



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

ANALISIS SEMIOTIKA PESAN MORAL DALAM FILM *ANIME CLASSROOM OF THE ELITE*



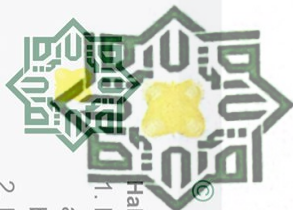
SKRIPSI

Diajukan Kepada Falkutas Dakwah Dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Untuk Memperoleh Gelar Serjana
Strata Satu (S1) Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh:

BUDI SATRIA
NIM. 12040310217

JURUSAN
ILMU KOMUNIKASI
FALKUTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM
RIAU
2024



PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

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

Nama : Budi Satria
NIM : 12040310217
Judul : Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Film Anime Classroom Of The Elite

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

Hari : Kamis
Tanggal : 11 Juli 2024

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

Pekanbaru, 15 Juli 2024

Dekan,



Prof. Dr. Imron Rosidi, S.Pd, M.A
NIP. 19811118 200901 1 006

Tim Penguji

Ketua/ Penguji I,

Firdaus El Hadi, S.Sos, M.Soc. Sc
NIP. 19761212 200312 1 004

Sekretaris/ Penguji II,

Yefni, S.Ag, M.Si
NIP. 19700914 201411 2 001

Penguji III,

Rohayati, S.Sos., M.I.Kom
NIP. 19880801 202012 2 018

Penguji IV,

Suardi, S.Sos., M.I.Kom
NIP. 19780912 201411 1 003

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

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



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

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

ANALISIS SEMIOTIKA PESAN MORAL DALAM FILM ANIME CLASSROOM OF THE ELITE

Disusun oleh:

Budi Satria
NIM. 12040310217

Telah disetujui oleh pembimbing pada tanggal : 27 Mei 2024

Dosen pembimbing,


Edison, S.Sos, M.I.Kom
NIP. 19780416 202321 1 009

Mengetahui,
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi


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



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

PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL

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

Nama : Budi Satria
NIM : 12040310218
Judul : Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Film Anime Classroom Of The Elite

Telah Diseminarkan Pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 20 Desember 2023

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

Pekanbaru, 20 Desember 2023

Penguji Seminar Proposal,

Penguji I,

Dra. Atjih Sukaesih, M. Si
NIP.19691118 199603 2 001

Penguji II,

Rohayati, M. I. Kom
NIP.19880801 202012 2 018



Pekanbaru, 27 Mei 2024

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

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

Assalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Dengan Hormat,

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

Nama : Budi Satria
NIM : 12040310217
Judul Skripsi : Analisis Pesan Moral Dalam Film *Anime Classroom Of The Elite*

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

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

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

Wassalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Pembimbing,

Edison, S.Sos, M.I.Kom
NIP. 19780416 202321 1 009

Mengetahui :
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi,

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

Sultan Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Budi Satria
 NIM : 12040310217
 Tempat/ Tgl. Lahir : Silung, 29 Mei 2001
 Jurusan : Ilmu Komunikasi
 Judul Skripsi : *Analisis Pesan Moral Dalam Film Anime Classroom Of The Elite*

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulis skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran, penulisan dan pemaparan asli dari saya sendiri. Baik naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari skripsi ini. Jika terdapat karya orang lain, saya akan mencantumkan sumber yang jelas pada *bodynote* dan daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun. Apabila kemungkinan hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh dengan skripsi ini sesuai dengan peraturan yang berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau serta Undang-Undang yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, 16 Juli 2024
 Yang membuat pernyataan,



Budi Satria
Nim. 12040310217

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

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

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

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

ABSTRAK

Nama : Budi Satria

Jurusan : Ilmu Komunikasi

Judul : Pesan Moral Dalam Film Anime Classroom Of The Elite

Sebagian kalangan masyarakat menganggap bahwa anime sering kali mengandung konten yang eksplisit atau tidak pantas, termasuk unsur pornografi. Sebagai bagian dari media massa, anime menawarkan berbagai macam genre dan tema, mulai dari cerita fantasi, petualangan, hingga cerita romantis dan fiksi ilmiah. Dalam konteks ini, persepsi negatif terhadap anime sebagai media yang mengandung konten tidak pantas tidak selalu mencerminkan keseluruhan keragaman dan kedalaman yang dimiliki oleh anime sebagai bentuk seni dan ekspresi budaya. Film berfungsi sebagai alat modern yang digunakan dalam menyebar luaskan hiburan yang telah menjadi kebiasaan dan hobi oleh masyarakat. Salah satu makna yang terkandung dalam sebuah film yaitu pesan moral. *Anime Classroom of the Elite* adalah anime bergenre drama, misteri, aksi dan psikologi yang menceritakan tentang SMA elit bernama Koudo Ikusei di mana hanya siswa terbaik yang diterima. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik analisis semiotika Roland Barthes. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi serta dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah film anime Classroom Of The Elite dengan pesan moral yaitu: 1. Jujur, 2. Menjadi diri sendiri, 3. Tanggung jawab, 4. Keberanian moral, 5. Kemandirian, 6. Kritis, 7. Kerendahan hati

Kata Kunci : Film, Anime Classroom Of The Elite, Pesan Moral

UIN SUSKA RIAU

ABSTRACT

Name : Budi Satria

Departement : Communication Studies

Title : *Pesan Moral Dalam Film Anime Classroom Of The Elite*

Some groups of people believe that anime often contains explicit or inappropriate content, including pornographic elements. As part of mass media, anime offers a variety of genres and themes, from fantasy and adventure stories to romantic stories and science fiction. In this context, the negative perception of anime as a medium that contains inappropriate content does not always reflect the overall diversity and depth that anime has as an art form and cultural expression. Film functions as a modern tool used to disseminate entertainment which has become a habit and hobby for the community. One of the meanings contained in a film is a moral message. The Classroom of the Elite anime is a drama, mystery, action and psychology genre anime that tells the story of an elite high school called Koudo Ikusei where only the best students are accepted. The research method used is a qualitative approach using Roland Barthes' semiotic analysis techniques. Data collection techniques in this research are observation and documentation. The result of this research is the anime film Classroom Of The Elite with a moral message, namely: 1. Honesty, 2. Be yourself, 3. Responsibility, 4. Moral courage, 5. Independence, 6. Criticality, 7. Humility heart.

Keywords: *Film, Anime Film Classroom Of The Elite, Moral Message*



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
 الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ
 وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wata'ala, yang telah memberikan rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Proposal Skripsi dengan judul **Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Film Anime Classroom Of The Elite** dengan baik.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis selalu mendapatkan bimbingan, dorongan, serta semangat dari banyak pihak terutama dari **Orang Tua** yang penulis cintai, yang telah banyak memberikan nasehat motivasi serta dukungan dan doa untuk penulis, setiap tetes keringat yang telah teteskan tidak akan pernah bisa penulis balas. Terima kasih telah menjadi orang tua yang sangat hebat untuk kami, anakmu. Doa akan selalu penulis panjatkan untuk kesehatan orang tua, agar orang tua bisa melihat penulis sukses nanti. Ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya penulis sampaikan pula kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Khairunnas Rajab, M.Ag** selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta Ibu **Prof. Dr. Hj. Helmiati, M. Ag** selaku Wakil Rektor I, Bapak **Prof. Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd** selaku Wakil Rektor II, dan Bapak **Prof. Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., Ph.D** selaku wakil rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
2. Bapak **Prof. Dr. Imron Rosidi, S.Pd., M.A** selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau , beserta Bapak **Prof. Dr. Masduki, M.Ag** selaku Wakil Dekan I, dan Bapak **Dr. H. Arwan, M.Ag** selaku Wakil Dekan III Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
3. Bapak **Dr. Muhammad Badri, SP., M.Si** Pelaksana Tugas Wakil Dekan II sekaligus Ketua Prodi Ilmu Komunikasi dan Bapak **Artis, S.Ag., M.I.Kom** selaku Sekretaris Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
4. Bapak **Dr. Nurdin, M.A** selaku Penasehat Akademik Penulis terima kasih atas motivasi, masukan, saran serta bimbingannya.
5. Bapak **Edison, S.Sos., M.I.Kom** selaku Dosen Pembimbing Utama, penulis mengucapkan terima kasih atas kritik, saran, dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis.
6. Seluruh Dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Negeri Sultan Syarif Kasim Riau secara umum, serta Dosen Jurusan Broadcasting pada khususnya yang telah banyak memberikan bekal ilmu pengetahuan selama menjalani pendidikan di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

7. Bapak dan Ibu pengelola perpustakaan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dan perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan fasilitas peminjaman buku-buku, skripsi dan lain-lain sebagai referensi bagi penulis.
8. Teman-teman terdekat penulis yang tidak perlu disebutkan satu persatu, cukup dikenang dalam pikiran. Semoga Tuhan selalu memberikan yang terbaik untukmu dan untuk kita.
9. Terima kasih kepada kawan-kawan Ilmu Komunikasi angkatan tahun 2020, KOM A dan Broadcasting I yang merupakan teman-teman seperjuangan yang telah banyak memberikan semangat, motivasi, kepercayaan diri, dan ilmu serta pengalaman yang berharga bagi penulis.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Dalam penulisan Proposal skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan serta kekeliruan. Semua ini penulis sadari sebagai salah satu keterbatasan penulis, olehnya, dengan penuh kerendahan hati penulis menerima segala saran dan kritik konstruktif guna penyempurnaan Proposal skripsi ini. Semoga Proposal skripsi ini bermanfaat bagi para pembacanya.

Aamiin Yaa Rabbal'alamiin

Pekanbaru, Juli 2024

UIN SUSKA RIAU

Budi Satria
NIM.12040310217



DAFTAR ISI

ABSTRAK	I
ABSTRACT	II
KATA PENGANTAR	III
DAFTAR ISI	V
DAFTAR GAMBAR	VII
DAFTAR TABEL	VIII
BAB I	
PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Penegasan Istilah.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	6
1.4 Tujuan dan Kegunaan Penelitian	6
1.5 Sistematika Penulisan	6
BAB II	
KAJIAN TEORI	
2.1 Kajian Terdahulu.....	8
2.2 Landasan Teori	12
2.3 Kerangkah Berfikir	22
2.4 Konsep Operasional	24
BAB III	
METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian	25
3.2 Lokasi & Waktu Penelitian.....	25
3.3 Sumber Data Penelitian	25
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	25
3.5 Validitas Data	26
3.6 Teknik Analisis	26
BAB IV	
GAMBARAN UMUM	
4.1 Film Anime	28

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

4.2 Film Anime Classroom Of The Elite	32
BAB V	
HASIL DAN PEMBAHASAN	
5.1 Makna Denotasi, Konotasi Dalam Film Anime Classroom Of The Elite	43
5.2 Pesan Moral Dalam Film Anime Classroom Of The Elite	69
BAB VI	
PENUTUP	
6.1 Kesimpulan	82
6.2 Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	
Anime Trending Awards IMDb.....	4
Gambar 1.2	
Denah Tanda Roland Barthes	21
Gambar 1.3	
Kerangka Pikir	27
Gambar 1.4	
Cover Anime Classroom Of The Elite.....	33

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	
Macam-macam Gendre Anime dan Artinya	29
Tabel 4.2	
Profil Anime Classroom Of The Elite	33
Tabel 5.1	
Penjelasan Scane 1.....	45
Tabel 5.2	
Penjelasan Scane 2.....	47
Tabel 5.3	
Penjelasan Scane 3.....	48
Tabel 5.4	
Penjelasan Scane 4.....	50
Tabel 5.5	
Penjelasan Scane 5.....	52
Tabel 5.6	
Penjelasan Scane 6.....	53
Tabel 5.7	
Penjelasan Scane 7.....	55
Tabel 5.8	
Penjelasan Scane 8.....	56
Tabel 5.9	
Penjelasan Scane 9.....	58
Tabel 5.10	
Penjelasan Scane 10.....	60
Tabel 5.11	
Penjelasan Scane 11.....	61
Tabel 5.12	
Penjelasan Scane 12.....	62

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Tabel 5.13	
Penjelasan <i>Scane 13</i>	64
Tabel 5.14	
Penjelasan <i>Scane 14</i>	65
Tabel 5.15	
Penjelasan <i>Scane 15</i>	66
Tabel 5.16	
Penjelasan <i>Scane 16</i>	68
Tabel 5.17	
Penjelasan <i>Scane 17</i>	69

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagian kalangan masyarakat menganggap bahwa anime sering kali mengandung konten yang eksplisit atau tidak pantas, termasuk unsur pornografi. Pandangan ini muncul karena adanya beberapa genre anime yang memang mengeksplorasi tema-tema dewasa atau konten yang tidak sesuai dengan norma-norma moral tertentu. Pandangan ini sering kali membuat anime dianggap sebagai media yang tidak pantas untuk dikonsumsi oleh semua kalangan.

Sebagai bagian dari media massa, anime menawarkan berbagai macam genre dan tema, mulai dari cerita fantasi, petualangan, hingga cerita romantis dan fiksi ilmiah. Dalam konteks ini, persepsi negatif terhadap anime sebagai media yang mengandung konten tidak pantas tidak selalu mencerminkan keseluruhan keragaman dan kedalaman yang dimiliki oleh anime sebagai bentuk seni dan ekspresi budaya.

Media massa yaitu sebagian dari alat yang dipakai untuk menyampaikan informasi, baik sebagai arah ataupun mempengaruhi kehidupan masyarakat. Dalam penelitian ini media masa yang dimaksud yakni media elektronik berupa film. Pada awal sejarahnya, film sudah seperti industri yang berkembang besar dan menguntungkan. Film secara pengertian luas yaitu sebuah karya yang diproduksi secara khusus untuk pertunjukan hiburan di gedung pentas pertunjukan (gedung bioskop). Film ini disebut juga dengan istilah “teatrical”, yakni berkenaan dengan sandiwara atau teater (berhubungan dengan pertunjukan) (Effendy, 2000:201).

