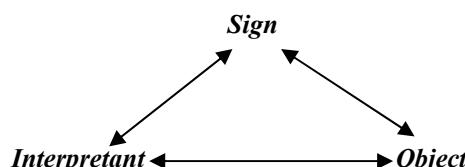
b. Acuan Tanda (Objek)

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

c. Pengguna Tanda (*Interpretant*)

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

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



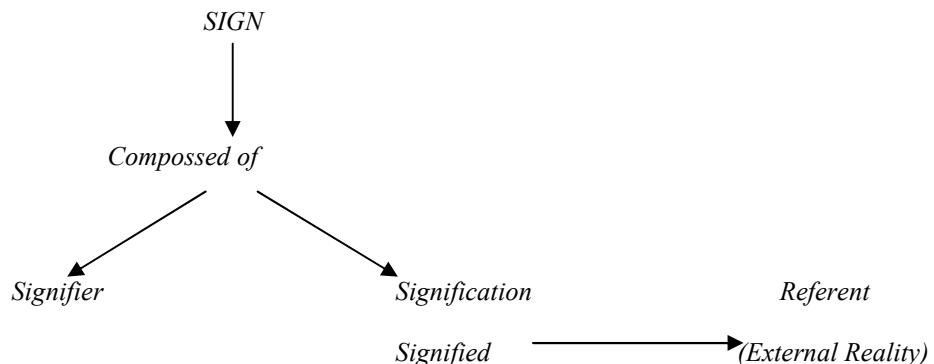
(Gambar 1.1, Sumber: Kriyantono, 2009:266)

2. Model Analisis Semiotik Ferdinand Saussure

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

- a. Bunyi-bunyi dan gambar (*sound and images*), disebut “**signifier**”
- b. Konsep-konsep dari bunyi-bunyian dan gambar (*The concepts these sounds and images*), disebut “**Signified**” berasal dari kesepakatan.

Model Semiotik dari Saussure



(Gambar 1.2, Sumber: Kriyantono, 2009:268)

Tanda (*Sign*) adalah sesuatu yang berbentuk fisik (*any sound image*) yang dapat dilihat dan didengar yang biasanya merujuk kepada sebuah objek atau aspek dari realitas yang ingin dikomunikasikan. Objek tersebut dikenal dengan “*Referent*”. Dalam berkomunikasi, seseorang menggunakan tanda untuk mengirim makna tentang objek dan orang lain akan menginterpretasikan tanda tersebut. Syaratnya komunikator dan komunikan harus mempunyai bahasa atau pengetahuan yang sama terhadap sistem tanda. Tanda (*Sign*) adalah sesuatu yang berbentuk fisik (*any sound-image*) yang dapat dilihat dan didengar yang biasanya merujuk kepada sebuah objek atau aspek dari realitas yang ingin dikomunikasikan. Objek tersebut dikenal dengan “*Referent*” (Kriyantono, 2009:168).

Kode merupakan sistem pengorganisasian tanda. Kode mempunyai sejumlah unit (atau kadang-kadang satu unit) tanda. Cara menginterpretasikan pesan- pesan yang tertulis yang tidak

mudah dipahami. Jika kode sudah diketahui, makna akan bisa dipahami. Dalam semiotik, kode dipakai untuk merujuk pada struktur perilaku manusia. Budaya dapat dilihat sebagai kumpulan kode-kode (Kriyantono, 2009:269).

Saussure merumuskan dua cara pengorganisasian tanda ke dalam kode:

a. *Paradigmatik*

Merupakan sekumpulan tanda yang dari dalamnya dipilih satu untuk digunakan.

b. *Syntagmatik*

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

b. Tinjauan Terhadap Nilai-Nilai Moral

Nilai-nilai moral dalam penelitian ini maksudnya adalah bagaimana penonton dapat melihat dan memahami baik atau buruknya tindakan manusia untuk menjaga lingkungan. Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia dari W.J.S. Poerwadarminto, moral adalah ajaran tentang baik buruk perbuatan dan kelakuan. Moral sebenarnya memuat dua segi yang berbeda, yakni segi batiniah dan lahiriah orang yang baik ialah orang yang memiliki sikap batin yang baik dan melakukan perbuatan perbuatan yang baik pula, sikap batin itu sering disebut juga dengan hati. Sikap batin yang baik baru dapat dilihat oleh orang lain

setelah terwujud dalam perbuatan lahiriah yang baik pula (Purwa Hadiwardoyo, 1994:13).

Moral dapat diartikan sebagai sarana untuk mengukur benar atau tidaknya tindakan manusia. Seseorang dapat dikatakan bermoral, apabila tingkahlaku orang tersebut sesuai dengan nilai moral yang dijunjung tinggi oleh kelompok sosialnya, seperti seruan untuk berbuat baik kepada orang lain, memelihara ketertiban dan keamanan, memelihara kebersihan dan memelihara hak orang lain. manusia yang bermoral adalah manusia yang mempunyai sikap, perilaku, tindakan, kelakuan yang dilakukan seseorang pada saat mencoba melakukan sesuatu berdasarkan pengalaman, tafsiran, suara hati, serta nasihat. Nilai baik sekaligus ciri manusia bermoral dapat dilihat dengan adanya prilaku seperti jujur, dapat dipercaya, adil, bertanggung jawab dan lain-lain, maupun sebagai makhluk sosial dalam hubungannya dengan masyarakat, seperti kejujuran, penghormatan sesama manusia, tanggung jawab, kerukunan, kesetiakawanan, solidaritas sosial dan sebagainya (Yusuf, 2006:132).

Untuk mengukurmoral dalam penelitian ini peneliti menentukan Pancasila sebagai nilaimoral yang dijunjung tinggi oleh masyarakat sebab Pancasila merupakan ideologi dasar negara Indonesia (Panji Setijo, 2010:80-81).Pancasilamemiliki 45 butir yang digunakan untuk mengukur moral(TAP MPR No.XVIII/MPR/1998).

Sila Pertama

1. Bangsa Indonesia menyatakan kepercayaannya dan ketakwaannya terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
2. Manusia Indonesia percaya dan takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing menurut dasar kemanusiaan yang adil dan beradab.
3. Mengembangkan sikap hormat menghormati dan bekerjasama antara pemeluk agama dengan penganut kepercayaan yang berbeda-beda terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
4. Membina kerukunan hidup di antara sesama umat beragama dan kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
5. Agama dan kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa adalah masalah yang menyangkut hubungan pribadi manusia dengan Tuhan Yang Maha Esa.
6. Mengembangkan sikap saling menghormati kebebasan menjalankan ibadah sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing.
7. Tidak memaksakan suatu agama dan kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa kepada orang lain.

Sila Kedua

1. Mengakui dan memperlakukan manusia sesuai dengan harkat dan martabatnya sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa.
2. Mengakui persamaan derajat, persamaan hak, dan kewajiban asasi setiap manusia, tanpa membeda-bedakan suku, keturunan, agama,

kepercayaan, jenis kelamin, kedudukan sosial, warna kulit dan sebagainya.

3. Mengembangkan sikap saling mencintai sesama manusia.
4. Mengembangkan sikap saling tenggang rasa dan tepa selira.
5. Mengembangkan sikap tidak semena-mena terhadap orang lain.
6. Menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan.
7. Gemar melakukan kegiatan kemanusiaan.
8. Berani membela kebenaran dan keadilan.
9. Bangsa Indonesia merasa dirinya sebagai bagian dari seluruh umat manusia.
10. Mengembangkan sikap hormat menghormati dan bekerjasama dengan bangsa lain.

Sila Ketiga

1. Mampu menempatkan persatuan, kesatuan, serta kepentingan dan keselamatan bangsa dan negara sebagai kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi dan golongan.
2. Sanggup dan rela berkorban untuk kepentingan negara dan bangsa apabila diperlukan.
3. Mengembangkan rasa cinta kepada tanah air dan bangsa.
4. Mengembangkan rasa kebanggaan berkebangsaan dan bertanah air Indonesia.
5. Memelihara ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi, dan keadilan sosial.

6. Mengembangkan persatuan Indonesia atas dasar Bhinneka Tunggal Ika.
7. Memajukan pergaulan demi persatuan dan kesatuan bangsa.

Sila Keempat

1. Sebagai warga negara dan warga masyarakat, setiap manusia Indonesia mempunyai kedudukan, hak, dan kewajiban yang sama.
2. Tidak boleh memaksakan kehendak kepada orang lain.
3. Mengutamakan musyawarah dalam mengambil keputusan untuk kepentingan bersama.
4. Musyawarah untuk mencapai mufakat diliputi oleh semangat kekeluargaan.
5. Menghormati dan menjunjung tinggi setiap keputusan yang dicapai sebagai hasil musyawarah.
6. Dengan iktikad baik dan rasa tanggung jawab menerima dan melaksanakan hasil keputusan musyawarah.
7. Di dalam musyawarah diutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi dan golongan.
8. Musyawarah dilakukan dengan akal sehat dan sesuai dengan hati nurani yang luhur.
9. Keputusan yang diambil harus dapat dipertanggungjawabkan secara moral kepada Tuhan Yang Maha Esa, menjunjung tinggi harkat dan martabat manusia, nilai-nilai kebenaran dan keadilan mengutamakan persatuan dan kesatuan demi kepentingan bersama.

- Memberikan kepercayaan kepada wakil-wakil yang dipercayai untuk melaksanakan pemuksawaran.

Sila Kelima

- Mengembangkan perbuatan yang luhur, yang mencerminkan sikap dan suasana kekeluargaan dan kegotongroyongan.
- Mengembangkan sikap adil terhadap sesama.
- Menjaga keseimbangan antara hak dan kewajiban.
- Menghormati hak orang lain.
- Suka memberi pertolongan kepada orang lain agar dapat berdiri sendiri.
- Tidak menggunakan hak milik untuk usaha-usaha yang bersifat pemerasan terhadap orang lain.
- Tidak menggunakan hak milik untuk hal-hal yang bersifat pemborosan dan gaya hidup mewah.
- Tidak menggunakan hak milik untuk bertentangan dengan atau merugikan kepentingan umum.
- Suka bekerja keras.
- Suka menghargai hasil karya orang lain yang bermanfaat bagi kemajuan dan kesejahteraan bersama.
- Suka melakukan kegiatan dalam rangka mewujudkan kemajuan yang merata dan berkeadilan sosial.

Struktur tingkat (tahap-tahap) pertimbangan moral, ditetapkan berdasarkan 2 hal, yaitu:

1. Apa yang didapatkan seseorang sebagai sesuatu yang berharga pada setiap isu moral dan bagaimana dia dapat menetapkan nilai-nilai
2. Mengapa seseorang menetapkan sesuatu itu sebagai hal yang berharga, dan alasan apa yang ia berikan pada penilaian itu merupakan penentu struktur tingkat pertimbangan seseorang.

Struktur tingkat pertimbangan seseorang menentukan keputusan moral atau prilaku moralitasnya. Tingkat Pertimbangan Moral (Walker, 1989:157-166):

1. Tingkat Prakonvensional

Pada tahap ini tanggap terhadap aturan budaya dan terhadap ungkapan serta label baik atau buruk, benar atau salah. Hal ini dilihat dari akibat fisik atau kenikmatan akibat perbuatannya (hukuman atau kerugian, keuntungan atau ganjaran, dan atau pertukran hadiah).

2. Tingkat Konvensional

Pada tingkat ini seseorang semata-mata menuruti harapan keluarga, kelompok atau bangsa tanpa mengindahkan akibat langsung dan nyata. Sikapnya bukan saja mau menyesuaikan diri pada harapan-harapan orang tertentu atau dengan ketertiban social, tetapi sekaligus sikap ingin loyal dan sikap ingin menjaganya, sehingga dia ingin secara aktif mempertahankan, mendukung, membenarkan ketentuan,

serta mengidentifikasikan dirinya dengan orang atau kelompok yang ada di dalam.

3. Tingkat Pascakonvensional, otonom, atau berprinsip

Pada tahap ini terdapat usaha yang jelas untuk mengartikan nilai-nilai dan prinsip moral yang sahih dan mampu menerapkannya, terlepas dari otoritas kelompok atau orang yang memegang prinsip itu serta terlepas juga dari apakah individu yang bersangkutan termasuk kelompok itu atau tidak.

c. Tinjauan Terhadap Nilai-Nilai Moral dalam Film

Televisi mengajari pikiran yang belum matang dan mengajari mereka cara berfikir(John Vivian, 2008:225-226). Film mampu memberikan pesan-pesan terhadap penontonnya baik pesan yang bersifat positif berupa pesan moral maupun pesan pendidikan lainnya.

Televisi dan film menggunakan lambang komunikasi yang lebih lengkap meliputi lambang komunikasi bahasa lisan, tulisan, mimik dan gerak-gerik (media audio visual) (Soehoet, 2003:15).

d. Tinjauan Terhadap Film Wall-E

Dalam banyak penelitian tentang dampak film terhadap masyarakat, hubungan antara film dan masyarakat sering kali dipahami secara linier. Artinya film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (*message*) di baliknya, tanpa pernah berlaku sebaliknya. Kritikan yang muncul terhadap muncul

terhadap perspektif ini didasarkan atas argument bahwa film adalah potret dari masyarakat di mana film itu dibuat. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memproyeksikannya ke atas layar (Irwanto dalam Sobur, 2003:127).

Van Zoest mengemukakan film dibangun dengan tanda semata-mata. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan. Ciri gambar-gambar film adalah persamaannya dengan realitas yang ditunjuknya. Gambar yang dinamis dalam film merupakan ikonis bagi film realitas yang dinotasikannya (Sobur, 2003:128).



Gambar 1.3 : Poster Film Wall-E



Gambar 1.4 : Poster Layar Lebar Film Wall-E

Pemeran utama dalam film Wall-E

Ben Burtt sebagai pengisi suara Wall-E / M-O

Elissa Knight sebagai pengisi suara EVE

Jeff Garlin sebagai pengisi suara Captain McCrea

Fred Willard sebagai pengisi suara Shelby Forthright – BnL CEO

MacInTalk sebagai pengisi suara AUTO

WALL-E yang dirilis pertama kali di Amerika Serikat pada tanggal 27 Juni 2008, sedangkan di Indonesia pada tanggal 13 Agustus 2008 adalah sebuah film animasi yang diproduksi oleh Pixar Animation Studios dan dirilis oleh Walt Disney Pictures. Dimana film ini menceritakan tentang robot pembersih bumi yang bernama Wall-e. Disaat manusia pergi untuk menghindari kehancuran bumi akibat polusi seperti sampah dan semacamnya, robot inilah yang akan membersihkan bumi dari sampah-sampah itu. Jika suatu saat nanti bumi telah bersih dan sudah layak ditempati, maka manusia yang sedang pindah ke luar angkasa dapat pulang ke bumi.

e. Tijauan Terdahulu

Sebelumnya telah dilakukan penelitian dengan judul *Analisis Semiotika Terhadap Pemahaman Ajaran Islam Dalam Film My Name Is Khan*, oleh Neysa Lianda pada tahun 2010 lalu. Film *My Name Is Khan* ini sepenuhnya di analisis dengan semiotik yang syaratkan pesan perdamaian dan dakwah islamiyah. Dengan analisis semiotika terungkap bahwa didalam Film *My Name Is Khan* terdapat pemahaman ajaran islam yang tidak benar karena adanya pernikahan beda agama dan kurangnya pemahaman dalam mengenakan jilbab (Neysa Lianda, 2010).

Dari penelitian itu penulis melihat analis menggunakan semiotika sangat membantu dalam memahami makna dari film *My Name Is Khan* oleh karena itu penulis tertarik dengan analisis semiotika, tetapi disini hanya melihat pesan moral yang ada didalam film Wall-E

2. Konsep Operasional

Dalam konsep operasional dapat dikemukakan indikator-indikator sebagai tolak ukur untuk menganalisis secara semiotika nilai moral(edukasi)dalam film *Wall-E* dengan menggunakan kesembilan jenis semiotika:

- a. **Semiotik Analitik**, yakni semiotik yang menganalisis suatu sistem tanda mengenai objek tertentu dan menjelaskan maknanya dengan mengubahnya menjadi suatu ide menurut apa yang kita pikirkan hingga makna yang didalamnya bisa memunculkan nilai baik atau buruk terhadap objek tersebut (Juprimalino, 2012). Seperti sikap pemeran utama yang sering menolong orang yang tidak mampu dalam suatu film maka peneliti akan menilai sebagai seseorang yang memiliki moral yang baik.
- b. **Semiotik Deskriptif**, yakni semiotik yang memperhatikan adanya tanda mengenai setting sosial atau hubungan antara suatu objek atau fenomena yang diuji memiliki pesan moral yang dapat kita alami sekarang ataupun tanda tersebut telah ada sejak dulu. Seperti berjabat tangan menandakan adanya niat baik terhadap pihak yang tangannya di jabat(Jimmy Wales, 2012).
- c. **Semiotik Faunal**, yakni sistem tanda yang dihasilkan oleh hewan dilihat dari sikap, bentuk serta perilakuyang memiliki pesan moral dan dapat ditafsirkan oleh manusia.Seperti Seekor induk burung yang membuatkan

sarang dan makan untuk anak-anaknya, menandakan induk burung tersebut memiliki tanggung jawab.

- d. ***Semiotik Kultural***, yakni menelaah sistem tanda yang mengandung pesan moral yang cenderung berhubungan dengan konsep, keyakinan, nilai serta norma yang dianut masyarakat yang mempengaruhi perilaku masyarakat tertentu di dalam film Wall-E(Rusmin, 2010:123). Seperti seseorang yang melaksanakan shalat menandakan dia seorang muslim dan cenderung memiliki sifat yang bagus.
- e. ***Semiotik Naratif***, yakni yang menelaah sistem tanda pada suatu cerita atau kejadian yang berisikan pesan moral dalam narasi yang lebih sering berwujud mitos yang mampu memberikan makna serta nilai tertentu bagi orang yang melihatnya(Jimmy Wales, 2011).
- f. ***Semiotik Natural***, yakni tanda tanda yang dihasilkan oleh alam dan didalamnya mengandung pesan moral. Contohnya Alam yang tidak bersahabat dengan manusia, misalnya banjir atau tanah longsor, sebenarnya memberikan tanda kepada manusia bahwa manusia telah merusak alam.
- g. ***Semiotik Normatif***, yakni menelaah sistem tanda yang berisikan petunjuk-petunjuk untuk bertindak melalui standar yang telah disepakati oleh kalangan atau kelompok tertentu yang biasanya mengandung nilai moral yang dibuat manusia. Contohnya Mengucapkan salam ketika masuk ke rumah, menandakan menghargai si pemilik rumah.

h. ***Semiotik Sosial***, yakni menelaah sistem tanda yang membahas tentang suatu interaksi seseorang atau kelompok, baik itu hanya melihat atau mendengarnya yang berisikan pesan moral berwujud lambang, baik lambang kata atau kalimat. Seperti seseorang yang ikut serta dalam kegiatan gotong royong yang telah dijadwalkan oleh ketua RT ini menjelaskan bahwa adanya kesadarn moral mengenai peduli terhadap lingkungan sekitar.

i. ***Semiotik Struktural***, yakni yang membahas tentang sistem tanda yang dilihat dari struktur bahasa yang dimanifestasikan dimana didalamnya menandung nilai moral yang bisa ditangkap dari penjelasannya. Seperti adanya percakapan antara dua sahabat mengenai masalah lingkungan ini menjelaskan adanya kepedulian mereka terhadap sekitar.

G. Metodologi Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan pada film Animasi Wall-E berupa pemutaran DVD dan peneliti terlibat langsung menganalisis tanda dari film tersebut. Karena penelitian ini merupakan penelitian semiotika, maka lokasi penelitian tidak seperti yang dilakukan penelitian lapangan. Analisis semiotik merupakan analisis tanda-tanda yang terdapat dalam film Wall-E.

2. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah film Wall-E dan yang menjadi objek penelitian ini adalah pesan moral yang terdapat pada Film Wall-E tersebut.

3. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari objek penelitian/sumber lain yang dapat mendukung penelitian ini. Seperti studi kepustakaan terhadap teori film dan pendidikan yang relevan dengan penelitian ini.

4. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik yang relevan dalam mengumpulkan data penelitian ini adalah:

- a. Analisis semiotika, Dalam kajian komunikasi segala macam tanda adalah teks yang didalamnya terdapat simbol-simbol yang sengaja dipilih, di mana pemilihan, penyusunan, dan penyampaiannya tidak bebas dari maksud tertentu, karena itu akan memunculkan makna tertentu (Kriyantono, 2009:38).
- b. Dokumentasi adalah cara pengumpulan data tertulis terutama arsip-arsip atau dokumen tentang pendapat dan teori yang berhubungan dengan masalah-masalah dalam penelitian ini.

5. Teknik Analisis Data

Teknik dalam menganalisis data, penulis menggunakan Analisis semiotik, yaitu melihat teks sebagai sebuah struktur keseluruhan. yaitu mencari makna yang laten atau konotatif. Semiotik melihat teks media sebagai sebuah struktur sekeluruhan. mencari makna yang laten atau konotatif. Semiotik jarang bersifat kuantitatif dan bahkan kerap menolak pendekatan kuantitatif (Sobur,2002:145). Dalam hal ini konteks dapat

didefinisikan sebagai alur narasi (plot), lingkungan sematik (maknawi) yang paling dekat, gaya bahasa yang berlaku, dan kaitan antara teks dan pengalaman atau pengetahuan (Eco dalam Sobur,2003:146).

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

H. Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : GAMBARAN UMUM FILM WALL-E

Bab ini berisikan : Tokoh-tokoh dalam Wall-E, dan alur cerita Wall-E.

BAB III : PENYAJIAN DATA

Bab ini menyajikan data berkenaan dengan pesan Moral yang terdapat dalam film Wall-E.

BAB IV : ANALISIS DATA

Bab ini berisikan analisa semiotika terhadap pesan Moral yang terdapat dalam Film Wall-E.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran.

BAB II

GAMBARAN UMUM FILM WALL-E

WALL-E adalah sebuah film animasi yang diproduksi oleh *Pixar Animation Studios* dan dirilis oleh *Walt Disney Pictures*.

A. Pixar Animation Studios

| | |
|---------------|---|
| Jenis | : Subsidiari Walt Disney Motion Pictures Group (Disney) |
| Industri | : Animasi CGI (<i>Computer-Generated Imagery</i>) |
| Didirikan | : 9 Desember 1985 |
| Kantor pusat | : Emeryville, California, Amerika Serikat |
| Tokoh penting | : Ed Catmull, Presiden, Disney and Pixar Animation Studios, John Lasseter, CEO, Disney and Pixar Animation Studios |
| Produk | : RenderMan, Marionette |
| Induk | : The Walt Disney Company |
| Situs web | : Pixar.com |

Pixar Animation Studios adalah sebuah studio animasi komputer Amerika Serikat yang berpusat di Emeryville, California dan dikenal dengan meraih tujuh Academy Award. Pixar terkenal dengan hasil film animasi CGI (*Computer-Generated Imagery*) yaitu penggunaan Grafik Komputer 3D dalam efek spesial yang dicapai dalam pelaksanaan pemakaian PhotoRealistic RenderMan, yaitu pemrograman aplikasi API, dari Renderman yang digunakan untuk menghasilkan gambar bermutu tinggi (Jimmy Wales, 2012).

Pada tanggal 24 Januari 2006, The Walt Disney Company setuju untuk membeli Pixar dengan harga \$7.4 miliar dengan meniagakan semua sahamnya. Pemerolehan tersebut selesai pada 5 Mei 2006 (menukar satu saham Pixar untuk 2.3 saham Disney), membuat Pixar sebuah subsidiari penuh milik Disney (Jimmy Wales, 2012).

Film-film Pixar (Jimmy Wales, 2012) :

| No | Film | Tahun | Keuntungan |
|----------|------------------------|-------------|----------------------|
| 1 | <i>Toy Story</i> | 1995 | \$361.958.736 |
| 2 | <i>A Bug's Life</i> | 1998 | \$363.398.565 |
| 3 | <i>Toy Story 2</i> | 1999 | \$485.015.179 |
| 4 | <i>Monsters, Inc.</i> | 2001 | \$525.366.597 |
| 5 | <i>Finding Nemo</i> | 2003 | \$864.625.978 |
| 6 | <i>The Incredibles</i> | 2004 | \$631.442.092 |
| 7 | <i>Cars</i> | 2006 | \$461.981.197 |
| 8 | <i>Ratatouille</i> | 2007 | \$621.445.654 |
| 9 | <i>WALL-E</i> | 2008 | \$521.936.655 |
| 10 | <i>Up</i> | 2009 | \$727.820.090 |
| 11 | <i>Toy Story 3</i> | 2010 | \$1.063.143.492 |
| 12 | <i>Cars 2</i> | 2011 | \$501.351.457 |

(Tabel 2.1: Film-film Pixar Animation Studios)

Penghargaan dan Nominasi

1. *Toy Story* (1995)

Academy Award : Special Achievement Academy Award: Untuk produser *Toy Story*, untuk pencapaian pembuatan film animasi komputer pertama kali

2. *Toy Story 2* (1999)

Golden Globe Award : Best Motion Picture: Comedy/Musical

3. *Monsters, Inc.* (2001)

Academy Award : Best Original Song ("*If I Didn't Have You*"),

Golden Globe Award : Best Original Song ("*If I Didn't Have You*").

4. *Finding Nemo* (2003)

Academy Award : Best Animated Feature

5. *The Incredibles* (2004)

Academy Award : Best Animated Feature, Best Sound Editing,

6. *Cars* (2006)

Golden Globe Award : Best Animated Feature

7. *Ratatouille* (2007)

Academy Award : Best Animated Feature

Golden Globe Award : Best Animated Feature.

8. *WALL-E* (2008)

Academy Award : Best Animated Feature

Golden Globe Award : Best Animated Feature

9. *Up* (2009)

Academy Award : Best Animated Feature, Best Original Score

Golden Globe Award : Best Animated Feature & Best Original Score.

10. *Toy Story 3* (2010)

Academy Award : Best Animated Feature, Best Original Song ("*We Belong Together*")

Golden Globe Award : Best Animated Feature.

B. *The Walt Disney Company*

The Walt Disney Company atau lebih dikenal dengan nama Disney adalah perusahaan konglomerat di bidang hiburan dan media terbesar di dunia. Didirikan pada 16 Oktober 1923, perusahaan ini didirikan oleh Walt Disney dan Roy Oliver Disney dengan nama Disney Brothers Cartoon Studio. Pusatnya terletak di Burbank, California (Jimmy Wales, 2012).

Laba Disney pada 2004 adalah sebesar \$30,8 miliar USD dan merupakan komponen Dow Jones Industrial Average. Perusahaan ini dikenal sebagai Walt Disney Productions, Ltd. sampai 6 Februari 1986 dan kemudian diubah menjadi namanya sekarang (Jimmy Wales, 2012).

| | | |
|---------------|---|---|
| Jenis | : | Publik (NYSE: DIS) |
| Industri | : | Media |
| Didirikan | : | Hollywood, California, AS (16 Oktober 1923) |
| Pendiri | : | Walt dan Roy Disney |
| Kantor pusat | : | The Walt Disney Studios, Burbank, California, Amerika Serikat |
| Tokoh penting | : | John E. Pepper, Jr. (Direktur), Robert Iger (Presdir) & (Presiden), Anne Sweeney (Presiden, Disney-ABC Television Group dan Wakil, Disney Media Networks) |
| Karyawan | : | 137,000 (2008) |
| Divisi | : | Walt Disney Studio Entertainment, Disney-ABC Television Group, Disney Interactive Media Group, Walt |

Disney Consumer Products, Walt Disney Parks and
Resorts, Marvel Entertainment

Situs web : Disney.com

C. *Wall-E*

WALL-E adalah sebuah film animasi yang diproduksi oleh *Pixar Animation Studios* dan dirilis oleh *Walt Disney Pictures*. Tokoh utama dalam film ini adalah sebuah robot yang bernama WALL-E. Penayangan perdana film WALL-E berlangsung di Greek Theatre di Los Angeles pada 23 Juni 2008. WALL-E dibuka untuk umum di Amerika Serikat dan Kanada pada 27 Juni 2008 dan mendapat pemasukan \$23,1 juta pada hari pembukaannya. Pada akhir pekan pembukaannya, film ini mendapat \$63 juta dari 3.992 bioskop, dan menempati posisi pertama box office. Jumlah ini menjadikan Wall-E sebagai film Pixar dengan pendapatan ke-3 terbaik di minggu pembukaannya (Steve Jobs, 2012).

Disamping mendapat sambutan dari kalangan kritikus film, film yang disutradarai oleh Andrew Stanton memenangkan Academy Award untuk kategori film animasi. Jim Morris, yang sebelumnya bekerja untuk Lucasfilm, menjadi produsernya. Karakter-karakter dalam film WALL-E sebagian besar suaranya tidak disuarai oleh manusia, tetapi oleh suara mekanik (Steve Jobs, 2012).

Sutradara : Andrew Stanton

Produser : Jim Morris

 : John Lasseter

Penulis : Andrew Stanton

 Peter Docter

 Jim Reardon

Pemeran : Ben Burtt, Elissa Knight, Sigourney Weaver, Jeff Garlin, Fred Willard, John Ratzenberger, Kathy Najimy

Musik oleh : Thomas Newman

 Peter Gabriel (lagu)

Penyunting : Stephen Schaffer

Distributor : Walt Disney Pictures

Tanggal rilis : Indonesia 13 Agustus 2008

 Amerika Serikat 27 Juni 2008

Durasi : 98 menit

Negara : Amerika Serikat

Bahasa : Inggris

Anggaran : US\$180 juta

Pendapatan kotor : US\$89.470.409
(Steve Jobs, 2012).

Para Pemain dan Pengisi Suara:

1. Ben Burtt sebagai pengisi suara Wall-E / M-O



(Gambar 2.1, Karakter Wall-E)

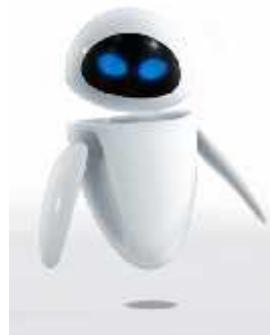
Wall-E adalah singkatan dari *Waste Allocation Load Lifter Earth-Class* yang artinya Alokasi pengolahan Limbah untuk Bumi. Dalam film ini Wall-E menjadi tokoh robot utama yang diprogram untuk mengepak sampah menjadi sebentuk ‘kubus’, dan menyusunnya sehingga tidak memenuhi bumi. Wall-E mempertahankan hidupnya dengan mengumpulkan suku cadang dari bagian-bagian Wall-E lain yang telah mati. Wall-E di gambarkan sebagai robot yang sifat yang baik, serta pantang menyerah (Steve Jobs, 2012).



(Gambar 2.2, Karakter M-O)

M-O singkatan dari Microbe Obliterator yaitu robot dekontaminasi yang diprogramkan untuk membersihkan setiap pencemaran yang ada di dalam pesawat Axiom.

2. Elissa Knight sebagai pengisi suara EVE



(Gambar 2.3, Karakter EVE)

EVE kepanjangan dari Extra-terrestrial Vegetation Evaluator adalah robot penjelajah canggih yang punya tampilan bersih, modern, serta cantik. EVE memiliki bentuk seperti telur berwarna putih yang mengilap dengan mata biru yang terbuat dari LED. EVE bisa terbang cepat dengan bantuan teknologi antigravitasi, dan bersenjatakan meriam plasma di tangannya. EVE yang merupakan salah satu dari banyak robot dalam kapal Axiom dikirim ke Bumi oleh sang kapten dalam sebuah misi pencarian. EVE diprogram untuk menyelesaikan misi rahasia dengan sukses. Namun, pencarian ini tidak begitu mudah. Saat sedang frustasi, EVE bertemu dengan sebuah robot pembersih Bumi bernama WALL-E. Pertemuannya dengan robot kuning yang lucu ini membawa EVE kepada obyek yang dicarinya, sekaligus menyeretnya dalam sebuah petualangan yang menentukan kelanjutan hidup umat manusia (Steve Jobs, 2012).

3. Jeff Garlin sebagai pengisi suara Captain McCrea



(Gambar 2.4, Karakter Captain McCrea)

Dia adalah komandan dari kapal Axiom 2775-2805, dia seperti kebanyakan orang pada saat itu yaitu berbadan gemuk karena selalu berada pada kursi yang bisa dikontrol untuk melakukan kesehariannya. Dia bertekad untuk mengembalikan semua umat manusia kembali kebumi (Steve Jobs, 2012).