Film berfungsi sebagai alat modern yang digunakan dalam menyebar luaskan hiburan yang telah menjadi kebiasaan dan hobi oleh masyarakat. Di samping itu film juga menyajikan narasi, kejadian, lagu, sinema, lelucon, dan sajian yang lain kepada masyarakat. Film mempunyai kemampuan untuk mengantarkan pesan secara menarik, karena adanya kekuatan dan potensi film yang bisa menjangkau banyak audiens serta bisa menjangkau komunikasi dalam kelompok besar yang tidak mungkin bisa dijangkau oleh kegiatan komunikasi kontak secara langsung.

Film merupakan salah satu bagian dari media massa yang menjadi jaringan berbagai macam gagasan ide, serta bisa memunculkan efek dari penayangannya. Saat audien menyaksikan sebuah film, maka informasi/tujuan yang disalurkan dalam film tersebut secara tidak langsung bisa berperan sebagai pembentukan persepsi seseorang terhadap tujuan pesan dalam film tersebut. Seorang pembuat film menyajikan konsepnya, kemudian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

diubah dalam sistem tanda dan gambar dalam mencapai efek yang diharapkan (Sobur, 2003:147).

Alasan kenapa film banyak digemari disebabkan kemampuan daya visualnya yang didukung dengan karakteristik audio yang unik, dimana sangat efektif bukan hanya sebagai media hiburan tetapi juga sebagai media edukasi dan pengajaran. Film bisa dimainkan secara berulang pada tempat dan audiens berbeda. Sejak televisi menyajikan film-film yang disediakan di gedung pertunjukan atau bioskop, sebagian audiens cenderung lebih senang menyaksikan di rumah, hal ini dikarenakan lebih praktis serta tidak perlu membayar (Cengara, 2011:136).

Film timbul dari kreatifitas seseorang yang memerlukan pemikiran, konsep, teknik serta memerlukan waktu dan proses yang panjang dalam menghasilkan karya yang berkualitas secara visual dan audio. Pencarian ide atau konsep ini bisa dilakukan dengan bermacam-macam cara seperti mengangkat kisah dalam novel, kehidupana nyata, cerita pendek, legenda, dongeng atau bisa juga mengarah pada catatan pribadi. Film dapat dikatakan sebagai pendidik yang baik. Selain itu, film selalu diwaspadai kerana kemungkinan pengaruh-pengaruh yang tidak baik, dan bisa menjadi media komunikasi yang mengancam bila membawa efek negatif dalam makna film tersebut (Marselli, 1996:85).

Salah satu makna yang terkandung dalam sebuah film yaitu pesan moral. Pesan moral biasanya disampaikan lewat sarana komunikasi yang terdapat banyak jenisnya. Salah satunya yakni lewat media film yang bersifat komprehensif bagi masyarakat. Film merupakan karya estetika dan sarana informasi yang bisa menghibur dan dijadikan sebagai alat edukasi bagi penikmatnya. Menurut Lillie,

“Kata moral berawal dari kata morunles atau bahasa latin. Kata moral selalu menuju kepada baik atau buruknya manusia dengan manusia lain sehingga pada segi pandangan, moral merupakan pandangan hidup manusia dan dinilai dari bentuk kebbaikannya sebagai seorang manusia”.

Norma-norma moral sebagai tolak ukur yang digunakan masyarakat untuk mengukur kebaikan seseorang. Magnis Suseno mengatakan bahwa *“sikap moral sebenarnya adalah moralitas. Ia memberi pegertian bahwa moralitas merupakan sikap hati seseorang yang ditampilkan dalam tindakan lahiriah”*. Moralitas terjadi ketika seseorang mengambil sikap baik dan ia sadar akan kewajiban dan tanggung jawabnya tersebut, bukan karena mencari keuntungan(Sobur, 2003:149). Sehingga moralitas merupakan sikap

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

perbuatan baik dan betul-betul tanpa pamrih. Pengertian moral mengacu pada alasan mengapa sebuah tindakan itu dilakukan, sehingga dapat dinilai apakah tindakan itu baik ataupun buruk.

Sedangkan Kohlberg *“tidak memusatkan perhatian pada pernyataan apakah tindakan itu benar ataupun salah. Dikarenakan orang dewasa dengan seorang anak kecil mungkin akan mengatakan sesuatu yang sama, maka di sini terlihat adanya perbedaan antara orang dewasa dan anak kecil”*. Apa yang membedakan dalam kematangan moral merupakan pada pengertian terhadap suatu hal yang benar ataupun salah. Dengan demikian pengertian moral bukanlah tentang sesuatu yang baik ataupun buruk, akan tetapi bagaimana seseorang berpikir sampai kepada sebuah keputusan bahwa yang baik ataupun buruk (McQual, 2005:115)

Anime merupakan animasi khas Jepang yang mempunyai karakteristik pada gambar yang berwarna-warni serta menampilkan berbagai macam karakter dan lokasi dari cerita yang disajikan. Anime sendiri dipengaruhi oleh gaya ilustrasi manga khas Jepang, dimana manga sendiri merupakan sebutan dari komik Jepang. Kata anime berasal dari kata *“Animation”* dimana dalam bahasa Jepang disebut *“Anime-shon”* untuk mempermudah pelafalannya, di Jepang digunakan kata anime untuk kata pengganti *“Anime-shon”*. Kata anime sendiri berfungsi sebagai pembeda antara animasi buatan Jepang dengan animasi buatan negara lain (Girindrathanaya, 2021).

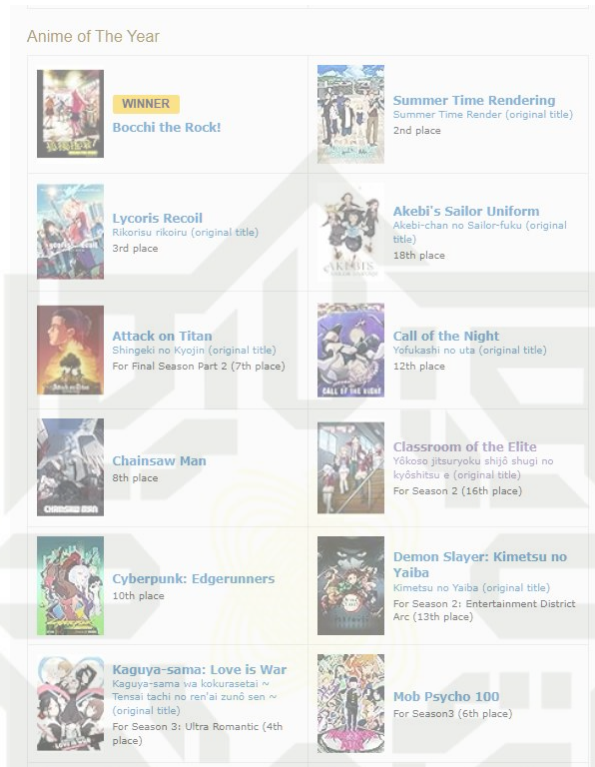
Salah satu film anime yang banyak disukai oleh masyarakat terutama remaja pencinta anime yaitunya anime Classroom Of The Elite (Yôkoso jitsuryoku shijô shugi no kyôshitsu e). Menurut Internet Movie Database (IMDb) anime Classroom Of The Elite menempati film yang ke-8 dari 18 film anime terbaik dan populer di tahun 2023 dengan peringkat 8.8/10 (IMDb, 2023).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Gambar 1.1
Anime Trending Awards IMDB



Classroom of the Elite merupakan anime bergenre drama, misteri, aksi, dan psikologi yang menceritakan tentang SMA elit bernama Koudo Ikusei di mana hanya siswa terbaik yang diterima. Cerita berfokus pada kehidupan siswa Kelas D, yang dianggap sebagai kelas terendah di sekolah, dan seorang siswa jenius bernama Kiyotaka Ayanokouji.

Dalam cerita ini, siswa Koudo Ikusei dihadapkan dengan berbagai tantangan, mulai dari ujian akademik hingga ujian fisik dan sosial, yang semuanya dirancang untuk menguji kemampuan dan mempersiapkan mereka untuk masa depan yang cerah. Namun seiring berjalannya waktu, Ayanokouji dan teman-temannya di kelas D mulai menyadari bahwa di balik semua fasad keunggulan dan kesempurnaan dari sekolah ini, ada rahasia gelap yang harus mereka ungkap. Mereka harus berjuang melawan, manipulasi dan intrik para siswa dari kelas-kelas lain yang ingin mempertahankan posisi mereka di sekolah, dan pada akhirnya mereka harus memutuskan, apakah mereka akan memilih untuk hidup sesuai dengan norma-norma yang ditetapkan oleh Koudo Ikusei, atau memilih berjuang untuk mengubahnya (Wikipedia, 2023).

Berdasarkan narasi film diatas dapat diketahui bahwa anime Classroom Of The Elite mengandung genre drama, misteri, aksi, dan psikologi. Dalam hal ini dapat dikategorikan bahwa film merupakan salah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

satu bentuk media massa yang bisa menarik minat audiens dalam mengkonsumsi informasi dengan cara yang berbeda, dan film ini juga mempunyai aksi penting di dalam memberikan dampak/efek terhadap audiens, karena film ini memiliki kemampuan untuk menyalurkan pesan yang unik sehingga memberikan pengaruh yang cukup besar dalam perubahan sosial audiensnya.

Sebagai bentuk media populer, film anime juga menyampaikan pesan moral yang berbeda-beda melalui cerita, karakter, dan simbol yang digunakan dalam pembuatan anime tersebut. Classroom Of The Elite adalah salah satu anime yang mengandung pesan moral yang sangat penting untuk dipelajari dan dianalisis. Selain itu, Classroom Of The Elite adalah salah satu anime yang memiliki popularitas tinggi dan memiliki penggemar yang banyak. Berangkat dari latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat proposal dengan judul: ***“Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Film Anime Classroom Of The Elite”***.

1.2 Penegasan Istilah

1.2.1 Pesan Moral

Moral merupakan hal yang mendorong manusia dalam melakukan tindakan yang baik selaku kewajiban maupun norma. Moral bisa dilambangkan sebagai alat untuk mengukur tindakan manusia (Suseno, 2007).

1.2.2 Film

Film yaitu sesuatu yang berkaitan dengan bagian dari produksi ekonomi suatu masyarakat dan harus dilihat dalam hubungannya dengan produk-produk lain. Sebagai sarana komunikasi (*communication*), film merupakan bagian penting dalam sistem yang dipakai oleh individu dan kelompok untuk mengirim dan menerima informasi (*send and receive informations*) (Ibrahim, 2011).

1.2.3 Anime

Anime merupakan animasi buatan Jepang (*Japanese Animation*) yang banyak tayangkan diberbagai serial film, hiburan, televisi, games, dan beberapa situs internet. Anime sendiri mempunyai makna sebagai sebuah upaya dalam membuat praktek statis menjadi hidup yang mana pembuatannya terbentuk dari perubahan visual secara berlanjut (Suantari, 2016).

1.2.4 Classroom Of The elite

Classroom Of The Elite merupakan judul dari penelitian yang akan peneliti lakukan. Classroom Of The Elite sendiri merupakan animasi buatan Jepang bergenre drama, misteri, aksi, dan psikologi yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

menceritakan tentang SMA elit bernama Kouido Ikusei di mana hanya siswa terbaik yang diterima. Cerita berfokus pada kehidupan siswa Kelas D, yang dianggap sebagai kelas terendah di sekolah, dan seorang siswa jenius bernama Kiyotaka Ayanokouji

1.3 Rumusan Masalah

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

Bagaimana analisis pesan moral dalam Film *Anime Classroom Of The Elite*?

1.4 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui analisis pesan moral dalam Film *Anime Classroom Of The Elite*

1.4.2 Kegunaan Penelitian

a. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menerapkan teori-teori komunikasi yang di paparkan para ahli dan bisa menjadi refrensi pembelajaran, rujukan, akademis, serta bahan bacaan pada jurusan ilmu komunikasi khususnya Broadcasting.

b. Secara Praktis

Melalui penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan evaluasi dan menambah informasi bagi pembaca terkait pesan-pesan moral dalam Film *Anime Classroom Of The Elite*.

1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan penelitian ini disusun menggunakan sistem yang diatur sedemikian rupa supaya mengarah pada pembahasan yang sesuai dengan yang ditujukan. Adapun sistematika penulisan penelitian ini antara lain berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : KAJIAN TEORI

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

BAB III : METODE PENELITIAN

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

BAB IV : GAMBARAN UMUM

Pada bab ini menyajikan gambaran umum dari objek yang diteliti seperti apa itu anime, anime classroom of the elite.

BAB V : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menyajikan tentang hasil penelitian serta pembahasannya.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini menyajikan kesimpulan dan saran yang bermanfaat dari hasil penelitian.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

BAB II KAJIAN TEORI

2.1 Kajian Terdahulu

Penelitian ini menggunakan beberapa bahan kajian terdahulu yang berupa buku-buku, jurnal, artikel, atau skripsi, dan semua yang berkaitan dengan penelitian yang disusun oleh peneliti, maka peneliti menyajikan beberapa tinjauan terdahulu diantara sebagai berikut.

2.1.1 Penelitian oleh Dani Manesah pada tahun 2018 dengan judul Analisis Pesan Moral dalam Film Jangan Baca Pancasila karya Rafdi Akbar. Pada penelitian ini tujuannya untuk mengetahui pesan-pesan moral yang ada pada Film Jangan Baca Pancasila karya Rafdi Akbar. Dari hasil analisis pesan moral yang terdapat pada film “Jangan Baca Pancasila” karya Rafdi Akbar, pada penelitian ini menghasilkan kedalam realitas yang sebenarnya yaitu dengan adanya interaksi manusia dengan manusia, adanya interaksi manusia dengan sang pencipta serta adanya interaksi manusia dengan lingkungannya (Manesh, 2018). Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang di lakukan oleh peneliti dilihat dari sama mengkaji tentang perfilman yang dilihat dari segi pesan moral dalam bentuk analisis semiotika sedangkan perbedaannya terdapat dari judul film dan teori yang diangkat.

2.1.2 Kemudian penelitian oleh Bagus Fahmi Weisarkurnai pada tahun 2017 dengan judul Representasi Pesan Moral dalam Film Rudy Habibie Karya Hanung Bramantyo (Analisis Semiotika Roland Barthes). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pesan moral yang terdapat pada film Rudy Habibie Karya Hanung Bramantyo (Analisis Semiotika Roland Barthes). Hasil dari penelitian ini menampilkan bahwa representasi pesan moral di dalam film Rudy Habibie ini seperti berikut: a). melihat interaksi manusia dengan Tuhan. b). melihat interaksi manusia dengan manusia. c). melihat interaksi manusia dengan lingkungan (Weisarkurnai, 2017). Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang di lakukan oleh peneliti dilihat sama meneliti tentang perfilman yang dilihat dari segi pesan moral dalam bentuk analisis semiotika sedangkan perbedaannya terdapat dari judul film yang diangkat.

2.1.3 Selanjutnya penelitian oleh Tunggul pada tahun 2015 dengan judul Analisis Semiotika Pesan Moral dalam Film 12 Menit Untuk Selamanya. Penelitian ini bertujuan untuk mencari pesan moral yang terkandung dalam Film 12 Menit Untuk Selamanya melalui

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

teori Roland Barthes. Hasil penelitian ini terdapat pesan moral yang diambil dari Film 12 Menit Untuk Selamanya karya Hanny R Saputra, yang direpresentasikan di realita sesungguhnya, seperti moral cinta dan kasih sayang, keberanian, kepemimpinan, rela berkorban, harapan, tanggung jawab. Diharapkan hasil penelitian ini masyarakat yang menonton Film 12 Menit Untuk Selamanya dapat merepresentasikan pesan moral yang terdapat pada Film 12 Menit Untuk Selamanya (*Tunggul, 2015*). Kesamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dilihat sama meneliti tentang perfilman dari segi pesan moral dalam bentuk analisis semiotika sedangkan perbedaannya terdapat dari judul film yang diangkat.

- 2.1.4 **Penelitian yang dilakukan Muhammad Aufa Hakim & Mochamad Rochim pada tahun 2019 dengan judul Analisis Semiotika Pesan Moral dalam Film Animasi Toy Story 4. Penelitian ini bertujuan untuk menggali pesan moral yang terkandung di dalam Film Animasi Toy Story 4.** Hasil dari penelitian yang dilakukan dengan analisis pesan moral dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes Pesan moral yang terdapat dalam film animasi Toy Story 4 dari beberapa scene yang telah dipilih sebelumnya oleh peneliti, dimana mencerminkan pesan moral yang saling bekerja sama untuk mencapai tujuan, loyalitas dan kesetiaan tidak mampu dibeli dengan uang, pentingnya menghargai diri sendiri, pentingnya tujuan hidup dan mendengarkan hati nurani, jangan menyerah untuk mencoba, jangan takut mencoba suatu hal yang baru, kebahagiaan diri sendiri itu penting (*Hakim.dkk, 2019*). Kesamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dilihat sama mengkaji tentang perfilman yang dilihat dari segi pesan moral dalam bentuk analisis semiotika sedangkan perbedaannya terdapat pada judul film yang diangkat.
- 2.1.5 **Penelitian yang dilakukan Yasa Aulia Putri pada tahun 2018 dengan judul Analisis Semiotika Visual Animasi Upin & Ipin Episode “Ikhlash Dari Hati”.** Penelitian ini mendeskripsikan visual dalam animasi Upin & Ipin dengan pembatasan penelitian pada episode “Ikhlash dari Hati”. Hasil dari penelitian ini yakni memiliki strategi komunikasi visual yang baik dalam penciptaan karakter, baik dari gestur, warna dan watak. Sehingga memunculkan karakter yang kuat. Pesan yang disampaikan disusun dengan baik dan penyampaian sederhana, sehingga dapat mengikuti alur cerita dan dengan mudah dipahami (*Putri.dkk, 2018*). Kesamaan penelitian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

terdahulu dengan penelitian yang di lakukan oleh peneliti dilihat sama meneliti tentang perfilman dalam bentuk analisis semiotika sedangkan pembedanya terdapat dari judul film yang yang diangkat dan masalah yang diangkat. Penelitian terdahulu mendeskripsikan visual dalam animasi Upin & Ipin dengan pembatasan penelitian pada episode “Ikhlash dari Hati”, sedangkan penelitian sekarang mengkaji tentang analisis pesan moral dalam Film Anime Classroom Of The Elite secara keseluruhannya.

2.1.6 Selanjutnya penelitian oleh Dyah Ayu Rizky Kusuma Ramadhani pada tahun 2018 yang berjudul Emosi Dasar Dalam Film (Studi Analisa Semiotika dalam Film Animasi “Inside Out”). Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana emosi dasar dipresentasikan di dalam film Inside Out dengan menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes. Hasil penelitian ini antara lain: Karakter emosi dasar seperti joy (kebahagiaan), sadness (kesedihan) dan disgust (kebencian atau kejijikan) yang ada dalam film animasi tersebut memiliki ciri fisik dan berpakaian yang menggambarkan sosok perempuan. Karakter anger (kemarahan) dan fear (ketakutan) memiliki ciri fisik dan cara berpakaian yang lebih menggambarkan sosok maskulinitas seorang laki-laki. Laki-laki yang digambarkan di film animasi Inside Out ini lebih peduli akan penampilannya dan fashionable (Ramadhani, 2018). Kesamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang di lakukan oleh peneliti dilihat sama meneliti tentang perfilman yang dilihat dari bentuk analisis semiotika Roland Barthes. Sedangkan pembedanya terlihat dari film yang diangkat dimana penelitian terdahulu meneliti segi bentuk bagaimana merepresentasikan emosi dasar dalam film animasi Inside Out, sedangkan penelitian sekarang mengkaji Analisis pesan moral dalam film Anime Classroom Of The Elite.

2.1.7 Selanjutnya penelitian oleh Biyan Nugraha Wahyutristama, Septia Winduwati pada tahun 2022 yang berjudul Analisis Semiotika Pesan Moral dalam Anime Demon Slayer: Mugen Train. Penelitian ini membahas tentang pesan-pesan moral yang terkandung dalam film Demon Slayer: Mugen Train. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana pesan moral yang terkandung dalam film tersebut. Dalam melakukan penelitian, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara dan studi dokumentasi. Hasil dari penelitian dengan menggunakan analisis semiotik Ronald Barthes mendapatkan makna denotatif yaitu

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

perjuangan Tanjirou dan kawan-kawan serta Rengoku dalam membasmi iblis. Makna konotatif yakni kegigihan serta sikap pemberani dan pantang menyerah dari karakter Tanjirou dan kawan-kawan. Dari analisis berdasarkan konsep moral budaya Jepang mendapatkan pesan-pesan moral yang termasuk dalam kategori pengembangan diri, hubungan dengan orang lain, dan hubungan dengan komunitas atau masyarakat. Dalam konsep ajaran moral Bushido didapatkan pesan moral yang mencerminkan ajaran Konfusianisme (Winduwati & Wahyutristama, 2022). Kesamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dilihat sama meneliti tentang perfilman yang dilihat dari bentuk analisis semiotika Roland Berthes. Sedangkan pembedanya terlihat dari film yang diangkat dimana penelitian terdahulu meneliti pesan moral dalam Anime Demon Slayer: Mugen Train, sedangkan penelitian sekarang mengkaji Analisis pesan moral dalam film Anime Classroom Of The Elite.

- 2.1.8 **Selanjutnya penelitian oleh Dani Setiawan, Dewa Aditama pada tahun 2023 yang berjudul Nilai Moral Pada Dialog Dalam Serial Anime “Naruto Shippuden” : Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna penanda dan petanda pada adegan, dialog dan setting dalam Anime Naruto.** Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dan jenis penelitian kualitatif. Berdasarkan analisis teori semiotika Ferdinand De Saussure, terdapat representasi nilai kemanusiaan, nilai moral dan makna -makna yang dapat diambil melalui adegan, dialog dan setting pada Naruto. Adapun nilai moral yang terkandung pada anime Naruto ini adalah (1) pentingnya kepedulian terhadap sesama (2) memahami penderitaan sesama manusia (3) Pantang menyerah dan konsisten (Setiawan & Aditama, 2021). Kesamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dilihat sama meneliti tentang perfilman yang dilihat dari bentuk analisis semiotika dan pembedanya terlihat dari film yang diangkat dimana penelitian terdahulu meneliti menggunakan teori analisis semiotika Ferdinand De Saussure. Sedangkan penelitian sekarang menggunakan teori analisis seiotika Roland Barthes dalam menemukan pesan moral dalam film Anime Classroom Of The Elite.
- 2.1.9 **Selanjutnya penelitian oleh Mahdalena Berliana, Sholihul Abidin pada tahun 2023 yang berjudul Analisis Semiotika Pesan Moral Film Kukira Kau Rumah. Berdasarkan hasil penelitian pada Film “Ku Kira Kau Rumah”, dengan metode Semiotika yang**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

dikemukakan oleh Ferdinand De Saussure, maka dapat ditarik kesimpulan antara lain: (1) Representasi nilai moral dalam film Ku Kira Kau Rumah yaitu pengajaran tentang keluarga, persahabatan, keberanian serta impian dan menghargai kesempatan dalam hidup sehari-hari. (2) Interpretasi nilai moral dalam Film Ku Kira Kau Rumah yaitu, dengan mengajarkan nilai-nilai seperti cara mengatasi masa lalu yang adapada Niskala, memberikan kesempatan kedua, menghargai nilai kekeluargaan, mengejar impian, ketulusan, kepercayaan dan menghargai persahabatan. Dapat juga menjadi inspirasi kepada penonton agar menghadapi hidup dengan optimisme, dapat menghargai hubungan yang penting dalam hidup, dan tidak menyerah pada impian mereka (Mahdalena & Abidin, 2022). Kesamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dilihat sama meneliti tentang perfilman yang dilihat dari bentuk analisis semiotika. Sedangkan pembedanya terlihat dari film yang diangkat dimana penelitian terdahulu meneliti segi bentuk Analisis Semiotika Pesan Moral Film Kukira Kau Rumah menggunakan metode semiotika Ferdinand De Sauesure, dan penelitian sekarang mengkaji Analisis pesan moral dalam film Anime Classroom Of The Elite menggunakan metode semiotika Roland Barthes.

2.1.10 Selanjutnya penelitian oleh Akbar, Habib.A pada tahun 2023 yang berjudul Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Film Quarantine Tales. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pesan moral yang terdapat dalam film tersebut, dengan menggunakan metode kualitatif serta pendekatan analisis semiotika Roland Barthes. Film yang menjadi bahan penelitian ini adalah film berjudul Quarantine Tales, yang merupakan film omnibus. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan beberapa scene yang mengandung pesan moral seperti kejujuran, bertanggung jawab, kemandirian moral, keberadaan moral, kritis (Akbar, 2022). Kesamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dilihat sama meneliti tentang perfilman yang dilihat dari bentuk analisis semiotika Roland Barthes dan pembedanya terlihat dari film yang diangkat dimana penelitian terdahulu meneliti analisis semiotika pesan moral dalam film Quarantine Tales. Sedangkan penelitian sekarang mengkaji Analisis pesan moral dalam film Anime Classroom Of The Elite.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Komunikasi Massa

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Komunikasi massa adalah proses penggunaan media massa untuk mengirimkan pesan kepada khalayak luas dengan tujuan menginformasikan, menghibur atau membujuk, dan dicirikan dengan kemampuannya menjangkau ribuan bahkan jutaan orang. Sedangkan menurut Didi Muliana, komunikasi massa adalah komunikasi yang berlangsung dengan menggunakan media massa, antara lain media cetak (surat kabar, majalah, tabloid, dll) dan media elektronik (televisi, radio, internet, dll). Ini dikelola oleh lembaga atau individu yang dilembagakan, dan terbuka untuk sejumlah besar orang anonim dan heterogen yang tersebar di banyak tempat (Mulyana, 1992).

Menurut Adranto, et al (2007:3), Bitner menyatakan komunikasi massa adalah komunikasi informasi kepada sejumlah besar orang melalui media massa (komunikasi massa adalah komunikasi informasi kepada sejumlah besar orang melalui media massa). Dari definisi tersebut, komunikasi massa harus menggunakan media massa. Oleh karena itu, meskipun komunikasi tersebut ditujukan kepada audiens yang besar, seperti konferensi besar di lapangan luas yang dihadiri oleh banyak masyarakat, bahkan puluhan ribu, jika tidak menggunakan media massa, maka itu bukan komunikasi massa. Media komunikasi yang tergolong media massa adalah: pertama radio dan televisi, kedua media cetak, serta media film.

Dalam komunikasi massa, informasi bersifat universal dan dapat disampaikan secara cepat, serentak dan sekilas, terutama dalam media elektronik. Definisi komunikasi massa juga menitikberatkan pada lima unsur yang terkandung dalam setiap tindak komunikasi. Kelima elemen tersebut adalah sumber, audiens, pesan, proses, dan konteks. Komunikasi massa dapat dijelaskan sebagai suatu modal komunikasi yang diarahkan kepada khalayak yang tersebar, heterogen, dan anonim dalam jumlah besar melalui media cetak atau elektronik agar informasi yang sama dapat diterima secara bersamaan dan seketika (Rakhmat, 2008:3).