4. Fred Willard sebagai pengisi suara Shelby Forthright – BnL CEO



(Gambar 2.5, Karakter Shelby Forthright – BnL CEO)

Shelby Forthright adalah Pejabat Eksklusif Tertinggi dari Buy n Large Corporation diawal abad 22. Dia mempunyai ide untuk mengevakuasi bumi karena terlalu banyaknya sampah dan mengusulkan agar robot-robot tipe wall-e membersihkannya sampai bumi layak ditempati (Steve Jobs, 2012).

5. MacInTalk sebagai pengisi suara AUTO



(Gambar 2.6, Karakter Auto)

Auto adalah robot yang dirancang untuk menjadi auto pilot pada kapal Axiom, dia membantu kapten untuk melakukan tugasnya. Auto berbentuk kemudi kapal laut. Auto merupakan antagonis dalam film ini, karena dia melawan dengan perintah yang diberikan kapten serta melawan Eve dan Wall-e (Steve Jobs, 2012).

Sinopsis

Pada abad 22 sebuah perusahaan raksasa Buy N Large (BnL) yang menguasai berbagai hajat hidup orang banyak termasuk pemerintahan dan uang yang beredar, merencanakan perjalanan ke luar angkasa sembari menunggu bumi dibersihkan oleh robot-robot tipe WALL-E (Waste Allocation Load Lifter Earth-Class) karena kondisi bumi yang penuh sampah, polusi di mana-mana dan langit tak lagi biru. CEO (Chief Executive Officer) BnL Shelby Forthright (Fred Willard), dengan bangga mengiklankan pesawat luar angkasa super eksklusif lengkap dengan berbagai sarana dan prasarana untuk dipakai seluruh penduduk bumi, nama pesawat tersebut adalah Axiom. Lima tahun semenjak proyek WALL-E dijalankan ternyata bumi tidak berubah menjadi lebih baik, hal inilah yang

membuat Shelby Forthright mengaktifkan sebuah kode tanda bahaya yang akan menjadi dasar cerita mengapa manusia tidak kunjung kembali ke Bumi (Steve Jobs, 2012).

Detail Film

Hanya tersisa sebuah robot pembersih sampah dia adalah jenis robot yang bertugas membersihkan bumi. Awalnya ada ratusan ribu robot Wall-E, tapi setelah berabad – abad robot itu rusak, kecuali satu. Robot yang satu ini hidup sendiri di bumi selama 700 tahun, temannya hanya seekor kecoa.

Setiap hari Wall-E melaksanakan tugasnya yang diprogram untuknya, membersihkan sampah-sampah bumi, misalnya lampu, kaset video, mainan dan yang lainnya. Di saat robot ini sedang bertugas, dia menemukan sebuah tanaman hijau yang baru saja tumbuh. Wall-E kemudian menyimpan tanaman itu (Steve Jobs, 2012).

Beberapa hari berikutnya, datang sebuah pesawat ke bumi. pesawat itu mengirimkan sebuah robot bernama EVE (*Extraterrestrial Vegetation Evaluator*) yang ditugaskan untuk meneliti apakah ada tanaman hijau yang kembali tumbuh di bumi. sebagai pertanda bumi sudah layak dihuni lagi.

Wall-E pun bertemu dan berteman dengan EVE. Lalu EVE menemukan tanaman hijau yang disimpan oleh Wall-E, karena telah menemukan tanaman yang menjadi tugasnya, ia harus kembali ke Axiom dan mengabarkan penemuan tersebut kepada kapten. Namun, Wall-E ikut menyusup ke pesawat Axiom tersebut (Steve Jobs, 2012).

Sesampainya pesawat tersebut dipesawat induk yang ternyata juga berasal dari bumi. Wall-E tercengang ternyata dipesawat itu banyak sekali manusia yang menggunakan seperti kursi roda tetapi tak ada rodanya, memakai baju sama, mereka dimanjakan oleh para robot yang melayani mereka. Sampai untuk berjalan pun mereka harus duduk di sebuah mesin penggerak. Bahkan didalam filem ini ada salah satu adegannya, diperlihatkan ketika seorang manusia bernama John jatuh, ia tidak dapat berdiri karena tidak pernah beraktifitas sedikit pun dan tidak pernah lepas dari mesin penggerak tersebut, sehingga ia lupa bagaimana caranya berdiri dan berjalan. dan mereka melakukan komunikasi menggunakan komputer dan waktu siang malam diatur oleh seorang kapten dan pilot otomatis yang dipanggil Auto (Steve Jobs, 2012).

Keberadaan tanaman itu merupakan kabar gembira bagi kapten akan tetapi Auto telah disetting untuk melarang setiap kapten untuk kembali kebumi dengan alasan bumi tidak bisa ditempati.

Pertarungan pun terjadi antara Auto dan kapten secara sengit yang dimana kapten mendapat bantuan dari Wall-E dan Eve akan tetapi Auto memiliki anak buah robot yang juga membantunya. Manusia disini juga berjuang untuk berdiri dan jalan karena mereka dimanjakan dengan teknologi. Akhirnya peperangan ini dimenangkan oleh kapten dengan segenap perjuangan kapten, Wall-e, Eve dan semua seisi pesawat dan kembali kebumi. Akan tetapi Wall-E lupa ingatan sebab dia disiksa dan alat

ditubuhnya rusak total dan kemudian diganti oleh Eve dengan suku cadang dibumi dan Wall-E dapat mengingat semua kembali (Steve Jobs, 2012).

BAB III

PENYAJIAN DATA

A. Pengenalan

Film Wall-E mempulkan Robot pembersih sampah dengan mengepaknya menjadi sebuah kubus dan menyusunnya dengan rapi agar tidak memenuhi bumi merupakan film yang memiliki banyak sentuhan moral. Menurut peneliti Film ini sangat menarik sebab meskipun dari awal hingga menit ke tiga puluh tidak ada dialog yang berarti namun pesan moralnya terlihat jelas dengan penggambaran gerak serta situasi didalamnya.

Kebanyakan dari film-film moral lainnya yang lebih sering menggunakan manusia sebagai objek untuk menyampaikan pesan moral sebaliknya di film ini robotlah yang lebih dominan berperan untuk penyampaian pesan moral dengan usahanya untuk mengembalikan bumi kepada fungsi utamanya, yaitu menjadikan bumi sebagai tempat tinggal yang layak bagi manusia, ini menerangkan bahwa kita harus lebih memiliki moral agar peduli kepada bumi sebab robot yang tidak memiliki jiwa atau perasaan saja bisa menyelamatkan bumi dan mengembalikan bumi ke posisinya semula.

Dalam menganalisis Pesan Moral di film *Wall-E*, peneliti mengoperasionalkan instrumen-instrumen dari analisis *semiotik* yang telah dijabarkan dalam konsep operasional pada bab sebelumnya.

Proses penyajian data merupakan peneliti mengumpulkan data-data yang akan diteliti. Dengan menggunakan analisis *semiotik*, peneliti meninjau pesan moral yang terdapat dalam film *Wall-E*.

B. Pesan Moral dalam Film Animasi Wall-E

1. *Semiotik Analitik*

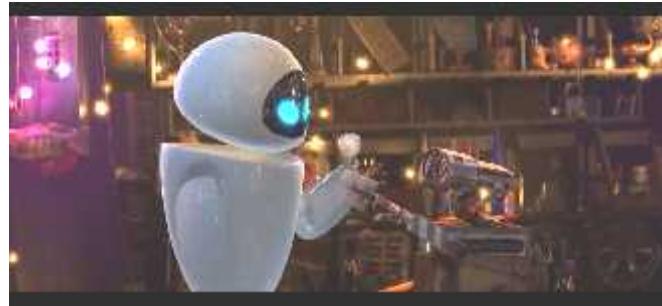
Semiotik yang menganalisis sistem tanda mengenai objek tertentu dan menjelaskan maknanya dengan mengubahnya menjadi suatu ide menurut apa yang kita pikirkan hingga makna yang didalamnya bisa memunculkan nilai baik atau buruk terhadap objek tersebut.

Analisis sistem tanda yang terdapat dalam film *Wall-E*. Karena *semiotik Analitik* ini terlalu luas maka disini peneliti hanya mencantumkan karakter serta adegan yang berperan dalam menciptakan pesan moral saja.

- a. Wall-E merupakan karakter yang sangat berpengaruh dalam film ini
 1. Wall-E memiliki loyalitas yang tinggi terhadap tugasnya dengan mengepak sampah yang memakan banyak tempat lalu membentuknya menjadi kubus kecil yang padat. Ini terlihat dimana Wall-E tidak merasa terbebani, dan ia selalu menjalankannya dengan ceria. Memiliki loyalitas terhadap pekerjaan artinya adalah mengutamakan perkerjaan dengan bersungguh-sungguh dan serta tidak ada rasa terbebani dalam menjalankannya.
 2. Wall-E memiliki loyalitas yang tinggi terhadap teman. Ketika Wall-E sedang mengepak sampah dia menemukan seekor kecoa yang hidup sendiri lalu dia membawa seekor kecoa itu (nama kecoa: Hal) untuk

pergi bersamanya serta memberikannya tempat tinggal berupa sebuah kue yang memiliki rongga. Dalam adegan ini dapat kita lihat bahwa Wall-E adalah sesosok robot yang bersahat serta berjiwa sosial. Seseorang yang berjiwa sosial menggambarkan bahwa dirinya memiliki moral yang baik.

3. Ketika Wall-E keluar dari kediamannya saat ingin bekerja, tiba-tiba Hal (seekor kecoa) muncul didepan dan terlindas olehnya, ia langsung tersentak kaget dan memberi isyarat kepada Hal untuk berjalan di belakang agar tidak terlindas lagi. Ini menjelaskan bahwa Wall-E sebenarnya tidak memiliki niat buruk terhadap Hal, karena dia terkejut saat melindas dan langsung menyuruhnya untuk mengikutinya dari belakang
4. Sesaat sebelum badai debu datang, alarm darurat Wall-E berbunyi yang menandakan adanya bahaya, diapun ingin membawa Eve ke tempat yang aman, namun karena Eve tidak tau akan adanya badai dan baru saja mengenal Wall-E maka dia tidak mau seraya ingin menembak Wall-E, tetapi ketika badai itu datang dan EVE tidak dapat melihat dan Wall-E menolongnya dari badai debu dengan cara manarik tangan EVE dan membawanya ketempat aman. Adegan ini menjelaskan disaat melihat seseorang dalam keadaan susah sudah sepantasnya kita membantu.
5. Wall-E berusaha memberikan pelayanan terbaik kepada EVE sebagai tamunya.



(Gambar 3.1 : Wall-E memberi lampu kepada EVE)

Ketika Wall-E menyelamatkan EVE dari badai debu dan membawa kekediamannya, Wall-E memberikan berbagai mainan seperti lampu, rubrik, besi mixer, buble warp, serta kaset video. Adegan ini menjelaskan bahwa Wall-E berusaha memberikan pelayanan terbaik kepada EVE sebagai tamunya agar dia tidak merasa bosan atau jenuh saat didalamnya.

6. Wall-E menjaga EVE disaat tidak aktif



(Gambar 3.2 : Wall-E memayungi EVE)

Ketika Eve berada dalam keadaan tidak aktif Wall-E selalu berusaha menjaga EVE dimulai dari berjemur, memberikannya payung disaat hujan, membawanya jalan-jalan. Ini menjelaskan kalau Wall-E peduli kepada seorang teman, sebab dia selalu setia disaat susah atau senang.

7. Wall-E memiliki jiwa yang pantang menyerah, dia mengikuti pesawat yang membawa EVE ke kapal Axiom.

Disaat Eve dibawa oleh sebuah pesawat menuju kapal induk Axiom, Wall-E mempertaruhkan jiwanya untuk membawa kembali EVE, dimana dia mengikuti pesawat tersebut walaupun dia berada pada bagian luar kapal. Disini terlihat kalau Wall-E memiliki jiwa yang pantang menyerah dalam menyelamatkan temannya walaupun taruhannya nyawa.

8. Wall-E lebih mementingkan tumbuhan dibanding dirinya sendiri yang sedang sekarat. Wall-E melakukan perlawan terhadap Auto karena perebutan tumbuhan hijau ketika itu Wall-E sekarat karena di strum oleh Auto dan dia pun terjatuh ketempat pembuangan, begitu juga EVE di jatuhkan Auto ke tempat pembuangan, disaat itu EVE ingin membantunya dengan cara mencari spare part yang ada dilokasi pembuangan itu, namun Wall-E memberikan tumbuhan kepada EVE agar di berikan kepada Kapten, seraya mengatakan tidak perlu memperdulikan keadaannya. Adegan di atas menjelaskan bahwa Wall-E memiliki sosialitas yang tinggi dimana dia lebih mementingkan kepentingan umat manusia dibanding kepentingan pribadi.



(Gambar 3.3 : Wall-E memberikan tumbuhan kepada)

9. Wall-E mengorbankan dirinya agar detektor hologram untuk mengembalikan para manusia ke bumi tidak tertutup.

Wall-E berusaha menahan detektor hologram agar tidak tertutup, karena jika tertutup maka tumbuhan hijau sebagai syarat kapal Axiom berangkat ke Bumi tidak akan bisa dimasukkan. Dan dia mengorban diri untuk itu, sampai-sampai tubuhnya nyaris hancur. Ini juga menjelaskan bahwa Wall-E memang mempunya jiwa sosial yang tinggi terhadap kepentingan manusia untuk kembalinya kebumi (Steve Jobs, 2012).



(Gambar 3.4 : Wall-E menyuruh Hal untuk dibelakangnya)

- b. EVE adalah salah satu dari beberapa robot yang dikirim ke Bumi pada misi pemindaian. Robot bermodel canggih dilengkapi dengan Quasar ion meriam dan bisa terbang dengan kecepatan tinggi. EVE juga digambarkan sebagai robot yang memiliki loyalitas tinggi terhadap tugas serta persahabatan, suka menolong dan berjiwa sosial. Dia bertekad untuk menyelesaikan tugasnya tetapi dia gagal diawal karena ulah dari Auto, tetapi setalah dia melihat rekaman yang di tanamkan di memorinya akan betapa besarnya perjuangan Wall-E kepadanya, akhirnya dia memutuskan untuk melindungi Wall-E.

1. EVE memiliki loyalitas yang tinggi terhadap tugasnya digambarkan dengan ketika dia dikirim kebumi untuk mencari tumbuhan hijau, dia langsung bekerja dengan cara memeriksa setiap benda dan menyeesuaikannya dengan identas tumbuhan hijau.
2. EVE lebih mementingkan persahabatan walau berada disituasi yang genting. EVE menyuruh Wall-E untuk tetap diam di tempat karena karena ada banyak robot penjaga yang mencarinya. Ketika situasi genting disaat Wall-E dan EVE menjadi buron didalam kapal Axiom, namun mereka mencoba membawa tumbuhan hijau kepada kapten. Disaat itu EVE melarang Wall-E untuk mengikutinya karena dia takut terjadi sesuatu yang tidak diinginkan terhadap Wall-E. Ini menjelaskan bahwa EVE memiliki kepedulian yang tinggi terhadap teman karena dia lebih mementingkan persahabatan walau berada disituasi yang genting.
3. EVE robot yang bersahabat, EVE menerima Hal (seekor kecoa) sebagai temannya, ini digambar ketika EVE sedang mendeteksi keberadaan tumbuhan hijau, tiba-tiba terdengar suara dari belakang dan dia berfikir itu adalah suatu bahaya, lantas dia langsung menembakkan meriam ion dari tangannya, ternyata suara itu berasal dari langkah Hal (seekor kecoa) dan dia terkejut dan langsung memberikan tangannya seraya meminta maaf dan ingin menjadikannya teman. Ini menjelaskan Eve adalah sesosok yang

bersahabat, dan orang yang bersahabat lebih cenderung memiliki moral yang baik.