Gerbner berfokus pada pemasaran produk dan produknya saat ia mengembangkan banyak teknologi dan produk baru di industri. Joseph DeVito memberi tahu Nuruddin bahwa dia perlu meringkas detail tentang hasil tersebut. “Pertama, komunikasi massa adalah komunikasi kepada massa, kepada masyarakat secara luas. Hal ini tidak berarti bahwa khalayak mencakup setiap orang, atau setiap orang yang membaca buku, atau setiap orang yang menonton televisi; audiens yang teridentifikasi. Kedua, komunikasi massa adalah komunikasi yang dimediasi oleh pemancar audio dan/atau visual

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Mungkin definisi komunikasi massa yang paling mudah dan logis adalah: televisi, radio, surat kabar, majalah, film, buku, kaset (Nurudin, 2007:11).

Berdasarkan persepsi para ahli komunikasi di atas tentang komunikasi massa, peneliti menyimpulkan bahwa komunikasi massa adalah bentuk komunikasi yang disampaikan melalui komunikasi massa sebagai alat pendukung dan dibagikan secara terbuka kepada masyarakat luas dalam berbagai bidang.

Menurut Nurudin (2007:11), komunikasi massa memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Media massa dilembagakan, media massa bukanlah satu orang melainkan sekelompok orang. Ini berarti kombinasi dari elemen yang berbeda dan interaksi dalam satu institusi .
- b. Media massa bersifat heterogen, media massa bersifat heterogen atau beragam. Dengan kata lain, pemirsa televisi berbeda dalam hal pendidikan, umur, jenis kelamin, status sosial ekonomi, memiliki kedudukan yang berbeda, memiliki agama atau kepercayaan yang berbeda.
- c. Pesan bersifat umum, pesan komunikasi massa tidak ditujukan kepada satu orang atau sekelompok orang tertentu. Dengan kata lain: pesan ditujukan pada beberapa kelompok sasaran.
- d. Komunikasi bersifat satu arah. Di media cetak seperti surat kabar, komunikasi hanya satu arah. Kami tidak bisa langsung menanggapi media (media yang relevan).
- e. Komunikasi Massa Menciptakan Sinkronisitas dalam komunikasi massa, sinkronisitas berlaku dalam proses penyebaran pesan.
- f. Komunikasi massa tergantung pada perangkat teknis. Komunikasi massa sebagai alat utama untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat tentu membutuhkan bantuan perangkat teknis. Perangkat teknis, misalnya, pemancar media elektronik.
- g. Komunikasi massa dikendalikan oleh seorang gatekeeper atau yang dikenal dengan information harness/gatekeeper. Gatekeeper adalah orang yang berperan sangat penting dalam menyebarkan informasi melalui media.

Nurudin (2007:11) menyatakan bahwa media massa sebagai sarana penunjang media massa terbagi menjadi dua jenis yaitu media cetak dan media elektronik.

- a. Media Cetak

Media cetak merupakan media statis yang fungsi utamanya sebagai sarana penyampaian informasi. Oleh karena itu, materi cetak terdiri

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

dari lembaran halaman multi-kata, gambar atau pewarnaan otomatis dan halaman kosong, yang fungsi utamanya adalah untuk menginformasikan atau menghibur. Cetak juga merupakan dokumen dari segala sesuatu yang dikatakan orang lain dan peristiwa yang ditangkap oleh jurnalis dan diubah menjadi kata-kata, gambar, foto, dll.

b. Media Elektronik

Media elektronik adalah sarana komunikasi atau media yang menggunakan perangkat elektronik (mekanis), media elektronik kini terdiri dari:

1) Radio

Radio adalah bentuk komunikasi massa elektronik tertua dan paling serbaguna. Keuntungan penyiaran adalah ada di mana-mana. Ketika surat kabar diberi judul kekuatan keempat, penyiaran publik disebut sebagai kekuatan kelima atau kekuatan kelima. Hal ini karena penyiaran juga dapat melakukan fungsi kontrol sosial seperti halnya surat kabar, selain empat fungsi lainnya yaitu informasi, hiburan, pendidikan dan persuasi.

2) Film

Film atau film adalah bentuk komunikasi visual massa yang dominan di belahan dunia ini. Lebih dari ratusan juta orang menonton film, film TV, dan film video laser setiap minggu.

3) Televisi

Televisi merupakan alat untuk menangkap siaran gambar. Kata televisi berasal dari kata *tele* dan *vision*; yang memiliki arti masing-masing jauh (*telephoto*) dan terlihat (*vision*). Jadi televisi berarti terlihat atau dilihat dari kejauhan. Pada prinsipnya, televisi muncul sebagai hasil dari perkembangan teknologi. Pendiri utama teknologi televisi adalah Paul Nipkow dari Jerman, yang membuatnya pada tahun 1884. Dia kemudian menemukan perangkat yang kemudian disebut Jantra Nipkow atau Nipkow Sheibe. Penemuan ini menandai lahirnya teleskop elektrik atau televisi elektrik.

4) Internet

Dalam arti sebenarnya, Internet (singkatan dari *Interconnected-Networking*) adalah serangkaian komputer yang terhubung dalam beberapa sirkuit. Meskipun Internet (kapital "I") adalah sistem komputasi publik yang terhubung secara global dan menggunakan TCP/IP sebagai protokol komunikasi packet-switched (PSC), volume Internet yang besar dan berkembang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

telah menciptakan budaya Internet. Internet juga memiliki dampak besar pada pengetahuan dan pandangan dunia. Hanya dengan menggunakan mesin pencari seperti “Google”, pengguna di seluruh dunia dapat dengan mudah mengakses berbagai informasi melalui internet. Dibandingkan dengan buku dan perpustakaan, Internet mewakili desentralisasi tertinggi informasi dan data.

2.2.2 Pesan Moral

Moral berasal dari bahasa latin yaitu kata *mos*, (*manner, habit, manners, behavior, behavior*), moral berarti *character, morality, character, behavior, way of life, (good) mores*. Istilah moralitas lebih sering digunakan untuk merujuk pada aturan perilaku, tingkah laku, tata krama atau kebiasaan individu atau kelompok, seperti ketika seseorang berbicara tentang moralitas orang lain. Moralitas adalah sesuatu yang memotivasi orang untuk melakukan perbuatan baik sebagai kewajiban atau standar. Moralitas dapat diartikan sebagai cara mengukur kinerja manusia (Suseno, 2007:142).

Singkatnya, moralitas mencakup semua tindakan manusia, baik dan buruk, dibentuk oleh kebiasaan, sedangkan etika adalah ilmu tentang prinsip atau standar. Sebagaimana kebiasaan baik dan buruk membentuk akhlak baik dan buruk, demikian pula kebiasaan mengkristal atau membentuk akhlak manusia. Pesan moral menjadi bagian penting bagi kita untuk belajar lebih dalam tentang nilai kehidupan. Dalam kehidupan ini bukan hanya tentang memperoleh ilmu akal, tetapi juga ilmu akhlak, karena bagaimanapun akhlak adalah variabel yang harus kita peroleh terlebih dahulu dalam hidup kita. Oleh karena itu, pengetahuan moral dalam kehidupan manusia merupakan sesuatu yang saling membutuhkan. Pesan moral, menurut Suseno, antara lain sebagai berikut (Suseno, 2007:142).

- a. Jujur

Jujur berarti sepakat bahwa yang diungkapkan adalah faktual atau sesuai dengan kenyataan. Kejujuran atau keadilan meningkatkan kepercayaan orang lain terhadap kita. Sikap jujur adalah sikap yang tidak bertentangan dengan hati nurani atau keyakinan seseorang.
- b. Menjadi diri Sendiri

Menjadi diri sendiri tidak begitu mudah terombang-ambing oleh mode yang merugikan kita, sikap hidup autentik dan menunjukkan karakter yang kuat dan dewasa sesuai dengan kebenaran.
- c. Bertanggung Jawab

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Tanggung jawab berarti kemauan untuk melakukan apa yang perlu dilakukan dengan sebaik-baiknya. Tanggung jawab datang tanpa beban untuk memenuhinya, karena tugas itu sendiri Sikap bertanggung jawab untuk memenuhi tugas kita tanpa rasa malas, cemas atau malu.

d. Kemandirian

Kemandirian adalah kekuatan batin untuk mengambil pendirian moral sendiri dan bertindak sesuai dengan norma. Kekuasaan untuk tidak terlibat dalam bisnis atau permainan apa pun yang kita ketahui tanpa menjadi tidak jujur, korup, atau melanggar hukum. Kemandirian adalah sikap mengambil sikap dengan bertindak tanpa mengikuti angin, yang tidak baik.

e. Keberanian Moral

Keberanian moral adalah kesetiaan pada hati nurani seseorang, keberanian untuk mempertahankan sikap yang dianggap sebagai kewajiban tanpa melanggar nilai-nilai moral, bahkan ketika risiko konflik harus diambil.

f. Kerendahan Hati

Kerendahan hati adalah sikap yang tidak dibesar-besarkan atau sombong, tetapi memahami kenyataan, tetapi tidak berarti merendahkan. Kerendahan hati bukan berarti menyerah, orang yang tidak berani dan tidak bisa mempertahankan posisinya, tetapi kerendahan hati menyampaikan pengertian bahwa kita manusia memiliki keterbatasan daya dan akal dan bahwa apapun usaha yang kita lakukan bisa saja gagal dan tidak selalu dimahkotai dengan keberhasilan. kami ingin.

g. Kritis

Sikap kritis adalah mengoreksi tindakan dan memberikan nasihat yang baik kepada semua kekuatan, lembaga, dan otoritas yang dapat merugikan kehidupan individu dan masyarakat.

Suseno (2007:143) menyebutkan ada beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku moral

1) Faktor kognitif

Kemampuan kognitif seseorang untuk mengatasi dilema moral cenderung sangat mempengaruhi perilaku moral mereka. Orang dengan pemikiran moral yang buruk cenderung memilih tindakan yang tidak bermoral dan sebaliknya.

2) Faktor emosi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Sentimen moral mengacu pada kepentingan pribadi atau kesejahteraan masyarakat secara keseluruhan. Moral feeling memiliki beberapa ciri umum yang berhubungan dengan tubuh, memotivasi, sulit dikendalikan secara sadar, kompleks, dan berhubungan dengan kepentingan individu atau masyarakat.

3) Faktor kepribadian

Kepribadian merupakan faktor penting dalam pembentukan perilaku moral. Identitas moral, motivasi moral, karakter moral, kesadaran moral dan integritas moral merupakan faktor-faktor yang telah terbukti secara ilmiah mempengaruhi pembentukan perilaku moral.

4) Faktor situasional

Lingkungan sosial, budaya, agama dan pribadi, baik mikro maupun makro. Konteks dengan karakteristik yang berbeda tentu merangsang perilaku moral yang berbeda pula.

2.2.3 Film

Karya seni budaya, menurut UU No. 33 Tahun 2009, adalah pranata sosial dan media yang dapat diproduksi dan disajikan menurut prinsip perfilman, dengan atau tanpa suara. Padahal, film mengacu pada materi mirip pita sensitif yang mampu menangkap realitas alam dengan tokoh-tokoh yang hidup dalam imaji, baik yang diam sebagai foto maupun yang bergerak dengan suara, yang sering disebut sebagai karya sinematik. Dalam bahasa gaul Amerika, seperti yang disebut di Hollywood, bahan ini juga disebut tali spageti (Suseno, 2007:201). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film dapat diartikan dalam dua hal. Pertama, film adalah film seluloid tipis yang di atasnya ditempatkan gambar negatif (dari mana potret dibuat) atau gambar positif (yang ditampilkan di bioskop). Kedua, film didefinisikan sebagai lakon (cerita) dari gambar-gambar yang hidup (Suseno, 2007:252). Sedangkan film dalam arti luas adalah film yang diproduksi khusus untuk ditayangkan di bioskop atau teater. Jenis film ini juga disebut "teater" mengacu pada drama atau teater; teatrikal (berkaitan dengan pertunjukan). Film ini berbeda dengan film TV atau sinetron yang diproduksi khusus untuk siaran TV (Suseno, 2007:201).

Ibrahim (2011:191) menyatakan bahwa sebagai cabang usaha (industri), film merupakan sesuatu yang menjadi bagian dari produksi ekonomi masyarakat dan harus dilihat keterkaitannya dengan produk lain. Sebagai komunikasi, film merupakan bagian penting dari sistem

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

yang melaluinya individu dan kelompok mengirim dan menerima pesan (mengirim dan menerima pesan).

McLuhan menggambarkan film itu sebagai ruang kelas tanpa dinding. Menurutnya, film merupakan salah satu contoh hot media. Misalnya ketika seseorang menonton film di bioskop, mereka hanya duduk dan menonton film tersebut sambil makan atau minum. Tidak sulit untuk menerima dan memahami informasi dari media. Media panas memberikan apa yang dibutuhkan khalayak dalam hal ini: hiburan. Lingkungan hangat itu sendiri adalah media beresolusi tinggi yang menyediakan data sensorik lengkap yang dapat diterima oleh indra manusia; Ketika menggunakan media tersebut, audiens tidak harus menggunakan imajinasinya, atau dengan kata lain, imajinasi yang dibutuhkan sangat sedikit. Itu sebabnya partisipasi masyarakat terhadap media saat ini sangat rendah, karena makna informasi yang diterima masyarakat sangat lengkap dan jelas (Morissan, 2013:491).

Menurut Javandas (2011:1), film adalah rangkaian gambar bergerak yang membentuk sebuah cerita atau sering disebut film atau video. Film sering disebut sebagai "bioskop". Film adalah bentuk seni, bentuk hiburan populer, dan bisnis di mana karakter diwakili oleh benda/lensa (kamera) atau animasi. Di antaranya, media film memiliki banyak keistimewaan:

- a. Film dapat memiliki dampak emosional yang kuat dan menghubungkan audiens dengan cerita pribadi.
- b. Film dapat menceritakan pesan visual secara langsung.
- c. Film dapat berkomunikasi dengan audiens tanpa batas untuk mendapatkan perspektif pemikiran yang komprehensif.
- d. Film dapat memotifasi audiens untuk melakukan perubahan.
- e. Film bisa menjadi alat yang memungkinkan penonton terhubung dengan pengalaman yang ditampilkan melalui bahasa gambar

Film dapat dikelompokkan atau dibagi berdasarkan; narasi, orientasi produksi, dan jenis film (Tamburaka, 2013:113).