(Gambar 3.5 : EVE mengulurkan tangannya kepada Hal)

4. EVE mencari sparepart dengan terburu-buru diruangan pembuangan untuk Wall-E karena kondisinya yang sangat rusak berat sebab melakukan perlawan terhadap Auto ketika memperebutkan tumbuhan hijau. Ini menjelaskan bahwa tingginya sikap kepedulian EVE terhadap teman yang sedang membutuhkan bantuan.
5. Ketika posisi kapal Axiom miring karena adanya perebutan kendali antara Auto dan kapten disaat itu semua benda menjadi bergeser ke sudut termasuk manusia, karena kejadian itu ada sebuah kursi besar yang nyaris menimpa para manusia yang berada disudut kapal dan EVE pun dengan spontan menahan kursi itu dengan sekuat tenaga yang dimilikinya. Adegan ini menerangkan bahwa EVE memiliki rasa kemanusia serta berjiwa sosial dan penolong.



(Gambar 3.6 : EVE menahan reruntuhan kursi)

6. EVE memberikan tumbuhan kepada kapten dengan cara sembunyi-sembunyi agar manusia bisa kembali lagi ke bumi. Walaupun dalam keadaan buron dengan cara diam-diam EVE masuk ke ruangan Kapten untuk memberikan tumbuhan kepadanya karena tumbuhan itu salah satu satunya kunci agar manusia bisa kembali kebumi.



(Gambar 3.7 : EVE memberikan tumbuhan kepada Kapten)

c. Captain B McCrea ialah komandan yang keenam di kapal Axiom dari tahun 2775 sampai dengan 2805. Dengan adanya bukti bahwa bumi telah layak di tempati oleh manusia dia bertekat untuk mengembalikan manusia ke bumi, namun auto menghalangi niatnya dan diapun berusaha untuk melaksanakan niatnya tersebut dengan cara melawan auto. Captain B McCrea dalam film ini digambarkan sebagai manusia yang tegas, bertanggung jawab, pemberani, pantang menyerah, serta memiliki keingintahuan yang tinggi.

1. Captain B McCrea mempertaruhkan dirinya untuk menonaktifkan auto. Karena Kapten mengetahui Auto melawan kepadanya dengan segenap usaha dia mempertaruhkan dirinya untuk menonaktifkan Auto, bahkan dalam adegan ini tampak sang Kapten berusaha keras

untuk berdiri dan berjalan untuk meraih Auto. Bagian ini menjelaskan bahwa Kapten memiliki tanggung jawab yang besar terhadap pangkat yang di embannya, serta berjiwa sosial tinggi karena telah mempertaruhkan diri untuk kepentingan bersama.



(Gambar 3.8 : Kapten melawan Auto)

2. Captain B McCrea memerintahkan auto untuk kembali ke bumi saat itu juga. Setelah mengetahui bahwa Auto selalu menahannya agar tidak kembali ke Bumi, Captain B McCrea dengan tegas memerintahkan auto untuk kembali ke bumi saat itu juga.

Kapten : “Kita pulang sekarang!”

Ini menjelaskan bahwa Kapten memiliki kepedulian yang tinggi terhadap manusia di kapal Axiom serta memiliki jiwa yang tegas sebagai kapten dan bisa diartikan memiliki jiwa sosial yang besar (Steve Jobs, 2012).



(Gambar 3.9 : Kapten memberi perintah kepada Auto)

3. Captain B McCrea mengajarkan kepada manusia agar menanam dan menjaga tumbuhan demi kelangsungan hidup di bumi. Diakhir film ini Captain B McCrea mengajarkan kepada manusia baik itu anak kecil maupun yang telah dewasa agar menanam dan menjaga tumbuhan demi kelangsungan hidup di bumi. Penjelasan dari adegan ini adalah bahwa Captain B McCrea peduli terhadap lingkungan dan manusia harus belajar serta menerapkan menanam tumbuhan tanpa pandang usia



Kapten akan memperbaiki dan memanfaatkan segala jenis tanaman!

(Gambar 3.10 : Kapten mengajarkan manusia untuk menanam tumbuhan)

d. Auto adalah robot yang dirancang dan berfungsi sebagai auto pilot kapal Axiom. Auto didalam film menjadi antagonis utama karena dia melawan kepada perintah Kapten, walaupun Auto melakukan karena perintah rahasia (Directive A-113). Auto pada dasarnya adalah robot yang memiliki loyalitas yang tinggi terhadap tugas yang di terimanya, namun dia tidak menggunakan rasio dalam menganalisa tugas tersebut, maka dari itu dia bertentangan terhadap Kapten, Wall-E, serta EVE

1. Auto menentang perintah kapten untuk kembali ke bumi karena adanya perintah rahasia A113, bahkan dia berlaku kasar kepada kapten. Meskipun pada akhirnya dia memberikan penjelasan kepada

kapten bahwa ada perintah rahasia yang diterimanya agar manusia tidak kembali lagi ke bumi, “jangan kembali kebumi” dan dia menjawab “Aku tidak bisa melakukannya”. Penjelasan dalam adegan bahwa Auto memang memiliki loyalitas yang tinggi terhadap tugas, namun dia tidak menggunakan logika karena perintah yang dia terima itu adalah perintah yang usang, yang tidak sesuai dengan situasi dan kondisi bumi saat itu, tetapi dia tidak memperdulikan penjelasan dari Kapten bahkan melawannya.



(Gambar 3.11 : Auto melawan perintah Kapten)

2. Auto menekan tombol untuk menutup detektor hologram agar tanaman yang dibawa oleh EVE tidak bisa masuk, agar kapal Axiom tidak bisa ke Bumi. Ketika Auto ingin membatalkan keberangkatan ke Bumi, dengan segera dia menekan tombol detektor hologram agar tertutup dan tidak bisa mendeksi tumbuhan yang hendak di masukkan EVE, namun ada Wall-E yang menahan detektor hologram, sesegera mungkin dia menekan tombol itu, bahkan tombol detektor hologramnya rusak. Ini menjelaskan bahwa Auto tidak memiliki kepedulian sosial kepada manusia dan robot lain (Steve Jobs, 2012).

Pesan moral dalam film Wall-E yang diteliti dengan *semiotik analitik* ini lebih banyak didapat dari para karakter dengan melihat sikap serta tingkah laku yang mereka perankan. Pesan moral yang didapat yang berhubungan dengan butir Pancasila yaitu:

- a. Suka bekerja keras,
- b. Menjaga keseimbangan antara hak dan kewajiban,
- c. Mengembangkan sikap saling mencintai sesama manusia,
- d. Mengembangkan sikap tidak semena-mena terhadap orang lain,
- e. Gemar melakukan kegiatan kemanusiaan,
- f. Suka memberi pertolongan kepada orang lain agar dapat berdiri sendiri,
- g. Mengembangkan sikap saling tenggang rasa dan tepa selira,
- h. Sanggup dan rela berkorban untuk kepentingan negara dan bangsa apabila diperlukan,
- i. Mampu menempatkan persatuan, kesatuan, serta kepentingan dan keselamatan bangsa dan negara sebagai kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi dan golongan,
- j. Berani membela kebenaran dan keadilan, Tidak boleh memaksakan kehendak kepada orang lain,
- k. Mengakui persamaan derajat, persamaan hak, dan kewajiban asasi setiap manusia, tanpa membeda-bedakan suku, keturunan, agama, kepercayaan, jenis kelamin, kedudukan sosial, warna kulit dan sebagainya.
- l. Mengembangkan perbuatan yang luhur, yang mencerminkan sikap dan suasana kekeluargaan dan kegotongroyongan.

- m. Mengutamakan musyawarah dalam mengambil keputusan untuk kepentingan bersama.
- n. Tidak boleh memaksakan kehendak kepada orang lain.

2. Semiotik *Deskriptif*

Semiotik yang memperhatikan sistem tanda mengenai setting sosial atau hubungan antara suatu objek atau fenomena yang diuji memiliki pesan moral yang dapat kita alami sekarang ataupun tanda tersebut telah ada sejak dulu (Jimmy Wales, 2012). Didalam film ini terdapat beberapa pesan moral yang dilihat dari segi *semiotiknya*:

- a. Diawal film banyak terlihat tingginya tumpukan sampah dibanding gedung-gedung bertingkat yang ada disana. Ini menjelaskan bahwa manusia hendaklah peduli terhadap lingkungan dan jika tidak perduli maka dampaknya bisa fatal di masa yang akan datang.



(Gambar 3.12 : tingginya tumpukan sampah)

- b. Adanya berita dari BNL times yang berbunyi “too much trash!!! Earth covered. BNL CEO DECLARES GLOBAL EMERGENCY” yang artinya “terlalu banyak sampah! Bumi tertutup. BNL CEO menyatakan DARURAT GLOBAL”. Ini menerangkan bahwa jika terlalu banyaknya sampah di Bumi maka bumi tidak layak lagi untuk dihuni oleh manusia.

Pesan moral yang terkandung didalamnya ialah bahwa manusia harus perduli terhadap lingkungan karena apabila tidak perduli maka bumi akan rusak bahkan tidak layak dihuni (Steve Jobs, 2012).



(Gambar 3.13 : BLN times memberitakan bumi dalam keadaan darurat)

c. Manusia terlalu dimanjakan oleh teknologi, sebab semua hal yang dilakukan manusia dilakukan di atas kursi.

Disaat Wall-E mengikuti kemana EVE di bawa, banyak terlihat Manusia berpostur gemuk yang terlalu dimanjakan oleh teknologi, sebab semua hal yang dilakukan manusia dilakukan di atas kursi. Ini menjelaskan bahwa manusia harus mampu mengimbangi penggunaan teknologi dengan kegiatan fisik untuk kesehariannya, sebab jika terlalu bergantung kepada teknologi akan berakibat buruk kepada fisik kita. Di film ini telah digambarkan manusia tidak pernah melakukan kegiatan fisik yang berarti sampai-sampai badan mereka gemuk bahkan tidak mampu untuk berdiri apalagi berjalan (Steve Jobs, 2012).

Pesan moral dalam *semiotik deskriptif* ini yang berhubungan dengan 45 butir Pancasila ialah :

a. Mengembangkan perbuatan yang luhur, yang mencerminkan sikap dan suasana kekeluargaan dan kegotongroyongan,

- b. Suka melakukan kegiatan dalam rangka mewujudkan kemajuan yang merata dan berkeadilan sosial.
- c. Menjaga keseimbangan antara hak dan kewajiban

3. *Semiotik Faunal*

Yakni *semiotik* yang khusus memperhatikan sistem tanda yang dihasilkan oleh hewan baik itu dari sikap, bentuk serta perilaku. Hewan biasanya menghasilkan tanda untuk berkomunikasi antara sesamanya, tetapi juga sering menghasilkan tanda yang dapat ditafsirkan oleh manusia.

Didalam film ini hanya ada satu binatang yaitu seekor kecoa yang bernama Hal. Kecoa ini digambarkan sebagai binatang yang memiliki kepatuhan dan kesetian terhadap Wall-E yang telah dianggapnya sebagai tuan sebab disaat Wall-E pergi untuk menyelamatkan Eve, Hal berusaha untuk mengikutinya namun Wall-E melarang dan memintanya untuk tinggal dan menunggunya dibumi, sampai saat Wall-E kembali ke Bumi pun Hal masih menanti kehadirannya. Hal juga digambarkan sebagai satu satunya hewan yang mampu hidup dalam kondisi bumi yang buruk sekalipun, ini menjelaskan kepada kita bahwa manusia harus mampu beradaptasi terhadap lingkungan yang ada disekitarnya agar bisa bertahan hidup (Steve Jobs, 2012).

Pesan moral dalam film Wall-E jika dilihat dengan *semiotik analitik* muncul karena sikap serta perilaku binatang yang jika manusia melihatnya merupakan tindakan yang baik. Pesan moral yang dapat dilihat dari *semiotik analitik* ini ialah :

- a. Bangsa Indonesia merasa dirinya sebagai bagian dari seluruh umat manusia
- b. Menghormati hak orang lain
- c. Mengembangkan sikap saling tenggang rasa dan tepa selira

4. *Semiotik Kultural*

Yakni menelaah sistem tanda yang mengandung pesan moral yang cenderung berhubungan dengan konsep, keyakinan, nilai serta norma yang dianut masyarakat yang mempengaruhi perilaku masyarakat tertentu di dalam film Wall-E (Rusmin, 2010 :123)

- a. Dalam film ini terlihat adegan orang berdansa. Wall-E, Eve serta Kapten Mc Crea mempunyai keinginan untuk melakukan dansa. Dansa adalah bentuk seni tari sebagai hasil budaya barat yang telah mendunia (Heri Nur Iswanto, 2012). Dilakukan pasangan pria-wanita dengan berpegangan tangan atau berpelukan sambil diiringi musik (dalam arti positif) (Jimmy Wales, 2011). Ini menjelaskan bahwa seseorang yang ingin melakukan dansa kepada orang lain berarti dia memiliki jiwa bersahabat serta sosial yang tinggi.
- b. Kapten terkejut melihat kehadiran Wall-E di dalam ruangannya, tetapi dengan segera Wall-E menjabat tangan Kapten lalu memperkenalkan dirinya. Dengan berjabat tangan, niat baik ditujukan kepada pihak yang tangannya dijabat. Memajukan pergaulan demi persatuan dan kesatuan bangsa Secara implisit, jabat tangan mengirimkan isyarat keterbukaan. Kebiasaan itu menjadi sebentuk komunikasi nonverbal. Oleh karena itu,

pada beberapa budaya, orang yang menolak jabatan tangan tanpa alasan bisa dikatakan kurang sopan. Tradisi jabat tangan juga adalah salah sebuah perlambang cara komunikasi tertua, yang telah ada dalam berbagai tradisi kebudayaan dunia berabad-abad silam (John M. Fahey, 2012).

c. Disaat kondisi Wall-E kritis, M-O membersihkan kotoran yang menempel pada tubuh Wall-E, lalu Wall-E mengulurkan tangannya seraya berjabat tangan kepada M-O sambil menanyakan namanya. Sama seperti diatas, Ini menjelaskan bahwa Wall-E memiliki sikap yang santun dan bersahabat (Steve Jobs, 2012).



(Gambar 3.14 : Wall-E menanyakan nama kepada M-O)

Dilihat dengan *semiotik* kutural pesan moral dalam film Wall-E ada karena adanya perilaku atau sikap para karakter yang meniru mengikuti tata cara bersikap atau beradap dari suatu budaya tertentu. Dalam *semiotik kutural* ini lebih sering memunculkan pesan moral yang positif seperti yang tercantum dalam salah satu butir dari Pancasila yaitu :

- a. Gemar melakukan kegiatan kemanusiaan,
- b. Mengembangkan sikap saling mencintai sesama manusia,
- c. Memajukan pergaulan demi persatuan dan kesatuan bangsa,

d. Mengakui dan memperlakukan manusia sesuai dengan harkat dan martabatnya sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa

5. *Semiotik Naratif*

Semiotik yang khusus menelaah sistem tanda pada suatu cerita atau kejadian yang berisikan pesan moral dalam narasi yang lebih sering berwujud mitos yang mampu memberikan makna serta nilai tertentu bagi orang yang melihatnya (Jimmy Wales, 2011).

Shelby Forthright dalam video yang menyarankan pengoperasian manual mengucapkan “*Sampai jumpa di rumah, segera!*”. Begitu juga dengan kapten yang mengatakan “*diluar sanalah rumah kita. Rumah, auto*”.

Rumah merupakan satu kata yang terdapat dalam film ini yang berarti tempat tinggal yang sebenar-benarnya yaitu bumi. Walau telah meninggalkan bumi selama 700-an tahun dan telah menetap di kapal Axiom namun kapten Mc Crea tetap bertekad dan berjuang dengan seluruh kekuatannya agar para manusia bisa kembali lagi hidup di bumi. Ini menjelaskan bahwa bumi adalah tempat yang paling tepat untuk dihuni oleh manusia (Steve Jobs, 2012).

Pesan moral jika dilihat dengan *Semiotik Naratif* dalam film Wall-E ini muncul karena adanya dialog atau narasi yang memiliki makna yang tertentu. Pesan moral yang berhubungan dengan butir Pancasila yaitu:

- a. Mengembangkan rasa cinta kepada tanah air dan bangsa,
- b. Mengembangkan rasa kebanggaan berkebangsaan dan bertanah air

Indonesia

6. *Semiotik Natural*

Semiotik yang membahas tentang sistem tanda yang dihasilkan oleh alam dan didalamnya mengandung pesan moral, di dalam film Wall-E terdapat beberapa *semiotik natural*

- a. Disaat Wall-E ingin berkenalan dengan EVE tiba-tiba datang badai dari arah belakang EVE. Dengan spontan Wall-E ingin membawa EVE pergi ketempat yang lebih aman. Hal ini normal terjadi sebab Wall-E tidak ingin terjadi sesuatu yang tidak di inginkan terhadap teman barunya (Steve Jobs, 2012).
- b. EVE dinyatakan cacat dan dikirim ke ruang reparasi yang berdinding kaca buram, Wall-E mengira EVE di potong-potong dan dipenggal dia langsung tersentak dan segera berusaha menolong EVE dari robot-robot yang sedang mereparasinya. Ini merupakan hal yang wajar sebab menolong teman yang dalam masalah adalah sesuatu yang penting.
- c. Para robot yang sedang direparasi mejadikan Wall-E sebagai pahlawan karena dia tanpa sengaja membebaskan mereka semua dari ruang reparasi dengan cara merusak kunci ruangan tersebut. Para robot itu lalu melambung-lambungkan Wall-E layaknya seorang pahlawan. Tindakan dari para robot yang ada di dalam ruang reparasi tersebut adalah sesuatu yang wajar atau pantas, sebab mereka merasa bahwa Wall-E adalah penyelamat hidupnya dan sudah selayaknya untuk di sanjung dan dijadikan sebagai pemimpin (Steve Jobs, 2012).

d. Ketika situasi kapal Axiom dalam keadaan miring semua orang terguling kepinggir kapal, Jhon dan seorang wanita mencoba menyelamatkan para bayi yang terguling dengan cara menggapainya. Tindakan yang dilakukannya untuk mencoba menyelamatkan para bayi yang terguling ke sudut kapal Axiom adalah sesuatu yang wajar yang dilakukan oleh orang dewasa sebab orang dewasa sudah sepantasnya untuk melindungi anak-anak terlebih lagi yang berada dalam keadaan bahaya.

e. Berawal dari menempelnya kotoran yang berasal dari tangan Wall-E, sang Kapten ingin mengetahui lebih banyak tentang bumi, dan mencari tahunya dengan bertanya kepada komputer.

Keingintahuan sang Kapten tentang bumi begitu besar setelah meneliti sampel tanah yang didapat dari tangan Wall-E. ini merupakan sesuatu yang wajar sebab seseorang akan lebih tertarik terhadap sesuatu yang jarang dijumpai dalam kehidupannya.

f. Sesaat setelah Wall-E terjepit dari mesin Detektor Hologram kondisi Wall-E rusak berat, semua orang dan para robot tampak bersedih melihat kondisinya. Ini merupakan hal yang wajar karena para robot dan manusia menilai Wall-E sebagai pahlawan yang telah mengorbankan dirinya untuk kepentingan bersama yaitu untuk kembali ke Bumi.

Pesan moral dalam film Wall-E jika dilihat dengan *Semiotik Natural* lebih sering muncul karena adanya kejadian terhadap suatu objek dalam situasi tertentu dimana pemeran dalam film ini lebih sering mengambil

suatu sikap yang sulit. Dalam menilai *Semiotik Natural* ini dapat dilihat pesan moral yang sesuai dengan butir Pancasila yaitu :

- a. Mengembangkan sikap saling mencintai sesama manusia,
- b. Mengembangkan sikap tidak semena-mena terhadap orang lain,
- c. Berani membela kebenaran dan keadilan,
- d. Mengembangkan rasa cinta kepada tanah air dan bangsa

7. *Semiotik Normatif*

Sistem tanda yang berisikan petunjuk-petunjuk untuk bertindak melalui standar yang telah disepakati oleh kalangan atau kelompok tertentu yang biasanya mengandung nilai moral yang dibuat manusia.

- a. Terjadi pertarungan antara auto dengan kapten. Auto menolak menjalankan perintah dari Kapten B McCrea dan malah melakukan pertarungan dengan kapten. Ini menjelaskan bahwa kita sebagai bawahan tidak sepantasnya membantah perintah atasan terlebih melakukan perlawan fisik (Steve Jobs, 2012).
- b. Manusia dan para robot bersatu untuk saling memberikan sebuah tumbuhan kepada EVE agar Detektor Hologram bisa terbuka dan tidak menjepit tubuh Wall-E. Ini menjelaskan bahwa kegiatan saling tolong menolong adalah sesuatu yang penting agar kita lebih mudah meraih sesuatu yang kita inginkan bersama.
- c. Melihat Hal (seekor kecoa) terinjak oleh nya, Wall-E dengan segera memerintahkan Hal untuk mengikutinya dari belakang saja. Ini

menjelaskan bahwa Wall-E tidak ingin terjadi sesuatu yang yang buruk terhadap Hal (Steve Jobs, 2012).

- d. Wall-E selalu meletakan sesuatu barang pada tempatnya, sehingga barang-barang yang berada di dalam tempat tinggalnya tertata rapi dan ketika membutuhkannya tidak susah untuk menemukannya. Ini merupakan kebiasaan baik yang menjelaskan bahwa teratur dan rapi itu penting (Steve Jobs, 2012).

Beberapa pesan moral yang bisa dilihat dari butir Pancasila yaitu :

- a. Tidak boleh memaksakan kehendak kepada orang lain,
- b. Mengutamakan musyawarah dalam mengambil keputusan untuk kepentingan bersama,
- c. Tidak menggunakan hak milik untuk bertentangan dengan atau merugikan kepentingan umum,
- d. Suka melakukan kegiatan dalam rangka mewujudkan kemajuan yang merata dan berkeadilan sosial.

8. *Semiotik Sosial*

Sistem tanda yang membahas tentang suatu interaksi seseorang atau kelompok, baik itu hanya melihat atau mendengarnya yang berisikan pesan moral berwujud lambang, baik lambang kata atau kalimat. Ada beberapa *semiotik* sosial didalam film Wall-E

- a. Wall-E mencoba memberikan berbagai macam barang-barang seperti lampu, rubrik, besi mixer, buble warp, serta kaset video yang di anggapnya bisa membuat EVE senang ketika berada di katediamannya. Ini

merupakan sikap yang baik karena Wall-E sebagai tuan rumah berusaha memberikan pelayanan terbaik kepada EVE sebagai tamunya (Steve Jobs, 2012).

- b. Ketika M-O mendeteksi apakah ada kotoran asing yang lengket di antara robot-robot dan lantai pesawat dengan segera dia membersihkannya.
- c. Wall-E membantu Jhon yang tak bisa berdiri karena terjatuh dari kursi hover yang serbaguna.

Ketika Wall-E berhasil menyusup ke kapal Axiom, terlihat semua manusia berbadan gemuk duduk di kursi hover yang serba guna, mereka bisa melakukan apa saja tanpa turun dari kursi itu. Disaat Wall-E mencari keberadaan EVE seseorang pria yang mengira Wall-E adalah robot pelayan memberikan minuman agar di pegangnya, namun Wall-E tidak mengambilnya lalu pria itu pun terjatuh karena dia dalam keadaan berjalan diatas kursi hover. Diapun berusaha untuk berdiri dan meminta tolong kepada para robot-robot, namun para robot yang berada didekatnya bukanlah tipe robot yang bisa membantunya untuk duduk kekursi itu, Wall-E pun berusaha membantunya dengan segenap tenaganya, setelah membantunya Wall-E pun langsung memperkenalkan dirinya dan sebaliknya pria itu memperkenalkan dirinya juga. Ini menjelaskan bahwa Wall-E mempunyai kepedulian sosial kepada orang yang membutuhkan pertolongan (Steve Jobs, 2012).

- d. Sebuah robot memberikan pelajaran pada beberapa balita. Ini menjelaskan kepada kita bahwa kemajuan teknologi membuat manusia

pada saat itu tidak lagi memikirkan kepentingan moral anak, sebab apabila robot yang memberikan pelajaran maka unsur pendidikan atas moral tidak akan tersampaikankan.

- e. Kapten mendahulukan kestabilan kapal yaitu dengan men-cek sistem mekanik, temperatur, penumpang, makanan, PH, atmosfer karena itu merupakan yang utama dibanding laporan tahunan. Ini menjelaskan bahwa sang Kapten lebih mementingkan kestabilan dari kapal Axiom agar manusia yang berada didalamnya tidak mengalami masalah apapun (Steve Jobs, 2012).
- f. Sang Kapten memberikan makanan gratis karena memperingati hari ke 700 tahun di kapal Axiom. Ini menjelaskan sang Kapten memiliki loyalitas terhadap para penumpang karena dia merayakan hari ke 700 tahun dengan memberikan sebuah kejutan berupa makanan gratis.

Pesan moral dalam film Wall-E jika dilihat dengan *Semiotik Sosial* lebih sering muncul karena adanya interaksi antar pemeran didalamnya, dilihat dari sikap serta sifatnya, lebih sering pesan yang bersifat positif yang muncul. Pesan moral yang dapat dilihat dari butir Pancasila yaitu :

- a. Suka bekerja keras
- b. Mengembangkan sikap saling mencintai sesama manusia
- c. Sanggup dan rela berkorban untuk kepentingan negara dan bangsa apabila diperlukan
- d. Gemar melakukan kegiatan kemanusiaan.

9. *Semiotik Struktural*

Semiotik yang membahas tentang sistem tanda yang dilihat dari struktur bahasa yang dimanifestasikan dimana didalamnya menandung nilai moral yang bisa ditangkap dari penjelasannya.

- a. Ketika Wall-E melalui suatu jalan disana muncul iklan hologram

Terlalu banyak sampah di tempatmu? Ada banyak ruang di ruang angkasa! BnL StarLiners bekerja tiap hari. Kami akan bersihkan apapun selagi Anda bersenang-senang.

Ini menerangkan bahwa adanya pihak yang memanfaatkan momen banyaknya sampah dengan menawarkan solusi kepada manusia untuk tidak kwasir karena masih banyak ruang yang bisa ditempati di ruang angkasa.

Anda akan dilayani selama 25 jam oleh para kru otomatis kami sementara Kapten dan pilot-otomatis menyediakan hiburan non-stop. BnL dengan kursi melayang serbaguna, bahkan nenek Anda bisa menikmatinya. Tidak perlu berjalan.

Dari iklan tersebut terlihat bahwa pihak BnL memanjakan manusia dengan para robot secara berlebihan, dan membuat manusia tidak melakukan gerakan atau kegiatan fisik apapun, sehingga secara bertahap fisik manusia yang dimanjakan tersebut akan menjadi gemuk, bahkan bisa membuat mereka tidak bisa menggerakkan kakinya terlebih untuk berjalan (Steve Jobs, 2012).

- b. Disetiap bagian film sering diputar lagu / musik yang liriknya :

Tidak ada kata Senin dalam hari Minggu Anda...
tidak ada hari senin dalam pakaian minggu Anda.

Hari minggu diartikan sebagai hari yang sangat indah, dimana hari minggu dijadikan hari yang bebas dari rasa bosan dan jemuhan. Ketika seseorang merasakan kebosanan atau suasana yang tidak disukai mereka disarankan untuk membayangkan hari minggu. Ini menjelaskan bahwa ketika kita merasakan kesedihan atau kejemuhan menghampiri kita disarankan untuk membayangkan sesuatu yang membuat kita senang dan bersemangat untuk menjalani hidup (Steve Jobs, 2012).

Pesan moral dalam film Wall-E jika dilihat dengan *Semiotik Struktural* muncul karena adanya dialog atau narasi yang memiliki makna yang dalam, tetapi jika kita tidak bisa melihatnya akan muncul pesan moral yang negatif, maka dalam melihat pesan moral dengan semiotik struktural ini kita harus memahami dan mampu menjelaskan kata-kata yang terkandung didalamnya. Pesan moral yang terkandung dalam *semiotik struktural* dilihat dari butir Pancasila yaitu :

- a. Mengembangkan rasa cinta kepada tanah air dan bangsa,
- b. Sanggup dan rela berkorban untuk kepentingan negara dan bangsa apabila diperlukan,
- c. Mengembangkan sikap saling tenggang rasa dan tepa selira,
- d. Gemar melakukan kegiatan kemanusiaan.

BAB IV

ANALISIS DATA

A. Pengenalan

Mendefenisikan analisis data sebagai proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data (Maleong dalam Kriyantono 2006:165).

Wall-E merupakan sebuah film yang diproduksi oleh Pixar Disney yang merupakan sebuah perpaduan antara drama, komedi, action serta romansa. Kisah dalam film ini berceritakan tentang robot yang ingin mengembalikan bumi menjadi tempat yang bisa dihuni lagi oleh manusia. Terdapat banyak pesan moral yang bisa diambil dari film Wall-E ini. Peneliti akan menjelaskan menganalisis pesan moral yang terdapat dalam film Wall-E dengan menggunakan dua teori, yaitu analisis semiotik Carles S. Peirce dan Analisis Semiotik Ferdinand Saussure, dengan kedua teori ini penulis akan mengungkap nilai-nilai moral yang analisis dari tanda-tanda yang ada didalamnya (Kriyantono, 2009:265-267).

Mengungkap nilai moral, didalam film ini sangat melekat isu pencegahan global warming, dalam pencegahan global warming ada beberapa upaya yang harus dilakukan salah satunya pelestarian hutan. Indonesia memiliki banyak hutan hingga disebut sebagai paru-paru dunia (Jaya Suprana, 2009:130). Untuk itu nilai moral yang dilihat disini sesuai dengan nilai moral

yang ada di Indonesia, dan di Indonesia nilai moral dapat diukur dari penerapan seseorang terhadap nilai-nilai yang ada pada pancasila (Yusuf, 2007:132).

Tidak hanya pemeran utama dalam film ini yang memberikan pesan moral, tetapi juga keseluruhan dari pemeran dalam film ini yang mengandung unsur-unsur moral yang mereka hasilkan, peneliti menganalisis dengan menggunakan analisis *semiotika*. Setiap individu dengan pengalaman yang berbeda memiliki daya imajinasi dan fantasi yang berbeda, begitu juga dengan penilaian mereka terhadap suatu film yang sama akan hasilnya berbeda-beda.

B. Analisis *Semiotik* terhadap Pesan Moral dalam Film Wall-E

Untuk menganalisis *Semiotik* terhadap Pesan Moral dalam Film Wall-E peneliti menggunakan ke-sembilan jenis *semiotik* :

1. *Semiotik Analitik*

Untuk menganalisis pesan moral dalam film Wall-E peneliti menggunakan model analisis *semiotik* *Charles S. Peirce* (Kriyantono, 2009:265) yang menggunakan teori segitiga makna atau triangle meaning yang terdiri dari tiga elemen utama, yakni tanda (*sign*), object, dan *Interpretant*.

Tanda, sesuatu yang berbentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indra kita yaitu terdiri dari tiga unsur. Pertama adalah simbol, didalam film ini terdapat banyak simbol salah satunya adalah postur tubuh manusia yang gemuk. Kedua adalah *icon*, yaitu tanda yang muncul dari perwakilan fisik, dihubungkan dengan simbol diatas gemuk merupakan orang yang

berpostur tubuh besar yang melebihi ukuran tubuh manusia normal. Ketiga adalah *Indeks*, *Indeks* merupakan tanda yang muncul dari hubungan sebab akibat, apabila dihubungkan dengan simbol dan *icon* diatas maka *Indeks* dari gemuk adalah tidak adanya pergerakan fisik tubuh yang dilakukan karena segala hal dikerjakan diatas kursi hover yang otomatis (Kriyantono, 2009:265).

Objek atau acuan tanda ialah konteks sosial yang menjadi referensi dari tanda. Dalam film ini terdapat beberapa acuan tanda seperti adanya surat kabar yang berisi “terlalu banyak sampah”. Surat kabar ini muncul karena dirujuk dengan adanya banyak sampah di Bumi (Andrew Stanton, 2008).

Interpretant, konsep pemikiran dari orang yang menggunakan tanda dan merujuknya kesuatu makna tertentu atau makna yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda. Dalam film ini peneliti menilai bahwa pembuat film memberi gambaran kepada kita sebagai manusia harus perduli dengan lingkungan dan tidak boleh larut terhadap kemajuan teknologi, sebab akan memiliki dampak yang besar terhadap kelangsungan bumi dan manusia.

Dari *semiotik* analitik terdapat beberapa poin mengenai pesan moral yang terkandung didalam film Wall-E :

a. Loyalitas yang tinggi terhadap pekerjaan

Terlihat dari kuantitas sampah yang sangat banyak dimuka bumi, namun Wall-E tetap bersemangat untuk mengepak dan menyusunnya.