- a. Berdasarkan narasi, film dapat dibandingkan antara film fiksi dan nonfiksi.
- b. Kemudian berdasarkan orientasi produksinya, film dapat dikategorikan dalam film komersial dan komersial.
- c. Berdasarkan jenis film, ada beragam jenis film yang biasa dikenal masyarakat.

Menurut Arifin (2011:107) menyebutkan bahwa secara umum, membran dapat dibagi menjadi dua unsur penyusunnya. Kedua

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

elemen ini berinteraksi dan membentuk membran satu sama lain. Dua komponen tersebut, yaitu:

- a. Unsur naratif, yaitu materi atau bahan olahan dalam film.
- b. Unsur sinematik, yaitu cara atau dengan gaya seperti apa bahan olahan itu digarap.

Wiryanto (2003:3) menyatakan bahwa komunikasi massa adalah komunikasi melalui komunikasi massa. Pool mendefinisikan komunikasi massa sebagai komunikasi yang terjadi dalam situasi perantara ketika tidak ada hubungan langsung antara sumber dan penerima dan pesan komunikasi mengalir ke penerima melalui saluran media, misal; surat kabar, majalah, radio, film atau televisi.

Film telah menjadi sarana komunikasi audiovisual, permintaan yang dikenal untuk orang-orang dari segala usia dan latar belakang sosial. Kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen masyarakat memungkinkan para ahli untuk mempengaruhi publik (Sobur, 2004:127). Film memberi efek pada setiap audiensnya, baik berupa efek positif maupun efek negatif. Melalui pesan yang terkandung di dalamnya, film mampu memberi pengaruh bahkan perubahan dan membentuk karakter audiensnya.

Kehadiran film sebagai sarana penyampaian informasi, pendidikan dan hiburan merupakan salah satu media audiovisual dengan jangkauan yang sangat luas. Karena sifatnya yang terbuka, jangkauan khalayaknya tidak mengenal usia dan mencakup semua lapisan masyarakat, mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. Volume liputan siaran dan penonton tidak hanya menjadikan film sebagai alat media untuk mempengaruhi (influence) perkembangan informasi, tetapi juga tingkat penyerapan pesan yang disampaikan oleh media tersebut jauh lebih intens dibandingkan dengan sarana komunikasi lainnya. Dapat dikatakan bahwa film adalah penemuan teknologi modern yang paling menakjubkan, membuka berbagai kemungkinan. Menurut Himawan, bahasa film adalah bahasa suara dan bahasa gambar. Film mengandung unsur-unsur penting untuk membentuk film yang lebih sistematis dan detail (Himawan, 2008:2).

2.2.4 Semiotika Roland Barthes

Istilah semiotika secara etimologis berasal dari kata Yunani *semeion*, yang berarti “tanda”. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat mewakili sesuatu yang lain karena konvensi sosial yang telah mapan sebelumnya. Dan secara terminologis, semiotika

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari banyak jenis objek, peristiwa, dan semua budaya sebagai tanda (Sobur, 2001:95).

Roland Barthes melanjutkan pemikiran ini dengan menekankan interaksi antara teks dengan pengalaman pribadi dan budaya penggunanya, interaksi antara konvensi dalam teks dan konvensi yang dialami dan diharapkan oleh penggunanya. Ide Barthes ini dikenal dengan “dua urutan makna” (Tamburaka 2013:113).

Roland Barthes mengungkapkan bahwa bahasa adalah sistem tanda yang mencerminkan asumsi masyarakat tertentu pada saat tertentu. Barthes menggunakan teori penanda, yang berkembang menjadi teori metabahasa dan makna. Kata indikatif menjadi ungkapan (E) dan makna (C). tetapi Barthes mengatakan bahwa E dan C harus memiliki relasi, yang disebutnya (R), sehingga membentuk tanda (*sign*) (Vera, 2014:27).

Menurut Barthes, makna gambar dapat dipisahkan dari makna. Label adalah apa yang digambar, makna adalah cara pengambilan gambar. Salah satu bidang terpenting yang dieksplorasi Barthes dalam penelitiannya tentang tanda adalah peran pembaca (*reader*). Makna, yang mewakili sifat sebenarnya dari tanda, membutuhkan tindakan pembaca. Barthes melihat secara komprehensif apa yang sering disebut sebagai sistem makna sekunder yang dibangun di atas sistem lain yang sudah ada. Barthes menyebut sistem kedua ini sebagai konotatif, yang dengan jelas dia bedakan dalam mitologinya dari denotatif, yaitu. sistem makna tingkat pertama. Barthes melanjutkan studi tentang Hjelmselv dan membuat peta fungsi tanda (Sobur, 2001:69).

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

Gambar 1.2

Denah Tanda Roland Barthes

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Dari peta Barthes di atas terlihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri dari penanda (1) dan penanda (2), tetapi pada saat yang sama tanda denotatif juga merupakan tanda konotatif (4). Dengan kata lain, itu adalah elemen material: Hanya ketika kita mengenali tanda itu sebagai "Leo", asosiasi seperti kebanggaan, kemarahan, dan keberanian menjadi mungkin. Dengan demikian, menurut Barthes, tanda konotatif tidak hanya memiliki makna tambahan, tetapi juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang mendasari keberadaannya. Padahal, ini merupakan asumsi Barthes yang sangat penting bagi penyempurnaan semiologi Saussure yang berhenti pada pemaknaan tataran denotatif (Sobur, 2004:71).

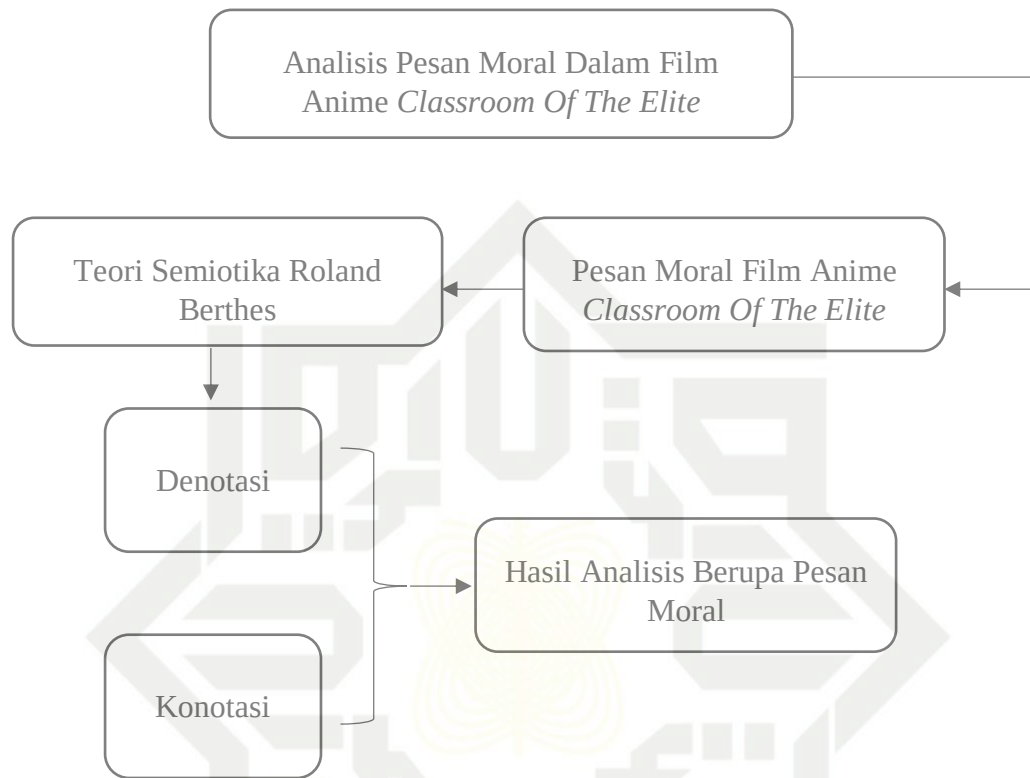
Makna denotatif tidak dapat ditentukan secara tepat. Arti ini adalah generalisasi. Detail bervariasi dari medium ke medium, tetapi karakteristik umum yang terkait dengannya masih ada (Danesi, 2010:43). Konotasi adalah cara bekerja dalam desain dan pengkodean teks kreatif. Dan, tentu saja, semua teks dan genre media bergantung pada konotasi, karena keduanya dirancang untuk menciptakan makna yang signifikan secara budaya. Maknanya cukup kuat karena membangkitkan perasaan dan persepsi tentang segala sesuatu (Danesi, 2010:43). Bagi Barthes, mitos adalah sistem semiologis urutan kedua atau metabahasa. Mitos adalah bahasa kedua yang berbicara tentang bahasa tingkat pertama (penanda dan petanda) yang membentuk makna denotatif menjadi penanda pada urutan kedua pada makna mitologis konotatif (Christomy, 2004:94).

2.3 Kerangka Berfikir

Konsep-konsep yang perlu dioperasionalkan dalam penelitian ini adalah konsep yang berhubungan dengan penelitian, yaitu Pesan Moral yang terdapat Dalam Film Anime Classroom Of The Elite. Pada penelitian ini dilakukan pada Film Anime Classroom Of The Elite. Dalam melakukan pengukuran digunakan beberapa indikator semiotika menurut Roland Barthes. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



Gambar 1.3
Kerangka Pikir

Sumber: Teori Semiotika Roland Berthes

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada pesan moral dari film tersebut. Pada umumnya pesan moral hanya sebatas ajaran tentang perbuatan baik dan buruk (moralitas), spontan dan mudah dipahami tanpa dibuat-buat dan perlu direnungkan, terkait dengan perasaan, emosi dan kecenderungan orang. Sedangkan nilai moral diartikan sebagai berpikir, berkata dan berbuat. Pesan moral yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bahwa penggambaran semua gambar dan bahasa yang disampaikan dalam film untuk menyampaikan pesan moral tersebut.

Film ini menyampaikan pesan pembuat film kepada khalayak luas. Mengangkut pesan, mengintegrasikan film dalam proses komunikasi. Suatu bentuk komunikasi yang menyampaikan pesan kepada sejumlah besar kelompok sasaran dalam waktu yang bersamaan adalah komunikasi massa. Dengan bentuk komunikasi ini, tidak ada hubungan langsung antara pengirim dan penerima pesan.

Terlepas dari penanda dan petanda untuk dianalisis, yaitu. apa arti dari penanda dan petanda, Barthes menyebutnya dengan konotasi dan denotasi. Signifikansi adalah arti sebenarnya, arti sebenarnya dari penanda dan petanda,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

sedangkan penandaan adalah urutan kedua, yaitu suatu makna yang telah berhubungan dengan sosio-kultural, dimana penanda dan petanda membentuk sebuah tanda.

2.4 Konsep Operasional

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

2.4.1 Pesan Moral

2.4.2 Denotasi

2.4.3 Konotasi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

BAB III MOTODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian adalah metode ilmiah untuk memperoleh pengetahuan, yang tujuannya adalah untuk dapat mendeskripsikan, mendemonstrasikan, mengembangkan, dan menemukan informasi, teori, tindakan, dan produk tertentu sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan memprediksi masalah dalam kehidupan masyarakat (Sugiono, 2015:22).

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Hal ini dianggap tepat karena data kualitatif dapat digunakan untuk menelusuri dan memahami kronologis jalannya peristiwa. Data kualitatif lebih cenderung mengarah pada wawasan yang tidak terduga (A. Matthew. Et al, 1992:22). Jenis penelitian ini adalah penelitian kepustakaan. Penelitian literatur adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan pemeriksaan buku, literatur, catatan, dan laporan yang relevan dengan masalah yang akan dipecahkan (Nazir, 1998:112). Berdasarkan teori tersebut, maka pesan moral dalam Film Anime Classroom Of The Elite yang penulis miliki akan dianalisa berdasarkan literatur-literatur lainnya yang relevan pesan moral dalam Film Anime Classroom Of The Elite.

3.2 Lokasi & Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Pekanbaru karena tempat tinggal peneliti adalah Pekanbaru dan pengolahan data film dapat dilakukan dimana saja dengan sumber film dengan mengunduh file film dari platform resmi. Penelitian telah selesai dilaksanakan selama enam bulan yang berlangsung pada bulan Januari-Juni 2024.

3.3 Sumber Data Penelitian

Menurut Sugiyono sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data (Sugiono, 2009:137). Berdasarkan pendapat tersebut, maka sumber data dalam penelitian ini adalah pesan moral dalam Film Anime Classroom Of The Elite. Film yang diteliti yakni dalam bentuk rekaman video yang di download dari internet yang dapat diputar di laptop maupun ponsel seluler sebagai data primer. Sedangkan untuk data sekunder peneliti ambil dari beberapa buku teori yang menjadi panduan, jurnal, artikel, dan bahan bacaan lainnya yang relevan dengan penelitian.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiono (2009:137), Teknik pengumpulan data merupakan tahapan penelitian yang paling strategis karena tujuan utama penelitian adalah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

untuk mendapatkan informasi. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik observasi.

3.4.1 Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan penginderaan. Ada 3 jenis observasi yaitu observasi partisipatif, observasi terstruktur atau tersamar, observasi tak terstruktur. Observasi bisa diartikan sebagai pengamatan, dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak (Rahmat, 2018).