Sesuai dengan teori *Carles S. Peirce* (Kriyantono, 2009:265) yang menjelaskannya ialah ketika rantai Wall-E terlihat rusak karena terlalu keras bekerja lalu ia mencari penggantinya dari para Wall-E yang telah mati untuk melanjutkan kerjanya. *Interpretant* dari adegan ini ialah pembuat film memberikan gambaran kepada kita untuk tetap semangat dan tekun dalam menjalankan pekerjaan sebagai suatu kewajiban yang harus dipertanggung jawabkan, bila itu telah kita terapkan maka, kita akan menuai hasil yang memuaskan.

Ketika Eve dikirim kebumi untuk mencari keberadaan tumbuhan hijau, tanda yang menjelaskannya disaat dia langsung bekerja dengan cara memeriksa setiap benda yang dilihatnya dan menyesuaikan dengan identitas tumbuhan hijau yang telah didalam sistem tubuhnya (Andrew Stanton, 2008).

Mengenai loyalitas terhadap pekerjaan ini disebutkan di sila kelima pada butir ke-9 yaitu suka bekerja keras dan ke-3 yaitu menjaga keseimbangan antara hak dan kewajiban (TAP MPR No. XVIII/MPR/1998).

b. Loyalitas yang tinggi terhadap teman

Tanda ini terlihat Ketika Wall-E bertemu dengan Hal (satu-satunya kecoa yang mampun bertahan hidup didunia) lalu dia menerimanya dengan hangat dan membawanya serta memberinya tempat tinggal.

Dalam posisi sebagai buronan EVE melarang Wall-E untuk mengikutinya karena dia takut terjadi sesuatu yang tidak diinginkan terhadap Wall-E, karena dimana-mana terlihat banyak penjaga yang mencarinya. Tanda ini dipertegas disaat Eve mengambil keputusan untuk menyerahkan tumbuhan hijau sendirian kepada kapten kapal Axiom (Andrew Stanton, 2008).

Mengenai loyalitas terhadap teman lebih berhubungan kepada sila kedua pada butir ke-3 yaitu Mengembangkan sikap saling mencintai sesama manusia dan butir ke-5 yaitu Mengembangkan sikap tidak semena-mena terhadap orang lain (TAP MPR No.XVIII/MPR/1998).

- c. Mengembangkan sikap tidak semena-mena terhadap orang lain merupakan butir ke-5 pada sila kedua (TAP MPR No.XVIII/MPR/1998).

Tanda ini terlihat ketika Wall-E tidak sengaja melindas Hal, dengan spontan dia mundur dan melihat keadaan Hal serta memastikan tidak terjadi apa-apa, lalu memerintahkan untuk mengikutinya dari belakang saja (Andrew Stanton, 2008).

Tidak beda jauh dengan Wall-E sikap Eve juga begitu terhadap Hal, tanda ini tergambar ketika Eve berfikir ada suatu bahaya, dia langsung menembakkan meriam ion dari tangannya, ternyata itu berasal dari langkah Hal dan dia terkejut karena itu bukanlah suatu bahaya atau ancaman lalu dia langsung memberikan tangannya seraya meminta maaf dan ingin menjadikannya teman (Andrew Stanton, 2008).

Auto berusaha membatalkan keberangkatan ke Bumi. Tanda yang terlihat ketika dia menekan tombol detektor hologram pendekripsi tumbuhan yang pada saat itu wall-e berusaha untuk menahan detektor hologram tersebut. Ini menjelaskan bahwa Auto tidak memiliki rasa kemanusiaan serta jiwa sosial. Pesan moral dalam adegan ini cenderung negatif karena didalamnya terdapat aksi yang tidak sesuai dengan Pancasila (Andrew Stanton, 2008).

d. Suka menolong

Terlihat disaat alarm Wall-E berbunyi yang menandakan adanya bahaya (disaat itu terjadi badai debu) dia berusaha membawa EVE ketempat aman, namun Eve saat itu tidak menyadari adanya bahaya dia menolak dan sebaliknya ingin menembak Wall-E, tapi ketika badai itu datang Wall-E mencari dan menggapai tangan EVE lalu membawa ke kediamannya (Andrew Stanton, 2008).

EVE mencoba untuk menyelamatkan Wall-E yang dalam kondisi rusak sangat parah karena perlawannya terhadap auto, tanda yang terlihat ialah ketika ia mencari sparepart dengan terburu-buru diruangan pembuangan (Andrew Stanton, 2008).

Masalah tolong menolong tergambar di sila kedua pada butir ke-7 yaitu Gemar melakukan kegiatan kemanusiaan, dan di sila kelima butir ke-5 yaitu Suka memberi pertolongan kepada orang lain agar dapat berdiri sendiri (TAP MPR No. XVIII/MPR/1998).

- e. Memperlakukan tamu dengan baik, tertera pada sila kedua di butir ke-2 yaitu Mengembangkan sikap saling tenggang rasa dan tepa selira, dan pada sila kelima di butir ke-4 Menghormati hak orang lain. Tanda ini terlihat ketika Eve berada di kediaman Wall-E, disaat itu dia diperlakukan layaknya raja, dengan cara memberikan berbagai mainan kepada Eve, ini dilakukan agar Eve merasa betah atau nyaman saat berada disana (TAP MPR No. XVIII/MPR/1998).
- f. Mengembangkan sikap saling mencintai sesama manusia tertera pada butir ke-3 sila kedua (TAP MPR No. XVIII/MPR/1998). Didalam Film ini tergambar saat Wall-E menjaga EVE disaat tidak aktif dengan cara membawanya berjemur, memberikannya payung disaat hujan, serta membawanya jalan-jalan.
- g. Pantang nyerah disebutkan dalam butir ke-2 di sila ketiga yaitu Sanggup dan rela berkorban untuk kepentingan negara dan bangsa apabila diperlukan (TAP MPR No.XVIII/MPR/1998). Hal ini terlihat ketika Wall-E mengikuti pesawat yang membawa EVE ke kapal Axiom. Tanda yang menyatakannya pantang menyerah ketika posisinya pada saat itu berada pada sisi luar pesawat yang berkecepatan tinggi, hingga sampai di kapal Axiom-pun dia tetap berusaha menyelamatkan EVE.
- h. Mementingkan kepentingan orang banyak dibandingkan kepentingan pribadi.

Ini terlihat ketika Eve ingin membantu Wall-E yang saat itu rusak parah, namun Wall-E memberikan tumbuhan kepada EVE agar di

berikan kepada Kapten, seraya mengatakan tidak perlu memperdulikan keadaannya, sebab tumbuhan itu adalah kunci dari kesuksesan kembalinya manusia ke bumi (Andrew Stanton, 2008).

Terlihat ketika kondisi Wall-E yang rusak parah tetapi dia berusaha menahan detektor hologram agar tidak tertutup agar tumbuhan hijau sebagai syarat kapal Axiom berangkat ke Bumi bisa dimasukkan. Tanda ini lebih terlihat jelas disaat ketika Wall-E terjepit hingga nyaris hancur (Andrew Stanton, 2008).

EVE juga mencerminkan sikap keperdulian sosial terlihat tanda yang terlihat yaitu ketika posisi kapal Axiom dalam keadaan miring dengan spontan Eve menahan kursi yang nyaris menimpa para penumpang dengan sekuat tenaga yang dimilikinya (Andrew Stanton, 2008).

Tanda kepedulian sosial juga terlihat ketika EVE memberikan tumbuhan kepada Kapten, meskipun disaat itu posisinya sebagai seorang buronan yang ada di kapal Axiom tersebut ini dilakukannya karena tumbuhan itulah satu satunya kunci agar manusia bisa kembali kebumi (Andrew Stanton, 2008).

Hal ini dijelaskan pada butir pertama di sila ketiga yaitu Mampu menempatkan persatuan, kesatuan, serta kepentingan dan keselamatan bangsa dan negara sebagai kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi dan golongan (TAP MPR No. XVIII/MPR/1998).

i. Membela kebenaran dan keadilan

Disaat kapten mengetahui auto menahanya untuk mengembalikan para punumpang untuk kembali ke Bumi. Captain B McCrea mempertaruhkan dirinya untuk menonaktifkan auto. Tanda yang menyatakannya membela kebenaran ialah saat kapten berusaha berdiri bahkan berjalan menghampiri auto. Berdiri dan berjalan didalam film adalah suatu yang sangat luar biasa karena keadaan semua manusia didalam kapal axiom tidak pernah melakukannya, sebab semua kegiatan yang mereka lakukan dibantu oleh alat berteknologi tinggi (Andrew Stanton, 2008).

Hal ini dijelaskan pada sila ketiga butir ke-8 yaitu Berani membela kebenaran dan keadilan dan pada sila keempat butir ke-2 yaitu Tidak boleh memaksakan kehendak kepada orang lain (TAP MPR No. XVIII/MPR/1998).

j. Perduli terhadap lingkungan

Representasi kata *Buy and Large*. ‘Buy’ yang dalam bahasa Indonesia berarti membeli, adalah sikap konsumtif yang sedikit banyaknya merupakan perilaku yang mengedepankan kepuasan nafsu dan peng-eliminasian sikap peduli, khususnya peduli pada lingkungan. Dengan membeli, secara tidak disadari, sedikit demi sedikit, kita sudah mendukung kapitalisme untuk bisa berkuasa di muka bumi. Efeknya, betapa banyak sampah yang dihasilkan dari sifat konsumerisme ini. Sampah plastik, perabotan, rongsokan alat-alat teknologi, adalah hasilnya

yang tidak mungkin bisa dihindari. Semakin banyak kita membeli, semakin banyak sampah yang dihasilkan, pun semakin besar dan luas saja produsen mengekspansi produknya. Kata ‘Large’ selanjutnya, adalah cibiran sinis pembuat film yang direpresentasikan lewat film ini (Andrew Stanton, 2008).

Captain B McCrea mengajak semua orang untuk menanam dan menjaga tumbuhan demi kelangsungan hidup di bumi (Andrew Stanton, 2008). Tanda ini terlihat disaat sampainya kapal Axiom mendarat di bumi ia langsung mengajak semua orang bahkan jugak ada balita yang ikut untuk memperhatikan dia menanam tumbuhan hijau.

Hal ini disebutkan didalam Pancasila mengenai keperdulian terhadap lingkungan yang terdapat pada sila kedua butir ke-2 yaitu Mengakui persamaan derajat, persamaan hak, dan kewajiban asasi setiap manusia, tanpa membeda-bedakan suku, keturunan, agama, kepercayaan, jenis kelamin, kedudukan sosial, warna kulit dan sebagainya, Pada sila kelima butirpertama yaitu Mengembangkan perbuatan yang luhur, yang mencerminkan sikap dan suasana kekeluargaan dan kegotongroyongan (TAP MPR No. XVIII/MPR/1998).

k. Mengutamakan musyawarah

Auto melawan kepada perintah Kapten, walaupun Auto melakukan karena perintah rahasia (Directive A-113) yang berisikan “jangan kembali kebumi”. Auto pada dasarnya adalah robot yang memiliki loyalitas yang tinggi terhadap tugas yang di terimanya, namun

dia tidak menggunakan rasio dalam menganalisa tugas tersebut, maka dari itu dia bertentangan dengan Kapten (Andrew Stanton, 2008). Tanda yang terlihat ketika kapten memberikan penjelasan bahwa perintah yang diterima telah usang dan tidak sesuai dengan situasi dan kondisi bumi sekarang, namun Auto tidak memperdulikan penjelasan dari Kapten bahkan melawannya.

Hal ini juga disebutkan didalam Pancasila terdapat pada sila keempat butir ke-3 yaitu Mengutamakan musyawarah dalam mengambil keputusan untuk kepentingan bersama, dan butir ke-2 yaitu Tidak boleh memaksakan kehendak kepada orang lain (TAP MPR No. XVIII/MPR/1998).

2. *Semiotik Deskriptif*

Dalam menganalisis pesan moral pada film Wall-E peneliti masih menggunakan model analisis *semiotik Charles S. Peirce* (Kriyantono, 2009:265) yang menggunakan teori segitiga makna atau triangle meaning yang terdiri dari tiga elemen utama, yakni tanda (sign), object, dan *Interpretant*.

Objek yang berupa tanda adalah bumi dan dari *semiotik deskriptif* ini adalah peristiwa atau fenomena alam yang ada, tanda yang berupa *Indeks* nya dilihat dari peristiwa atau fenomena alam yang ada. *Interpretant* yang didapat adalah bagaimana cara si pembuat film menggambarkan akibat dari bumi apabila tidak adanya kepedulian manusia (Kriyantono, 2009:265).

Tanda yang memiliki pesan moral lebih sering muncul dari suatu fenomena alam, dimana dunia sudah semakin rusak karena tingkah laku manusia yang tidak memikirkan kelayakan bumi untuk ditempati, sebab manusia terlalu dimanjakan dengan teknologi.

a. Peduli terhadap lingkungan

Dimenit-menit awal film telah diperlihatkan kondisi bumi yang begitu mencekam, ini terlihat karena begitu banyaknya sampah, ada yang masih berserakan dan juga ada yang telah tersusun (Andrew Stanton, 2008). Tanda yang memengajarkan kita harus perduli terhadap lingkungan terlihat dari dampaknya yaitu tingginya sampah-sampah ini bahkan mengalahkan tingginya gedung-gedung pencakar langit dan volume sampah itu jauh lebih besar. Fenomena alam ini digambarkan agar kita bisa melihat jika manusia tidak lagi benar-benar memperhatikan dan menjaga kelestarian bumi maka dimasa yang akan datang akan berdampak buruk.

Masih dimenit-menit awal tanda yang menyatakan bahwa kita harus peduli terhadap lingkungan yaitu disaat terlihatnya secarik surat kabar yang berbunyi “too much trash!!! Earth covered. BNL CEO DECLARES GLOBAL EMERGENCY” yang artinya “terlalu banyak sampah! Bumi tertutup. BNL CEO menyatakan DARURAT GLOBAL” (Andrew Stanton, 2008). Ini tidak jauh beda dengan penjelasan diatas dimana bumi berada pada kondisi darurat karena begitu banyaknya sampah. Pesan yang didapat ialah sebagai manusia yang bertempat

tinggal di bumi, sudah seharusnya memperhatikan dan menjaganya, dan lebih bagus lagi jika pemeliharaannya dilakukan secara terorganisir.

Keperdulian terhadap lingkungan disebutkan didalam sila kelima butir pertama yaitu Mengembangkan perbuatan yang luhur, yang mencerminkan sikap dan suasana kekeluargaan dan kegotongroyongan, dan butir ke-11 yaitu Suka melakukan kegiatan dalam rangka mewujudkan kemajuan yang merata dan berkeadilan sosial (TAP MPR No. XVIII/MPR/1998).

b. Menggunakan teknologi dengan tepat

Kapal Axiom yang disponsori oleh perusahaan Buy N Large (BnL) yang menyediakan bermacam-macam fasilitas yang canggih agar manusia tidak perlu repot-repot melakukan suatu hal. segala hal yang mereka inginkan dapat dilakukan diatas kursi hover otomatis. Karena selama berabad-abad manusia hidup dalam mikrogravitasi, manusia di dalam Kapal Axiom tersebut kehilangan banyak sekali kalsium sehingga mereka tumbuh dengan fisik yang sangat gemuk (Andrew Stanton, 2008). Ini menjelaskan bahwa manusia harus mampu mengimbangi penggunaan teknologi agar fisik mereka tidak menjadi gemuk dengan melakukan kegiatan fisik seperti berjalan atau berolahraga, dan agar manusia juga bisa berinteraksi secara langsung dengan yang lainnya, sebab interaksi langsung lebih baik dibanding dengan interaksi melalui media teknologi.

Teknologi yang memudahkan hidup membuat manusia jatuh pada sifat malas. Duduk-duduk, nonton TV sambil ngambil dan basa-basi. Tidak sadar jika dengan kebiasaannya itu, tubuhnya bertambah besar dan besar saja. Semua telah digerakan oleh produk teknologi yang sebagus dan sepraktis apa pun, telah turut serta mengikis interaksi sosial tanpa landasan hati. Disaat teknologi menguasai, di saat itulah manusia kehilangan hatinya, kehilangan rasa peduli, tenggang sama, dan sikap menghargai (Andrew Stanton, 2008).

Fenomena diatas berhubungan dengan sila kelima butir ke-3 yaitu Menjaga keseimbangan antara hak dan kewajiban. Ini berhubungan karena manusia memiliki hak hidup dan kewajibannya adalah untuk menjaga jiwa dan raganya agar tidak rusak, menjaga jiwa salah satunya dengan cara berinteraksi sosial dengan sesama, menjaga raga dengan cara melakukan kegiatan yang membuat raga tidak sakit salah satunya dengan olahraga (TAP MPR No. XVIII/MPR/1998).

3. *Semiotik Faunal*

Peniliti melihat pesan moral yang tertera dalam film Wall-E menggunakan *semiotik faunal* dengan model analisis *semiotik Charles S. Peirce* dengan teori segitiga makna atau *triangle meaning* (Kriyantono, 2009:265).

Objek yang berupa tanda dari *semiotik faunal* ini adalah seekor kecoa yang bernama Hal, tanda yang berupa *Indeks* nya dilihat dari sikap serta perilaku dari Hal. *Interpretant* yang didapat adalah bagaimana cara si

pembuat film menggambarkan Hal sebagai hewan yang memiliki sikap yang bagus, dan mampu bertahan hidup dalam keadaan yang begitu buruk.

a. Bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar

Hal adalah seekor kecoa yang merupakan hewan satu-satunya yang mampu bertahan hidup di bumi pada saat itu. Kecoak adalah binatang prasejarah yang dapat melewati berbagai macam bencana dan dapat hidup dengan kondisi lingkungan seperti apapun. Dilihat dari ketahanan hidup seekor kecoa ini dapat diambil nilai moralnya yaitu manusia haruslah mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan hidup disekelilingnya (Andrew Stanton, 2008).

Hal ini juga disebutkan didalam sila kedua sila ke-9 mengenai penyesuaian diri yaitu Bangsa Indonesia merasa dirinya sebagai bagian dari seluruh umat manusia (TAP MPR No. XVIII/MPR/1998).

b. Patuh dan setia

Hal adalah seekor kecoa yang digambarkan sebagai binatang yang memiliki kepatuhan dan kesetian terhadap Wall-E, hal ini terlihat disaat Wall-E pergi untuk menyelamatkan Eve, Hal berusaha mengikutinya namun Wall-E melarang dan memintanya tinggal dan menunggu dibumi, hingga saat Wall-E kembali ke Bumi pun Hal masih menanti kehadirannya (Andrew Stanton, 2008). Pesan moral yang terkandung dalam karakter Hal terlihat pada sila kelima butir ke-4 yaitu Menghormati hak orang lain, dan sila kedua butir ke-4 Mengembangkan

sikap saling tenggang rasa dan tepa selira (TAP MPR No. XVIII/MPR/1998).

4. *Semiotik Kultural*

Pesan moral yang tertera dalam film Wall-E menggunakan *semiotik kultural* peneliti masih merujuk kepada model *analisis semiotik Charles S. Peirce* dengan teori segitiga makna atau *triangle meaning* (Kriyantono, 2009:265).

Tanda yang berupa objek dari *semiotik kultural* ini didominasi oleh para karakter didalamnya yaitu Wall-E, Eve dan kapten. Tanda yang berupa *Indeks* nya dilihat dari sikap serta perilaku dari para karakter dalam berinteraksi dengan yang lain. *Interpretant* yang diperlihatkan adalah bagaimana cara si pembuat film menggambarkan karakter didalam film ini sebagai pribadi yang juga memiliki kebudayaan tertentu (Kriyantono, 2009:265).

a. Santun dan bersahabat

Wall-E, Eve serta Kapten McCrea mempunyai keinginan untuk berdansa, mereka tertarik karena melihat orang-orang yang melakukannya tampak begitu menikmatinya (Andrew Stanton, 2008). Dansa adalah bentuk seni tari sebagai hasil budaya barat yang telah mendunia (Heri Nur Iswanto: 2012). Seseorang yang ingin melakukan dansa kepada orang lain berarti dia memiliki jiwa bersahabat serta sosial yang tinggi, ini karena orang yang berdansa lebih cenderung tidak saling kenal dan oleh karena itu jika mengajak seseorang untuk berdansa secara

otomatis mereka akan melakukan interaksi sosial dengan cara melakukan perkenalan terlebih dahulu terhadap pasangannya untuk berdansa.

Ketika situasi dalam keadaan kacau Kapten terkejut saat melihat kehadiran Wall-E di dalam ruangannya, karena dia tidak pernah melihat sebelumnya, tetapi dengan segera Wall-E menjabat tangan Kapten lalu memperkenalkan dirinya, sebaliknya Kapten membalas jabatan tangannya dengan hangat (Andrew Stanton, 2008). Dengan berjabat tangan, niat baik ditujukan kepada pihak yang tangannya dijabat, jabat tangan mengirimkan isyarat keterbukaan. Kebiasaan itu menjadi sebentuk komunikasi nonverbal. Oleh karena itu, pada beberapa budaya, orang yang menolak jabatan tangan tanpa alasan bisa dikatakan kurang sopan. Tradisi jabat tangan juga adalah salah sebuah perlambang cara komunikasi tertua, yang telah ada dalam berbagai tradisi kebudayaan dunia berabad-abad silam (John M. Fahey, 2012). Ini menjelaskan bahwa Wall-E memiliki jiwa yang bersahabat, dan kapten berjiwa netral karena tidak membeda-bedakan derajat atau kedudukan dalam menerima seseorang.

Wall-E mengulurkan tangannya seraya berjabat tangan kepada M-O sambil menanyakan namanya. Sama seperti diatas, Ini menjelaskan bahwa Wall-E memiliki sikap yang santun dan bersahabat (Andrew Stanton, 2008).

Didalam Pancasila bersahabat masuk kepada sila kedua butir ke-7 yaitu Gemar melakukan kegiatan kemanusiaan, butir ke-3 yaitu

Mengembangkan sikap saling mencintai sesama manusia, sila ketiga butir ke-7 yaitu Memajukan pergaulan demi persatuan dan kesatuan bangsa, dan sila kedua butir pertama yaitu Mengakui dan memperlakukan manusia sesuai dengan harkat dan martabatnya sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa (TAP MPR No. XVIII/MPR/1998).

5. *Semiotik Naratif*

Menganalisis pesan moral dalam film Wall-E dengan *semiotik naratif*, peneliti menggunakan teori dari *Ferdinand De Saussure* (Kriyantono, 2009:267). Dalam teori ini *semiotik* dibagi dua bagian yaitu penanda dan pertanda.

Penanda dilihat sebagai bentuk/wujud fisik dapat dikenal melalui wujud karya arsitektur, sedang pertanda dilihat sebagai makna yang terungkap melalui konsep, fungsi dan/atau nilai-nilai yang terkandung didalam karya arsitektur. Sedangkan tanda itu sendiri terdiri dari bunyi-bunyian dan gambar (Kriyantono, 2009:267).

Penanda yang didapat dalam film ini adalah adanya perdebatan antara Kapten dengan Auto, perdebatan dapat dikatakan sebagai tanda yang berupa bunyi. Sedangkan pertandanya adalah apa nilai yang terdapat dari perdebatan antara Kapten dan Auto, disini nilai yang dapat dilihat adalah kecintaan terhadap bumi.

Cinta tanah air terdapat pada *semiotik naratif* dengan melihat tanda disaat Kapten kapal Axiom telah bertekad kuat untuk mengembalikan para penumpangnya ke bumi (Andrew Stanton, 2008). Tanda Cinta tanah air

pada adegan ini terlihat dengan jelas disaat Kapten kapal melawan Auto dengan mengucapkan “*diluar sanalah rumah kita. Rumah, auto*”. *Rumah* merupakan satu kata yang terdapat dalam film ini yang berarti tempat tinggal yang sebenar-benarnya yaitu bumi. Walau telah meninggalkan bumi selama 700-an tahun dan telah menetap di kapal Axiom. Ini menjelaskan bahwa bumi adalah tempat yang paling tepat / layak untuk dihuni oleh manusia.

Cinta Tanah air telah ditegaskan dalam sila ketiga butir ke-3 yaitu Mengembangkan rasa cinta kepada tanah air dan bangsa, dan butir ke-4 yaitu Mengembangkan rasa kebanggaan berkebangsaan dan bertanah air Indonesia (TAP MPR No. XVIII/MPR/1998).

6. *Semiotik Natural*

Untuk melihat pesan moral yang tertera dalam film Wall-E menggunakan *semiotik natural*, sama seperti *semiotik kultural* peneliti kembali merujuk kepada model analisis *semiotik Charles S. Peirce* (Kriyantono, 2009:265) dengan teori segitiga makna atau *triangle meaning*.

Tanda yang berupa objek dari *semiotik Natural* ini didominasi oleh para karakter didalamnya yaitu Wall-E, Eve dan kapten. Tanda yang berupa *Indeksnya* terlihat dari sikap serta perilaku dari para karakter dalam berinteraksi terhadap sesama dan alam. *Interpretant* yang diperlihatkan adalah bagaimana cara si pembuat film menggambarkan karakter didalam film ini sebagai pribadi yang juga memiliki sikap perduli terhadap manusia dan bumi.

Didalam film Wall-E ini *semiotik natural* lebih sering muncul dari adanya kejadian terhadap suatu objek dalam situasi tertentu dimana pemeran dalam film ini lebih sering mengambil suatu sikap yang sulit.

a. Suka menolong

Saat badai debu muncul dari arah belakang EVE dengan spontan Wall-E menolongnya dengan cara membawa EVE pergi ketempat yang lebih aman. Hal ini normal terjadi sebab Wall-E tidak ingin terjadi sesuatu yang tidak di inginkan terhadap teman barunya (Andrew Stanton, 2008).

Wall-E secara spontan berusaha membebaskan EVE yang dinyatakan rusak dari para robot yang sedang mereparasinya. Karena ruangan reparasi itu berkaca buram saat itu Wall-E melihat EVE seperti dipotong-potong dan dipenggal. Ini menjelaskan bahwa Wall-E peduli terhadap teman (Andrew Stanton, 2008).

Jhon dan seorang wanita mencoba menyelamatkan para bayi yang terguling ke sudut kapal Axiom. Saat itu kondisi kapal Axiom dalam posisi miring disebabkan karena adanya perebutan kendali antara Kapten dengan Auto. Ini merupakan bagian dari moral sebab orang dewasa sudah sepantasnya untuk melindungi anak-anak terlebih yang berada dalam keadaan bahaya. Tanda yang menguatkan bahwa mereka suka menolong terlihat dari usaha mereka untuk menyelamatkan bayi-bayi walau kondisi mereka juga tidak dalam keadaan yang memungkinkan (Andrew Stanton, 2008).

Suka menolong telah dicantumkan dalam sila kedua butir ke-3 yaitu Mengembangkan sikap saling mencintai sesama manusia, sila kelima butir ke-5 yaitu Suka memberi pertolongan kepada orang lain agar dapat berdiri sendiri (TAP MPR No. XVIII/MPR/1998).

b. Menghargai seseorang

Para robot yang di reparasi melambung-lambungkan Wall-E layaknya seorang pahlawan karena tanpa sengaja telah membebaskan mereka (Andrew Stanton, 2008). Mereka merasa bahwa Wall-E adalah penyelamat hidupnya dan sudah sepantasnya untuk di sanjung dan dijadikan sebagai pemimpin. Masalah menghargai seseorang juga tertera dalam sila kedua butir ke-4 yaitu Mengembangkan sikap saling tenggang rasa dan tega selira (TAP MPR No. XVIII/MPR/1998).

c. Cinta tanah air

Kapten memiliki keingintahuan yang besar tentang bumi setelah meneliti sampel tanah yang didapat dari tangan Wall-E. Kapten ingin mengetahui lebih banyak tentang bumi, dan mencari tahunya dengan bertanya kepada komputer (Andrew Stanton, 2008). ini merupakan sesuatu yang wajar sebab seseorang akan lebih tertarik terhadap sesuatu yang jarang dijumpai dalam kehidupannya. Hubungannya dengan cinta tanah air adalah disaat kapten mengetahui asal-usul bumi dan manusia dengan menanyakannya kepada komputer, keinginannya untuk kembali ke Bumi menjadi besar.

Cinta tanah air tercantum dalam sila ketiga butir ke-3 yaitu Mengembangkan rasa cinta kepada tanah air dan bangsa, dan butir ke-4 Mengembangkan rasa kebanggaan berkebangsaan dan bertanah air Indonesia (TAP MPR No. XVIII/MPR/1998).

d. Bersimpati dan Empati terhadap sesama

Melihat kondisi Wall-E yang rusak berat karena terjepit oleh detector hologram para robot dan manusia tampak bersedih sebab mereka melihat Wall-E sebagai pahlawan yang telah mengorbankan dirinya untuk kepentingan bersama yaitu untuk kembali ke Bumi (Andrew Stanton, 2008). Tanda yang menyatakan bersimpati dan empati telah terlihat ketika para robot dan manusia merasa bersedih melihat kondisi Wall-E yang rusak berat.

Mengenai simpati dan empati terhadap sesama lebih berhubungan kepada butir 4 pada sila kedua yaitu Mengembangkan sikap saling tenggang rasa dan tepa selira (TAP MPR No. XVIII/MPR/1998).

7. *Semiotik Normatif*

Menganalisis pesan moral dalam film Wall-E melalui *semiotik normatif* peneliti menggunakan teori dari *Carles S. Peirce* (Kriyantono, 2009:265). Objek yang berupa tanda dalam film ini adalah sikap serta perilaku dari para karakter didalamnya. Tanda yang berupa *indeks* terlihat dari perilaku para parakter yang memiliki efek terhadap penilaian penonton. Sedangkan *Interpretant* didalamnya ialah bagaimana cara pembuat film

untuk menyampaikan sikap para karakter dalam memperlihatkan norma yang harus dicontoh.

Pesan moral dalam film Wall-E jika dilihat dengan *Semiotik Normatif* lebih sering muncul karena adanya perbedaan pendapat antar karakter didalamnya, jika tidak bisa melihat dengan teliti maka tidak jarang kita akan melihat pesan moral yang negatif.

a. Tidak melakukan kekerasan dan mendahulukan musyawarah

Auto menolak menjalankan perintah dari Kapten B McCrea karena dia telah menerima misi khusus yang telah usang agar kapal axiom tidak kembali lagi ke bumi lalu dia melakukan pertarungan dengan kapten (Andrew Stanton, 2008). Ini menjelaskan bahwa kita sebagai bawahan tidak sepantasnya membantah perintah atasan terlebih melakukan perlawan fisik, alangkah bagusnya dilakukannya musyawarah atau kesepakatan dengan terlebih dahulu menganalisa inti dari masalah sebenarnya.

Masalah kekerasan telah tercantum pada sila ketiga butir ke-5 yaitu Memelihara ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi, dan keadilan sosial, dan sila keempat butir ke-2 yaitu Tidak boleh memaksakan kehendak kepada orang lain, dan butir ke-3 yaitu Mengutamakan musyawarah dalam mengambil keputusan untuk kepentingan bersama (TAP MPR No. XVIII/MPR/1998).

b. Tolong menolong dan bersahabat

Pembuat film menggambarkan Wall-E menjadi robot yang memanusiakan kerobotannya. Ketika ia berkenalan dengan Jhon yang terjatuh seraya menyebut namanya. Selanjutnya, perkenalan itu pun sedikit demi sedikit mengubah sikap beberapa tokoh di film ini, dan sepertinya juga semua manusia di sana. Ketika Wall-E melambaikan tangan ke arah robot penjaga, robot penjaga itu heran dengan gerakan tangan Wall-E yang dialamatkan padanya. Anehnya, ia malah menyukainya hingga ia pun balas melambaikan tangan pada Wall-E di adegan selanjutnya (Andrew Stanton, 2008).

Melihat kondisi Wall-E yang sangat mengkawatirkan manusia dan para robot bersatu untuk saling memberikan sebuah tumbuhan kepada EVE agar Detektor Hologram bisa terbuka dan tidak menjepit tubuh Wall-E (Andrew Stanton, 2008). Ini menjelaskan bahwa kegiatan saling tolong menolong adalah sesuatu yang penting agar kita lebih mudah meraih sesuatu yang kita inginkan bersama.