Metode observasi yang dilakukan dalam penelitian ini ialah melalui beberapa tahapan seperti mengamati dialog-dialog yang terdapat pada film anime Classroom Of The Elite. Dengan cara mengamati dialog-dialog yang terjadi dalam film anime Classroom Of The Elite, peneliti akan lebih mudah untuk mendapatkan isi pesan-pesan moral yang terdapat pada film animasi tersebut. Selain melakukan pengamatan terhadap dialog-dialog dalam film anime Classroom Of The Elite, peneliti juga akan melakukan pengamatan terhadap gambar pada film tersebut.

3.4.2 Dokumentasi

Teknik dokumen merupakan teknik pengumpulan data dengan sumber bukan manusia (non human resources), diantaranya dokumen, dan bahan statistik (Rahmat, 2018). Studi dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan kepada subjek penelitian. Peneliti akan melakukan pengumpulan data yang berhubungan dengan penelitian. Data-data tersebut bisa diperoleh dari menonton secara langsung film anime Classroom Of The Elite, buku-buku yang relevan dengan penelitian, atau mencari data-data melalui internet.

3.5 Validitas Data

Keabsahan data dalam penelitian ini didasarkan pada data berupa penyampaian pesan moral dalam film anime Classroom of the Elite, mulai dari aspek visual hingga suara yang terdapat dalam film tersebut. Kemudian diolah dan dianalisis dengan analisis data kualitatif kajian semiotik.

3.6 Teknik Analisis

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model analisis interaktif. Menurut Miles dan Huberman's Sutopo, ada tiga komponen utama dalam analisis data kualitatif yang harus diperhatikan oleh peneliti (Sugiono, 2009:91). Analisis model interaksi ini merupakan interaksi dari ketiga komponen tersebut, yaitu: Reduksi data, penyajian data (data

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

display) dan penarikan kesimpulan (verifikasi). Selama melakukan tahap pengumpulan data, peneliti secara bersamaan melakukan reduksi data dan menampilkannya sesuai dengan susunan data yang dibutuhkan. Langkah-langkah analisis interaksi adalah sebagai berikut :

3.6.1 Reduksi Data

Pada bagian ini, peneliti mereduksi dan menyeleksi data. Mungkin tidak semua informasi yang diperoleh disajikan. Peneliti memilih informasi apa yang dianggap tepat untuk presentasi dan analisis. Penelitian ini mengkaji klasifikasi atau kategorisasi pesan moral dalam pesan moral di kelas film anime Classroom Of The Elite menurut teori semiotik berdasarkan teori Roland-Barthes.

3.6.2 Display Data

Informasi yang dipilih kemudian ditampilkan di bagian ini. Informasi tentang hasil pemilihan umum yang tidak serta merta direpresentasikan begitu saja. Data yang dipilih dikelompokkan dan diurutkan berdasarkan topik untuk memudahkan analisis. Penelitian ini mendeskripsikan pesan moral film anime Classroom Of The Elite menurut teori semiotika berdasarkan teori Roland-Barthes.

3.6.3 Penarikan Kesimpulan

Setelah berkonsultasi dengan informan yang tepat, peneliti dapat mengambil kesimpulan yang tepat tentang hasil penelitian, tergantung pada topiknya, yaitu tentang pesan moral dalam pesan moral di Film Anime Classroom Of The Elite menurut teori semiotik berdasarkan teori Roland-Barthes.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

BAB IV GAMBARAN UMUM

4.1 Film Anime

Anime yaitu animasi khas Japan (アニメ; Japanese animation), berasal dari kata *animeshion*, biasanya di cirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita yang ditujukan pada beragam jenis penonton. Anime dipengaruhi oleh gaya gambar manga yaitu komik khas Jepang (Ranang A.s. et al, 2010:241).

Kata anime sendiri sebenarnya tidak memiliki arti khusus, hanya saja inilah cara orang Jepang agar lebih mudah dalam mengucapkan animation baik itu animasi buatan Jepang atau bukan mereka tetap menyebut animasi dengan sebutan anime. Namun bagi orang-orang diluar Jepang kata anime digunakan untuk membedakan animasi buatan Jepang dengan animasi buatan Amerika. Persepsi ini timbul disebabkan desain penggambaran anime yang benar-benar terlihat khas dibanding animasi buatan Amerika, seperti bentuk tubuh, wajah, mata, hidung, dan lainnya bahkan setiap animator Jepang memiliki ciri khas gaya gambar animasinya masing-masing. Ranang A.S (2010:241) menjelaskan pengertian anime sebagai berikut:

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

Jadi anime dapat diartikan sebagai animasi Jepang dengan teknik penggambaran tokoh yang unik dan menarik, namun dengan *setting* latar tempat dan cerita yang cenderung kompleks dan kreatif sehingga penontonnya diajak untuk berfantasi lebih luas tentang kehidupan dunia. Tidak jarang di dalam anime disertakan pesan-pesan moral tentang bagaimana menghadapi hidup dan kata-kata mutiara yang selalu disisipkan disetiap dialog para tokohnya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

Tabel 4.1

Macam-macam Genre Anime dan Artinya (Japanese S.B, 2015:79-82)

No	Genre/Jenis	Deskripsi	Contoh
1	Action	Memfokuskan sajian cerita yang diisi penuh dengan aksi-aksi menarik yang diperkuat oleh teknik bela diri, senjata dalam suatu pertarungan, perang, maupun persaingan fisik dari yang realistik hingga mustahil.	Naruto, Bleach, Samurai X, Dargon Ball, Demon Slayer, dll
2	Adventure	Mengangkat cerita tentang petualangan sang tokoh utama biasanya juga ada aksi-aksi menarik mengiringi kisah-kisah perjalanan tokoh anime-nya.	Doraemon, One Piece, Cooking Master Boy, Inuyasa, dll
3	Comedy	Berisikan tentang cerita-cerita lucu, dialog atau aksi-aksi kocak para tokoh anime-nya, tak jarang anime ini sering membuat penontonnya terhibur dan tertawa geli.	Crayon Shinchan, Tensei Bakabon, Makibao, dll
4	Slice of Life	Menampilkan kisah drama kehidupan sehari-hari yang syarat akan makna kehidupan itu sendiri. Seringkali pesan moral atau kata-kata mutiara diselipkan diantara dialog para tokoh anime-nya atau diakhir ceritanya.	Gin No Saji, Clannad, Non Non Biyori, dll
5	Romance	Nuansa cerita percintaan yang romantis layaknya cinta segitiga atau cinta sejoli yang tak pernah terpisahkan.	Shigatsu wa Kimi no Uso, Ishukan Friends, Ao Haru Ride, dll

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

6	Horor	Menyajikan kisah-kisah menyeramkan, menegangkan, dan mengerikan.	Ghost Hount, Ghost at School, Blood-C, dll
7	Science Fiction	Dibuat berdasarkan khayalan sang animator mengenai fiksi ilmiah dengan menggabungkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sedang berkembang atau yang akan datang.	Gundam Series, Guren Lagan, Code Geas, dll
8	Bishoujo	Identik dengan sekelompok tokoh-tokoh karakter perempuan cantik sebagai karakter yang mendominasi cerita. Kisah yang disajikan bisa bermacam-macam dapat berupa kisah romantis, petualangan, aksi pertarungan, dan lain-lain.	Sailormoon, Chunibyō
9	Bishounen	Kebalikan dari Bishoujo dimana karakter-karakternya didominasi sekelompok laki-laki tampan.	Hanayori Dango, Fruits Basket, Ouran High School Host Club, dll
10	Yuri	Bersajikan konten-konten yang lebih menjurus pada kisah cinta antar sesama tokoh wanita.	Yuru Yuri, Strawberry Panic
11	Yaoi	Konten-kontennya disajikan menjurus pada kisah cinta antar sesama tokoh pria.	
12	Mecha	Berisikan tentang cerita dengan karakter-karakter yang didominasi oleh robot-robot.	Gundam Series, Neon Genesis Evangelion, Full Metal Panic, dll

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

13	Hareem	Penyajian cerita lebih berfokus pada tokoh utama seorang laki-laki yang dikelilingi oleh banyak tokoh perempuan, begitu juga sebaliknya.	magami SS, Ichigo 100, Go Toubun No Handayome, dll
14	Fantasy	Para karakternya digambarkan sebagai sosok yang memiliki kekuatan sihir atau supranatural dan dikemas dalam cerita petualangan.	Mahou Soujo Negi Magi, Magi The Labyrinth of Magic, dll
15	Ecchi	Konten-kontennya digambarkan secara erotis dan sering menampilkan adegan-adegan yang menjurus ke arah seksual sehingga genre ini hanya diperuntukan bagi penonton dewasa 18 tahun keatas.	Kiss X Sis, B Gata H Kei, dll
16	Hentai	Konten-kontennya hanya disajikan khusus bagi penonton dewasa usia 18+ sebab dalam anime ini tidak ada sensor sama sekali pada adeganadegan seksual yang ditampilkan.	Oppai Life, Taboo Charming Mother, dll
17	Game Based	Berdasarkan dari suatu permainan danceritanya berpusat pada suatu pertandingan dari permainan tersebut.	Pokemon, YuGi-Oh!, Hikaru no Go, Beyblade, Duel Master, dll

Pengategorian anime ini dilakukan semata-mata untuk melindungi para penonton anak-anak yang tidak dianjurkan untuk menonton adegan-adegan yang negatif. Meski sudah dikategorikan sedemikian rupa pada kenyataannya banyak penonton di luar Jepang terutama di Indonesia yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

masih belum paham dengan pengategorian genre anime tersebut dan menganggap bahwa anime apapun yang ditayangkan di televisi disamaratakan sebagai tayangan untuk anak-anak padahal di dalamnya mengandung unsur kekerasan dan pornografi yang sangat tidak pantas untuk dilihat oleh anak-anak.

4.2 Film Anime Classroom Of The Elite

Adaptasi seri televisi anime diumumkan dan ditayangkan mulai tanggal 12 Juli hingga tanggal 27 September 2017 di AT-X dan saluran lainnya (Anime, Network). Seiji Kishi dan Hiroyuki Hashimoto menyutradarai seri ini di Lerche. Aoi Akashiro menulis naskah, sementara Kazuaki Morita merancang karakternya. Lagu tema pembuka seri ini adalah Caste Room yang dibawakan oleh ZAQ, sedangkan lagu tema penutup seri ini adalah Beautiful Soldier yang dibawakan oleh Minami Kuribayashi. Crunchyroll mendapatkan lisensi seri ini. Funimation telah mendapatkan lisensi seri ini di Amerika Utara.

Pada tanggal 21 Februari 2022, diumumkan bahwa sekuel seri ini sedang dalam produksi. Sekuel seri ini kemudian dibagi menjadi dua musim tambahan, dengan Lerche kembali sebagai studio (Hodgkins, Crystalyn). Musim kedua disutradarai oleh Yoshihito Nishōji, dengan Seiji Kishi dan Hiroyuki Hashimoto kembali sebagai sutradara utama, Hayato Kazano menggantikan Aoi Akashiro sebagai penulis naskah dan Kazuaki Morita kembali sebagai perancang karakter. Masaru Yokoyama dan Kana Hashiguchi akan menyusun musiknya, menggantikan Ryō Takahashi. Musim kedua seri ini ditayangkan mulai bulan Juli 2022. Lagu tema pembuka seri kedua ini berjudul "Dance in the Game" yang dibawakan oleh ZAQ, sedangkan lagu tema penutup seri kedua ini berjudul Hito Shibai yang dibawakan oleh Mai Fuchigami.

Musim ketiga seri ini mulanya ditayangkan mulai tahun 2023, tetapi seri ini kemudian ditunda karena berbagai keadaan dan akhirnya ditayangkan mulai tanggal 3 Januari hingga tanggal 27 Maret 2024 (Anime, Network). Lagu tema pembuka seri ketiga ini berjudul Minor Piece yang dibawakan oleh ZAQ, sedangkan lagu tema penutup seri ketiga ini berjudul Konsei Dai Kakumei (The Great Revolution of this World) yang dibawakan oleh Yui Ninomiya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

4.2.1 Profil Film Anime Classroom Of The Elite (*Anime.N*, 2017)

Tabel 4.2

Profil Anime Classroom Of The Elite

Yōkoso Jitsuryoku Shijō Shugi no Kyōshitsu e
(Classroom Of The Elite)



Gambar 1.4

Cover Anime Classroom Of The Elite

Sutradara

- Seiji Kishi
- Hiroyuki Hashimoto
- Yoshihito Nishōji

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Produser	• Shō Tanaka • Masahito Ikemoto • Ashitate Harutaka • Aya Iizuka • Hideo Itō • Meiko Tsuruta • Yūta Kashiwabara • Mitsuhiro Ogata
Skenario	• Aoi Akashiro • Hayato Kazano
Musik	• Ryō Takahashi • Masaru Yokoyama • Kana Hashiguchi
Studio	Lerche
Pelisensi	Crunchyroll Muse Communication
Saluran asli	AT-X, Tokyo MX, TV Aichi, KBS Kyoto, Sun TV, TVQ, BS11
Saluran Bahasa Inggris	Animax Asia
Tayang	12 Juli 2017 – 5 Mei 2024
Episode	38

4.2.2 Sinopsis Film Anime Classroom Of The Elite

Di sebuah sekolah bergengsi bernama SMA Koudo Ikusei, siswa-siswa ditempatkan dalam kelas berdasarkan poin yang mereka dapatkan dari berbagai aktivitas dan tes. Kelas A adalah yang paling tinggi, sedangkan kelas D dianggap sebagai yang terendah. Kiyotaka Ayanokouji adalah seorang siswa baru yang masuk ke dalam kelas D. Di kelas tersebut, dia bertemu dengan Suzune Horikita, seorang siswi yang berusaha meningkatkan status kelasnya, dan Kikyō Kushida, seorang gadis yang terlihat ramah dan ramah.