Tolong menolong telah dicantumkan dalam sila kedua butir ke-3 yaitu Mengembangkan sikap saling mencintai sesama manusia, sila kelima butir ke-5 yaitu Suka memberi pertolongan kepada orang lain agar dapat berdiri sendiri (TAP MPR No. XVIII/MPR/1998).

c. Teratur dan rapi

Meletakan sesuatu barang pada tempatnya, sehingga barang-barang yang berada di dalam tempat tinggal Wall-E tertata rapi dan

ketika membutuhkannya tidak susah untk menemukannya (Andrew Stanton, 2008). Tanda ini memberikan pelajaran kepada kita bahwa teratur dan rapi itu penting agar kita tidak bingung dan susah menemukan sesuatu yang kita inginkan.

8. *Semiotik Sosial*

Pesan moral melalui *semiotik sosial* dalam film Wall-E dianalisis dengan menggunakan model dari *semiotik Charles S. Peirce* dengan teori segitiga makna atau *triangle meaning* (Kriyantono, 2009:265).

Objek yang berupa tanda terlihat *disemiotik* sosial adalah para karakter didalam film wall-E ini. tanda yang berupa *Indeks* nya dilihat dari sikap serta perilaku dari para karakter yang mampu memperlihatkan sikap dan perilaku yang baik. *Interpretant* didalam film ini adalah bagaimana si pembuat film menggambarkan karakter didalamnya mampu mencerminkan moral yang pantas dalam kehidupan baik itu terhadap sesama maupun lingkungan.

Pesan moral dalam film Wall-E jika dilihat dengan *Semiotik Sosial* lebih sering muncul karena adanya interaksi antar pemeran didalamnya, dilihat dari sikap serta sifatnya.

a. Melayani tamu dengan baik

Ketika EVE dibawa kekediaman Wall-E, Wall-E memberikan berbagai mainan karena dia berusaha memberikan pelayanan terbaik kepada EVE sebagai tamunya. Tanda ini terlihat disaat Wall-E memberikan berbagai macam barang-barang seperti lampu, rubrik, besi

mixer, bubble warp, serta kaset video yang di anggapnya bisa membuat EVE senang ketika berada dikediamannya (Andrew Stanton, 2008). Ini merupakan molral yang baik karena Wall-E sebagai tuan rumah berusaha memberikan pelayanan terbaik kepada EVE sebagai tamunya.

Didalam sila kedua butir ke-4 dan ke-5 tertera masalah tatakrama dalam melayani tamu yaitu Mengembangkan sikap saling tenggang rasa dan tega selira, dan Mengembangkan sikap tidak semena-mena terhadap orang lain (TAP MPR No. XVIII/MPR/1998).

b. Peduli terhadap lingkungan dan sesama

M-O membersihkan para robot serta lantai yang terkontaminasi dari kotoran asing. Disaat melihat ada pesawat yang baru datang ia segera menghampirinya untuk medeteksi apakah ada kotoran asing yang lengket di antara robot-robot, disaat dia melihat ada kotoran dengan segera dia membersihkannya. Tidak hanya para robot yang dibersihkannya, lantai-lantai yang tercemar oleh kotoran juga, terlihat didalam adegan ketika Wall-E mengotori lantai dari kapal Axiom disepanjang dia berjalan, M-O dengan segera mendeteksinya dan langsung membersihkannya (Andrew Stanton, 2008). Ini menjelaskan bahwa kebersihan diri dan lingkungan itu penting dan memberikan efek kepada orang-orang disekitar kita.

Sang Kapten memberikan makanan gratis kepada penumpang di kapal Axiom karena memperingati hari ke 700 tahun di kapal Axiom (Andrew Stanton, 2008). Ini menjelaskan sang Kapten memiliki

kepedulian terhadap para penumpang tanda ini terlihat karena dia bersedia memberikan sebuah kejutan berupa makanan gratis.

Masalah peduli terhadap lingkungan dan sesama tertera pada sila yang ketiga butir ke-3 yaitu Mengembangkan rasa cinta kepada tanah air dan bangsa dan sila yang kedua butir ke-6 yaitu Menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan (TAP MPR No. XVIII/MPR/1998).

c. Tolong menolong

Semua manusia yang ada di kapal Axiom berbadan gemuk dan duduk di kursi hover yang serba guna. Terlihat adegan saat seorang pria terjatuh dari kursi hover dan dia tidak mampu untuk berdiri sendiri lalu dia meminta tolong kepada para robot, namun robot yang ada disana bukanlah tipe robot yang bisa membantunya untuk berdiri, Wall-E pun berusaha membantunya lalu memperkenalkan dirinya (Andrew Stanton, 2008). Ini menjelaskan bahwa Wall-E mempunyai kepedulian sosial kepada orang yang membutuhkan pertolongan. Disamping itu adegan ini memperlihatkan bahwa manusia harus mampu mengimbangi pemakaian teknologi.

Tolong menolong telah dicantumkan pada sila kedua butir ke-3 yaitu Mengembangkan sikap saling mencintai sesama manusia, dan sila kelima butir ke-5 yaitu Suka memberi pertolongan kepada orang lain agar dapat berdiri sendiri (TAP MPR No. XVIII/MPR/1998).

d. Perduli terhadap pertumbuhan moral anak

Terlihat sebuah robot memberikan pelajaran pada beberapa balita.

Bila dilihat sekilas pesan moral pada adegan ini tidak tampak namun jika di teliti lagi akan terlihat bahwa kemajuan teknologi membuat manusia tidak lagi memikirkan kepentingan moral anak, karena jika robot yang memberikan pelajaran maka unsur pendidikan atas moral akan sulit tersampaikan (Andrew Stanton, 2008).

Perduli terhadap pertumbuhan moral anak secara langsung tidak dicantumkan di dalam butir Pancasila, tetapi dapat dihubungkan dengan sila ke lima butir ke-3 yaitu Menjaga keseimbangan antara hak dan kewajiban (TAP MPR No. XVIII/MPR/1998).

e. Perduli terhadap kepentingan orang banyak

Kapten memiliki kepedulian yang tinggi terhadap penumpang didalam kapal Axiom, ini terlihat karena kapten mendahulukan status kestabilan kapal, tergambar disaat dia men-cek sistem mekanik, temperatur, penumpang, makanan, PH, atmosfer dibanding dengan laporan tahunan (Andrew Stanton, 2008).

Perduli terhadap kepentingan orang banyak tertera dalam sila yang ke tiga butir pertama yaitu Mampu menempatkan persatuan, kesatuan, serta kepentingan dan keselamatan bangsa dan negara sebagai kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi dan golongan (TAP MPR No. XVIII/MPR/1998).

9. *Semiotik Struktural*

Menganalisis pesan moral dalam film Wall-E dengan *semiotik Struktural*, sama seperti *semiotik naratif* peneliti menggunakan teori dari Ferdinand De Saussure (Kriyantono, 2009:267). Dalam teori ini *semiotik* dibagi dua bagian yaitu penanda dan pertanda.

Penanda yang didapat dalam film ini adalah adanya iklan hologram dan musik-musik didalamnya, iklan dan musik dapat dikatakan sebagai tanda yang berupa bunyi. Sedangkan pertandanya adalah apa nilai yang terdapat dari iklan dan musik tersebut, disini nilai yang dapat dilihat adalah kemajuan teknologi yang membuat kemunduran manusia dalam interaksi sosial, serta mampu menempatkan diri dengan situasi dan keadaan tertentu (Kriyantono, 2009: 267).

a. Tidak terlarut oleh teknologi

Adanya iklan dari pihak BNL yang menawarkan solusi untuk menyerahkan semua permasalah bumi kepada para robot sementara mereka akan bersenang-senang (Andrew Stanton, 2008). Ini menerangkan bahwa adanya pihak yang memanfaatkan momen banyaknya sampah dengan menawarkan solusi kepada manusia untuk tidak kwasir karena masih banyak ruang yang bisa ditempati di ruang angkasa. iklan tersebut memanjakan manusia dengan para robot secara berlebihan, dan membuat manusia tidak melakukan gerakan atau kegiatan fisik apapun, sehingga secara bertahap fisik manusia tersebut akan menjadi gemuk, dan interaksi sosial antar sesama juga akan menjadi

renggang. Pesan yang didapat adalah kita sebagai manusia yang menciptakan teknologi tidak boleh terlarut dalam penggunaan teknologi, sebab pemakaian teknologi yang salah atau berlebihan bisa merusak tatanan hidup kita secara natural.

Dari penjelasan diatas dapat dilihat tidak terlarut oleh perkembangan teknologi secara langsung tidak dicantumkan di dalam butir Pancasila, tetapi dapat dihubungkan dalam sila kelima butir ke-3 yaitu Menjaga keseimbangan antara hak dan kewajiban. Dan masalah interaksi sosial bisa dihubungkan dengan sila kedua butir ke-7 yaitu Gemar melakukan kegiatan kemanusiaan (TAP MPR No.XVIII/MPR/1998).

b. Mampu menempatkan diri dan tidak mencampur adukkan masalah.

“tidak ada hari senin dalam pakaian minggu Anda” ini adalah potongan bait dari lagu yang terdapat dalam film Wall-E (Andrew Stanton, 2008). Lirik ini menjelaskan bahwa kita tidak boleh jatuh ketika kebosanan atau kejemuhan menghampiri kita, disarankan untuk membayangkan sesuatu yang membuat kita senang dan bersemangat untuk menjalani hidup. Ini juga memberikan pengertian tentang hidup, dimana kita harus mampu menyesuaikan diri dengan keadaan dan lingkungan dan tidak boleh membawa orang lain dalam masalah kita.

Mampu menempatkan diri tertera pada sila ketiga butir ke-7 yaitu Memajukan pergaulan demi persatuan dan kesatuan bangsa, dan tidak mencampur adukkan masalah kepada orang bisa dihubungkan pada sila

kelima butir ke-4 yaitu Menghormati hak orang lain (TAP MPR No. XVIII/MPR/1998).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Film terdiri dari banyak tanda, dan tanda-tanda yang muncul banyak memuat pesan. Dan pesan- pesan yang disampaikan dalam film akan membentuk persepsi orang terhadap apa yang disampaikan dalam film tersebut, begitu pula dengan persepsi yang timbul akan berbeda- beda. Dengan menganalisis film menggunakan semiotik, banyak tanda yang terdapat dalam film *Wall-E* dapat diungkap. dengan kesembilan jenis semiotik, pesan moral dalam film *Wall-E* dapat terlihat.

Meskipun di 30 menit awal minim akan dialog, film yang berduarasi 98 menit ini, memiliki pesan moral yang dapat diambil, *Wall-E* yang memiliki loyalitas tinggi terhadap pekerjaan dan teman, berjiwa sosial, bersahabat, setia, selalu berusaha melakukan yang terbaik demi kepentingan bersama. Berjiwa sosial yang diperlihatkan oleh *Wall-E*, Eve, dan Captain B McCrea merupakan salah satu pesan moral dalam film ini. Dengan menggunakan analisis semiotik peneliti mendapatkan beberapa poin penting mengenai pesan-pesan moral didalam film Animasi *Wall-E*:

1. Menghargai alam itu adalah kewajiban kita sebagai manusia. Karena, menghargai alam pada hakikatnya adalah menghargai diri sendiri. Manusia membutuhkan alam sebagaimana alam membutuhkan manusia untuk menjaga, memelihara, dan melindunginya.

2. Jangan terlalu terlena dengan kemajuan teknologi yang bisa membatasi interaksi sosial secara langsung yang membuat hubungan emosional dan perasaan manusia sama sekali tidak ada. Bergantung kepada teknologi membuat manusia malas bergerak dan berpikir sehingga membuat fisik kita menjadi rusak.
3. Film Wall-E ini mengajarkan kepada kita hendaklah menerapkan nilai-nilai dari 45 butir Pancasila dalam kehidupan sehari-hari agar berdayaguna membangun kesejahteraan masyarakat, dari penerapan butir Pancasila itu maka kita akan perduli terhadap lingkungan, membela kebenaran dan keadilan, berjiwa sosial, bersahabat, suka menolong, serta bertanggung jawab.

B. Saran

1. Sebagai saran kepada penonton atau pecinta film, agar lebih bijak untuk memilih film. Karena bagaimanapun film merupakan bagian dari media massa yang memiliki pengaruh terhadap penayangannya.
2. Bagi pembuat film agar mampu lebih menyiipkan pesan-pesan moral maupun pesan-pesan yang bersifat positif, sehingga akan menghasilkan dampak yang positif pula bagi penikmat film.
3. Saran bagi pembaca, agar dapat menambah referensi lain mengenai semiotik dan moral, agar lebih menambah wacana mengenai semiotik.

DAFTAR PUSTAKA

Effendy, Onong Uchjana. *Dinamika Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya. 2001.

Gunarsa, Singgih. *Dasar dan Teori Perkembangan Anak*. BPK Gunung Mulia. 2003.

Haricahyono, Cheppy. *Dimensi-dimensi Pendidikan Moral*. Semarang: IKIP Semarang Press. 1995.

Kurniawan. *Semiolegi Roland Barthes*. Magelang: Indonesiatera. M.S. 2001

Lianda, Neysa. *Analisis Semiotika Terhadap Pemahaman Ajaran Islam Dalam Film My Name Is Khan*. Pekanbaru:UIN Suska Riau. 2010

Pratikto, Riyono. *Berbagai Aspek Ilmu Komunikasi*. Bandung: Remadja Karya. 1987.

Purwa, Hadiwardoyo. *Moral dan masalahnya*. Yogyakarta: Kanisius. 1994

Rachmat, Kriyantono. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Prenada Media Group. 2009.

Setijo, Pandji. *Pendidikan Pancasila Perspektif Sejarah Perjuangan Bangsa: Dilengkapi Dengan Undang-Undang Dasar 1945 Hasil Amandemen*. Grasindo. 2010

Sjarkawi. *Pembentukan kepribadian anak: Peran moral, intelektual, emosional, dan sosial sebagai wujud integritas membangun jati diri*. Jakarta : Bumi aksara. 2006.

Sobur, Alex. *Analisis Teks Media*. Bandung : Remaja Rosdakarya. 2002.

_____. *Analisis Teks Media*. Bandung : Remaja Rosdakarya. 2009.

_____. *Semiotika Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya. 2003.

Soehoet, Hoeta. *Media Komunikasi*, Jakarta: Yayasan Kampus Tercinta, 2003

Tumanggor, Rusmin. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Jakarta : Prenada Media Group. 2010

Vivian, John. *Teori Komunikasi Massa (Edisi 8)*. Jakarta: Prenada Media Group. 2008

Walker, Lawrence. *A longitudinal study of moral reasoning.* Child Development. 1989.

Yusuf, Syamsu. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja.* Bandung : Remaja Rosdakarya. 2006.

Zoest, Van. *Semiotika Tentang Tanda, Cara Kerjanya dan Apa yang kita lakukan dengannya.* Penerjemah Ani Soekowati, Jakarta : Yayasan Sumber Agung, 1993.

Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2001

TAP MPR No. XVIII/MPR/1998

REFERENSI PENDUKUNG

SteveJobs, 2011 (wall e)
(http://www.pixar.com/features_films/WALLE diakses 5 Desember 2011)

Walter Elias "Walt" Disney, 2011 (walt disney)
(Disney.com diakses 5 Desember 2011)

Jimmy Wales, 2012, (wall e)
(<http://id.wikipedia.org/wiki/WALL•E>, diakses 7Januari 2012)

Puji Astuti, 20011 (wall e)
(<http://www.jawaban.com/index.php/news/detail/id/30/news/080703103435/limit/0>, di akses 5 desember 2011)

ArriyadhPrayugo, 2011 (wall e)
(<http://yugo21.blogspot.com/2011/01/film-animasi-wall-e-luar-biasa.html> diakses 5 Desember 2011)

Fadilah, 2011 (wall e)
(<http://www.kotakgame.com/berita/detail.php?id=173> diakses 5 Desember 2011)

IchaQue, 2012 (wall e)
(<http://www.kitareview.com/Film/Keluarga/Wall-E.html> diakses 7 januari 2012)

FahriFirdusi, 2012 (analisis semiotika)
(<http://fahri99.wordpress.com/2006/10/14/semiotika-tanda-dan-makna/> diakses 7 januari 2012)

Endi Farian, 2012 (pesan moral)
(<http://endyf.blogspot.com/2010/01/skripsi-pesan-moral-islami-dalam-film.html> diakses 7 januari 2012)

Jupri malino, 2012 (simotik analitik)
(<http://juprimalino.blogspot.com/2011/10/v-behaviorurldefaultvmlo.html> diakses 9 januari 2012)