Bersama-sama, mereka berusaha untuk mengatasi stereotip yang melekat pada kelas D dan meningkatkan poin mereka. Namun,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

mereka menghadapi berbagai masalah di sepanjang jalan, termasuk konflik internal antara siswa-siswa kelas D, serta pertarungan dan intrik antar kelas. Ayanokouji terbukti memiliki kemampuan luar biasa yang tersembunyi, dan dia menggunakan kecerdasannya untuk membantu teman-temannya dan menyelesaikan konflik-konflik yang muncul. Sementara itu, dia juga mulai menyelidiki misteri di balik sekolah dan sistem penilaian poin yang tidak adil.

Di akhir musim ini, Ayanokouji dan teman-temannya mengalami berbagai pengalaman yang mengubah pandangan mereka tentang sekolah dan dunia di sekitarnya. Mereka belajar tentang persahabatan, kepercayaan, dan kekuatan individual mereka sendiri saat mereka berjuang untuk mencapai tujuan mereka di SMA Koudo Ikusei.

Musim kedua dari Classroom of the Elite mengambil alur cerita yang lebih mendalam dan kompleks. Setelah peristiwa-peristiwa dramatis di musim pertama, fokus masih tetap pada Kiyotaka Ayanokouji dan teman-temannya yang berusaha untuk menavigasi kehidupan mereka di SMA Koudo Ikusei.

Di musim ini, persaingan antar kelas semakin memanas. Kelas-kelas terus berlomba-lomba untuk mendapatkan poin dan meningkatkan status mereka dalam hierarki sekolah. Ayanokouji, Suzune Horikita, dan Kikyoku Kushida tetap menjadi fokus utama, dengan mereka menghadapi tantangan-tantangan baru serta mengungkap rahasia-rahasia yang lebih dalam tentang sekolah dan sistemnya. Ayanokouji terus menunjukkan kecerdasan dan kemampuan luar biasanya, seringkali berperan sebagai kunci dalam menyelesaikan konflik-konflik yang muncul. Sementara itu, karakter-karakter lain juga mengalami perkembangan yang signifikan dalam musim ini, baik dalam hal hubungan personal maupun dalam menghadapi konflik-konflik internal.

Konflik-konflik yang muncul dalam musim kedua ini tidak hanya terbatas pada persaingan antar kelas, tetapi juga melibatkan pertarungan kekuasaan dan intrik yang semakin rumit di antara siswa-siswa dan staf sekolah. Ayanokouji dan teman-temannya harus menghadapi ujian-ujian baru yang menguji kemampuan mereka tidak hanya sebagai siswa, tetapi juga sebagai individu. Musim kedua dari Classroom of the Elite menawarkan porsi yang lebih dalam dari cerita yang menarik, di mana karakter-karakternya berusaha untuk memahami dunia di sekitar mereka sambil menemukan tempat mereka di dalamnya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Musim ketiga dari *Classroom of the Elite* membawa penonton lebih dalam ke dalam kompleksitas dunia SMA Koudo Ikusei. Setelah peristiwa-peristiwa dramatis yang terjadi di musim sebelumnya, para karakter utama, terutama Kiyotaka Ayanokouji, Suzune Horikita, dan Kikyō Kushida, menemukan diri mereka terlibat dalam konflik yang lebih besar dan lebih kompleks. Dalam musim ini, Ayanokouji terus mengungkap lebih banyak tentang latar belakangnya yang misterius sambil menavigasi intrik-intrik yang semakin rumit di antara siswa-siswa dan otoritas sekolah. Pertarungan antar kelas masih menjadi fokus utama, dengan setiap kelas berusaha untuk mendapatkan keunggulan atas yang lainnya.

Namun, musim ketiga juga menghadirkan tantangan-tantangan baru yang melampaui persaingan antar kelas. Ayanokouji dan teman-temannya harus menghadapi konflik-konflik moral yang membingungkan dan keputusan-keputusan sulit yang menguji prinsip-prinsip mereka. Di samping itu, mereka terus menyelidiki misteri di balik sekolah dan sistemnya, mencoba mengungkap kebenaran yang tersembunyi. Sementara itu, hubungan antara karakter-karakter utama mengalami perkembangan yang signifikan, dengan persahabatan dan ikatan emosional diuji oleh tekanan-tekanan yang ada. Di tengah-tengah semua ini, Ayanokouji tetap menjadi pusat gravitasi, menggunakan kecerdasannya yang luar biasa untuk memecahkan masalah dan melindungi teman-temannya.

Puncak dari musim ketiga ini adalah pengungkapan kebenaran yang menggemparkan tentang sekolah dan sistemnya, yang mengubah pandangan para karakter tentang dunia di sekitar mereka. Dengan perjuangan, pengorbanan, dan keberanian, Ayanokouji dan teman-temannya mencapai titik balik yang menentukan dalam perjalanan mereka di SMA Koudo Ikusei. Akhirnya, cerita mencapai puncaknya dengan pengungkapan kebenaran yang menggemparkan tentang sekolah dan sistemnya, sementara Ayanokouji dan teman-temannya berjuang untuk mempertahankan hak-hak mereka dan mengubah dunia sekolah mereka menjadi tempat yang lebih adil.

4.2.3 Karakter dan pengisi suaranya (*Funimation, 2017*)

- Kelas D
 - a. Kiyotaka Ayanokōji (綾小路 清隆, Ayanokōji Kiyotaka)

Pengisi suara: Shōya Chiba (Jepang); Justin Briner (Inggris).

Seorang siswa yang tidak termotivasi dan sangat buruk dalam berkomunikasi dengan orang lain. Nilainya sengaja dibuat rata dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

ia sangat sadar bagaimana ia menghabiskan poinnya. Terungkap bahwa ia memiliki bakat akademis dan kecerdasan sejati untuk mencapai kelas atas jika ia mau, tetapi dengan beberapa alasan, ia memiliki tujuan untuk masuk ke kelas D. Diungkapkan oleh wali kelasnya, Sae Chabashira, bahwa ia sengaja mendapat 50 dari 100 poin untuk setiap mata pelajaran saat ujian masuk. Meskipun tidak menunjukkan latihan kebugaran apapun, ia sangat kekar dan terlihat sangat terampil dalam seni bela diri, sehingga ia bertahan dalam pertarungan melawan ketua OSIS. Ia juga terbukti sangat cerdas karena ia muncul dengan berbagai skema besar yang menipu dan menggunakan hampir semua orang di sekolah.

Dalam kilas balik, ditunjukkan bahwa ia adalah bagian dari eksperimen yang dilakukan oleh organisasi tak dikenal yang dimiliki oleh ayahnya di fasilitas tak dikenal yang disebut Ruang Putih yang memaksa anak-anak untuk berpartisipasi dalam serangkaian tes yang dirancang untuk membesarkan anak serta melatih anak-anak menjadi remaja dengan kemampuan yang hampir seperti manusia super dan ia terbukti menjadi satu-satunya yang selamat. Ia lebih suka berada di balik layar dan menggunakan orang lain untuk mengimplementasikan rencananya kapanpun diperlukan. Ia dianggap sebagai narator yang tidak dapat diandalkan karena latar belakang dan kebohongannya yang misterius.

b. Suzune Horikita (堀北 鈴音, Horikita Suzune)

Pengisi suara: Akari Kitō (Jepang); Felecia Angelle (Inggris). Seorang siswa penyendiri, berhati dingin dan tidak ramah, yang dianggap sebagai kecantikan intelektual yang duduk di sebelah Kiyotaka Ayanokōji di kelas dan juga berhati-hati tentang bagaimana ia menghabiskan poinnya. Seperti Kiyotaka, ia kesulitan berkomunikasi dengan orang lain tetapi tidak seperti Kiyotaka, ia menganggap teman tidak diperlukan. Kiyotaka adalah satu-satunya siswa di kelasnya yang diajak bicara olehnya dan curhat padanya karena ia tampaknya mengungkapkan minat pada kepribadian Kiyotaka yang berwawasan luas namun misterius dan memiliki keraguan tentang Kiyotaka dan masa lalunya yang misterius, percaya bahwa Kiyotaka menyembunyikan lebih dari yang sebenarnya.

c. Kikyō Kushida (櫛田 桔梗, Kushida Kikyō)

Pengisi suara: Yurika Kubo (Jepang); Sarah Wiedenheft (Inggris). Seorang gadis populer di kelas D yang memiliki

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

kepribadian yang tampaknya baik dan ceria serta ingin berteman dengan semua orang di sekolah. Namun, di balik wajahnya yang ceria dan perhatian, ia memiliki kepribadian lain yang kejam, berdarah dingin, menjijikkan dan manipulatif. Ia juga menunjukkan kebencian yang mendalam terhadap Suzune Horikita, namun ia ingin lebih dekat dengan Suzune untuk alasan yang tidak diketahui. Dalam novel ringan, ia satu sekolah di SMP yang sama dengan Suzune dan berasumsi bahwa Suzune mengetahui tentang masa lalunya yang kelam.

d. Airi Sakura (佐倉 愛里, Sakura Airi)

Pengisi suara: Mao Ichimichi (Jepang); Leah Clark (Inggris). Seorang siswa yang menyukai fotografi dan ditempatkan di kelas D karena ketakutan dan kegelisahannya, menyebabkannya mengalami kesulitan berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Ia tidak bisa menonjol dan suka mengambil gambar model. Ia awalnya diturunkan menjadi idola gravure hingga hidupnya dalam bahaya dikejar oleh penguntit yang bekerja di sebuah toko elektronik dan berusaha untuk menyerangnya hingga membuatnya tidak bisa menonjol lagi selama sisa hidupnya.

e. Kei Karuizawa (軽井沢 恵, Karuizawa Kei)

Pengisi suara: Ayana Taketatsu (Jepang); Bryn Apprill (Inggris). Siswa terbaik kelas D yang memiliki masalah karakter. Di novel ringan, ia tampaknya membentuk ikatan kepercayaan yang sangat dekat dengan Kiyotaka Ayanokōji dan memperhatikan bahwa Kiyotaka memiliki sisi misterius yang gelap sehingga Kiyotaka tidak ingin orang tahu tentang di mana Kiyotaka ditunjukkan lebih mempercayainya dari pada orang lain dan di novel ringan volume 6, ia terbukti menyukai Kiyotaka.

f. Yōsuke Hirata (平田 洋介, Hirata Yōsuke)

Pengisi suara: Ryōta Ōsaka (Jepang); Dallas Reid (Inggris). Siswa terbaik kelas D. Nilainya layak berada di kelas yang lebih tinggi, tetapi ia akhirnya terjebak di kelas D karena alasan yang belum dijelaskan. Ia berada dalam hubungan dengan Kei Karuizawa, meskipun di novel ringan, ia terungkap sebagai siswa dengan tipu muslihat dan ditutup-tutupi sehingga ia tidak diganggu di sekolah. Hal itu juga diisyaratkan di novel ringan, bahwa ia mulai mencurigai Kiyotaka Ayanokōji atas manipulasi dan penggunaan orang lain sambil mengambil keuntungan dari peristiwa yang terjadi melalui berbagai skema besar yang secara bertahap hingga akhirnya membantu kelas D dan melakukannya

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

secara halus di balik bayang-bayang tanpa sepengetahuannya dan orang lain yang tampaknya tidak menyadari apa yang terjadi.

- g. Rokusuke Kōenji (高円寺 六助, Kōenji Rokusuke)

Pengisi suara: Toshiki Iwasawa (Jepang); Christopher Wehkamp (Inggris). Siswa narsis yang berasal dari keluarga cendekiawan terkenal yang bergengsi karena ia dilengkapi dengan kemampuan fisik dan kecerdasan yang hebat, tetapi ia berakhir di kelas D karena terlalu arogan dan egois, membuatnya tidak dapat bekerja sama dengan orang lain. Tidak seperti teman-temannya yang berjuang untuk mendapatkan poin yang cukup, ia tidak khawatir tentang hal itu karena keluarga kayanya dapat dengan mudah membeli poin yang diperlukan untuk digunakannya.

- h. Ken Sudō (須藤 健, Sudō Ken)

Pengisi suara: Eiji Takeuchi (Jepang); Brandon McInnis (Inggris). Salah satu anggota 3 Idiot kelas D yang juga merupakan pemain tim basket dan tergabung dalam klub basket. Meskipun ia memiliki kemampuan atletik terbaik dibandingkan dengan teman-teman sekelasnya, ia memiliki kecerdasan yang sangat buruk, temperamen yang pendek dan kepribadian seperti kulit tipis yang membuatnya mudah marah dan terpancing, yang bukan karena campur tangan Suzune Horikita dan Kiyotaka Ayanokōji hingga membuatnya dikeluarkan dua kali.

Kepribadiannya terlihat sedikit membaik meskipun ia masih bertindak kasar terhadap orang lain dan ia terlihat memiliki perasaan terhadap Suzune. Di novel ringan, ia terbukti cukup dekat dengan Kiyotaka dan terungkap bahwa mereka berdua sebenarnya adalah teman dekat. Di novel ringan volume 5 saat festival olahraga, ia tampaknya telah membentuk ikatan yang erat dengan Suzune.

- i. Kanji Ike (池 寛治, Ike Kanji)

Pengisi suara: Daiki Abe (Jepang); Aaron Dismuke (Inggris). Salah satu anggota 3 Idiot kelas D yang memiliki kecerdasan yang buruk meskipun keterampilan komunikasi dan pengalamannya dalam berkemah sangat baik. Ia juga terbukti menyukai Kikyō Kushida.

- j. Haruki Yamauchi (山内 春樹, Yamauchi Haruki)

Pengisi suara: Mutsuki Iwanaka (Jepang); Travis Mullenix (Inggris). Salah satu anggota 3 Idiot kelas D yang memiliki kecenderungan berbohong. Ia juga menyukai Kikyō Kushida tetapi ia memiliki perasaan untuk Airi Sakura juga. Di novel ringan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

volume spin-off, ia mengakui perasaannya pada Airi, tetapi ia ditolak karena ketidakmampuan dan kegelisahan Airi untuk mengatasi situasi yang tidak nyaman dan perasaan Airi terhadap Kiyotaka Ayanokōji.

- k. Teruhiko Yukimura (幸村 輝彦, Yukimura Teruhiko)

Pengisi suara: Tsubasa Gōda (Jepang); Josh Grelle (Inggris). Seorang siswa laki-laki dengan kecerdasan yang luar biasa. Terlepas dari kemampuan akademisnya, kemampuan atletiknya yang buruk membuatnya masuk kelas D. Di novel ringan volume 6, ia juga anggota kelompok belajar Kiyotaka Ayanokōji.

- l. Maya Sato (佐藤 麻耶, Sato Maya)

Pengisi suara: Lynn (Jepang); Michelle Rojas (Inggris). Seorang gadis di kelas Kiyotaka Ayanokōji yang menyukainya. Ia dianggap menarik oleh rekan-rekan prianya yang menyatakan kecemburuan terhadap hubungannya dengan Kiyotaka Ayanokōji.

- Kelas C

- a. Kakeru Ryūen (龍園 翔, Ryūen Kakeru)

Pengisi suara: Masaaki Mizunaka (Jepang); Eric Vale (Inggris). Karakter antagonis dan seorang siswa kelas C yang memiliki reputasi sebagai berandalan yang ditakuti di mana ia memerintah kelas C seperti bos mafia dan memiliki sekelompok antek yang melakukan pekerjaan kotorannya.

- b. Mio Ibuki (伊吹 澪, Ibuki Mio)

Pengisi suara: Mikako Komatsu (Jepang); Jamie Marchi (Inggris). Siswa kelas C yang membenci reputasi kotor Kakeru Ryūen sebagai berandalan terkenal. Tidak hanya memiliki kemampuan akademik yang sangat baik, tetapi kemampuan fisiknya juga tidak bisa diremehkan. Ia terampil dalam bertarung dan memiliki pengetahuan tentang beberapa keterampilan bela diri yang dapat menyaingi banyak seniman bela diri. Ia melawan Suzune Horikita untuk memastikan apakah ia adalah pembakar dan mengungkapkan bahwa ia adalah dalang pencurian kartu kunci Suzune, lalu ia mengalahkan Suzune.

- Kelas B

- a. Honami Ichinose (一之瀬 帆波, Ichinose Honami)

Pengisi suara: Nao Tōyama (Jepang); Kristi Rothrock (Inggris). Ketua kelas B yang sangat baik, suka menolong dan tidak mementingkan diri sendiri. Ia adalah salah satu siswa terbaik di kelasnya dan sangat dikagumi dan dihormati. Namun, tidak seperti

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

kebanyakan siswa lain yang membenci siswa dari kelas bawah, ia rendah hati dan juga berteman dengan beberapa dari mereka seperti, Kikyō Kushida dan Kiyotaka Ayanokōji. Ia memperoleh sejumlah besar poin pribadi melalui cara yang tidak diketahui dan tampak tertutup tentang hal itu, menyebabkan Kiyotaka bertanya-tanya tentang bagaimana ia mendapatkan poin sebanyak itu.

b. Ryūji Kanzaki (神崎 隆二, Kanzaki Ryūji)

Pengisi suara: Akihisa Wakayama (Jepang); Ricco Fajardo (Inggris). Siswa kelas B yang terlihat cukup cerdas dan ramah. Bersama Honami Ichinose, ia tidak keberatan membantu Kiyotaka Ayanokōji untuk membuktikan bahwa Ken Sudō tidak bersalah dalam kasus insiden kekerasan kelas C.

- Kelas A

a. Arisu Sakayanagi (坂柳 有栖, Sakayanagi Arisu)

Pengisi suara: Rina Hidaka (Jepang); Trina Nishimura (Inggris). Ia adalah pemimpin utama kelas A, yang tampaknya cacat hingga menyebabkannya berjalan dengan tongkat. Ia terbukti sangat cerdas karena ia tampaknya memiliki pengetahuan yang sangat tinggi tentang peraturan sekolah dan sistem S. Kakeru Ryūen dari kelas C menyebutkan bagaimana ia masih bertindak sebagai Ratu sekolah karena berada di kelas A. Ada persaingan ketat antara ia dan Kakeru Ryūen di samping kelas masing-masing karena menurutnya tantangan Kakeru Ryūen melawan kelas A menarik, tetapi pada akhirnya sia-sia.

b. Kōhei Katsuragi (葛城 康平, Katsuragi Kōhei)

Pengisi suara: Satoshi Hino (Jepang); Jarrod Greene (Inggris). Siswa kelas A yang cerdas, dihormati dan bertanggung jawab penuh atas kelasnya. Untuk beberapa alasan, ia memiliki masa lalu yang tidak menyenangkan karena ditolak bergabung dengan OSIS atas kegagalannya yang tidak diketahui.

- OSIS

a. Manabu Horikita (堀北 学, Horikita Manabu)

Pengisi suara: Yūichirō Umehara (Jepang); David Matranga (Inggris). Kakak laki-laki Suzune Horikita dan ketua OSIS. Ia juga sangat dihormati oleh seluruh siswa dan guru sekolah. Namun, ia membenci Suzune karena berada di kelas bawah dan kehadiran Suzune mengancam reputasinya di OSIS. Ia muncul sebagai siswa yang sangat serius dan cerdas, yang melekat pada perannya sebagai ketua OSIS dan juga terbukti cukup terampil dalam seni bela diri

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

seperti yang terlihat dalam perkelahianannya dengan Kiyotaka Ayanokōji. Setelah perkelahian itu, Manabu tertarik pada Kiyotaka dan melihatnya sebagai lawan yang layak.

- Guru

- a. Sae Chabashira (茶柱 佐枝, Chabashira Sae)

Pengisi suara: Rina Satō (Jepang); Jennifer Alyx (Inggris). Wali kelas D yang sangat dingin dan apatis terhadap kelasnya sendiri meskipun ia bisa disuap dengan harga yang pantas di mana ia rela menjual nilai kepada siswa yang terancam dikeluarkan. Ia adalah satu-satunya guru yang mengetahui kebenaran di balik penunjukan kelas D untuk siswa dengan kecacatan dan potensi tersembunyi Kiyotaka Ayanokōji sebagai "paling cacat" dan siswa yang sangat baik di kelas D. Ia juga mengancam Kiyotaka agar Kiyotaka dikeluarkan jika Kiyotaka tidak segera naik ke kelas A karena menahan kemampuan dan kecerdasan sejatinya. Tidak diketahui mengapa ia ingin Kiyotaka naik ke kelas yang lebih tinggi. Salah satu alasan yang mungkin adalah bahwa ia mungkin merasa Kiyotaka menyalahgunakan bakat yang sebenarnya dengan berada di kelas terendah alih-alih berada di kelas atas yang pantas didapatkannya. Ia, kemudian, mengungkapkan kepada Kiyotaka bahwa hal itu adalah keinginan ayahnya untuk dikeluarkan dan bahwa ayahnya menyatakan bahwa Kiyotaka akan memilih dikeluarkan atas kehendak Kiyotaka sendiri.

- b. Chie Hoshinomiya (星之宮 知恵, Hoshinomiya Chie)

Pengisi suara: Hisako Kanemoto (Jepang); Sara Ragsdale (Inggris). Wali kelas B dengan reputasi sebagai seorang pemabuk yang ceroboh. Terlepas dari keanehannya, ia tampak berwawasan luas saat ia mengenali bahwa Kiyotaka Ayanokōji, seorang siswa kelas D, yang tidak pernah ditemuinya dapat menimbulkan masalah untuk kelasnya berdasarkan apa yang dikatakan oleh Honami Ichinose tentangnya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Film anime sering kali disertai dengan persepsi negatif, seperti konten-konten yang kontroversial atau eksplisit, ternyata juga memiliki kemampuan yang signifikan untuk menyampaikan pesan moral yang mendalam kepada penontonnya. Pada film anime *classroom of the elite*, nilai-nilai moral yang ditemukan seperti:

1. Jujur
2. Menjadi diri sendiri
3. Tanggung jawab
4. Kemandirian
5. Keberanian moral
6. Kerendahan hati, dan
7. Kritis

Dengan demikian, film anime tidak hanya menjadi hiburan semata, tetapi juga merupakan medium yang berpotensi untuk menginspirasi dan mengajarkan nilai-nilai positif kepada penontonnya. Meskipun "*Classroom of the Elite*" adalah serial yang kompleks dan sering kali gelap, tetapi pesan-pesan moral yang terkandung di dalamnya dapat menjadi refleksi yang berharga tentang dinamika sosial, keadilan, dan kekuasaan.

6.2 Saran

- 6.2.1 Untuk setiap production house agar lebih memperbanyak produksi film yang memuat dan mengandung pesan moral yang bisa di implementasikan dalam kehidupan nyata.
- 6.2.1 Untuk penonton lainnya agar lebih memperhatikan makna dari film bukan hanya sebagai hiburan. karena didalam film banyak makna yang bisa diambil agar menjadikan diri kita lebih baik lagi. Selalulah berusaha mencari tontonan yang tidak mengandung unsur sara dan tontonan yang baik untuk perubahan karakter, sifat, kebiasaan, pola pikir yang baik serta jauhi film yang buruk dan mengandung hal-hal negatif agar terhindar dari mudharat.
- 6.2.2 Penelitian yang telah penulis teliti tentang Film Anime *Classroom Of The Elite* masih begitu luas untuk diteliti kembali aspek lainnya, sehingga penulis untuk selanjutnya menyarankan kepada peneliti lainnya agar bisa meneliti aspek-aspek penting dan menarik yang lebih mendalam di Film Anime *Classroom Of The Elite*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Habib A. "Analisis Semiotika Pesan Moral dalam Film Quarantine Tales." *Jurnal Manajemen Bisnis (JMB)* 34, no. 1 (2022): 47–54. <http://ejournal.stieibbi.ac.id/index.php/jmb>.
- Andranto, Elvinaro, Lukiat Komala. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Refika Offset, 2007.
- Arifin, Anwar. *Dakwah Kontemporer*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011.
- Aufa Hakim, M., & Mochammad, R. (2019). Analisis semiotika pesan moral dalam film animasi Toy Story 4. *Prosiding: Manajemen Komunikasi*, 251–254. <http://dx.doi.org/10.29313/v6i2.22621>
- Christomy, T. (2004). *Semiotika Budaya*. Depok: PPKB Universitas Indonesia.
- Danesi, M. (2010). *Pengantar Memahami Semiotika Media*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Effendy, O. U. (2000). *Ilmu, teori dan filsafat komunikasi*. Bandung: PT Citra Aditya Bhakti.
- Hafied, Cengara. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Himawan, P. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Idy Subandy Ibrahim. (2011). *Budaya Populer Sebagai Komunikasi; Dinamika Popscape Dan Mediascape Di Indonesia Kontemporer*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Javandalasta. (2011). *Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana.
- Mahdalena, B., & Abidin, A. S. Analisis Semiotika Pesan Moral Film Kukira Kau Rumah. *Scientia Journal*, 5(no. Articles), 8. Retrieved from https://forum.upbatam.ac.id/index.php/scientia_journal/issue/view/277
- Manesh, Dani. "Analisis Pesan Moral Dalam Film Jangan Baca Pancasila Karya Rafdi Akbar." *Jurnal Proporsi* Vol. 3, No. 2, Mei 2018, Institut Seni Indonesia Padang Panjang, Padang Panjang, 2017.
- Matthew, A., Miles, A., & Michael, A. Huberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. Jakarta: UI-Press.
- Mc. Qual. (2005). *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Erlangga.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

- Morissan. (2013). *Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana.
- Mulyana, D. (1992). *Ilmu komunikasi: Suatu pengantar*. Bandung: Remaja Karya.
- Nawiroh, V. (2014). *Semiotika dalam riset komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nazir. (1998). *Analisis data kualitatif: Buku sumber tentang metode-metode baru*. Jakarta: UI-Press.
- Nurudin. (2007). *Pengantar komunikasi massa*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Putri Suantari. (2016). *Dunia animasi*. Denpasar Timur: Miia Art.
- Putri, Y. A., Syafwandi, M. S., & Trinanda, R. (2018). Analisis semiotika visual animasi Upin & Ipin episode "Ikhlash Dari Hati." *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(1), 1–70. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/dkv/article/view/100636/100192>
- Rahmat, F. (2019). Analisis Pesan Dakwah dalam Film Animasi Omar dan Hana [Skripsi, UIN Ar-Raniry]. Retrieved from <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/12082>
- Rakhmat, J. (2008). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Bina Cipta.
- Ramadhani, Dyah Ayu Rizky Kusuma. "Emosi Dasar dalam Film (Studi Analisis Semiotika Dalam Film Animasi 'Inside Out')." *Energies* 6, no. 1 (2018): 1–8. <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1120700020921110>.
- Setiawan, Dani, & Aditama, Dewa. (2023). Nilai moral pada dialog dalam serial anime 'Naruto Shippuden': Analisis semiotika Ferdinand de Saussure. *Nama Jurnal*, 7(2), 1112–1120.
- Sobur, Alex. 2003. *Semiotika Komunikasi*. Yogyakarta: PT Remaja Rosda Karya
- Sobur, Alex. 2004. *Semiotika Komunikasi*. Yogyakarta: PT Remaja Rosda Karya.
- Sobur, Alex. *Analisis Teks Media*. Bandung: PT. Rosdakarya, 2001.
- Sobur, Alex. *Analisis Teks Medis; Suatu Pengantar Untuk Analisi Wacana, Analisis Semiotik, Dan Analisis Framing*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- Sugiono. 2015. *Cara Mudah Menyusun: Skripsi, Tesis Dan Disertasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2009). *Analisis data kualitatif: Buku sumber tentang metode-metode baru*. Jakarta: UI-Press.
- Sumarno Marseli. (1996). *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. Jakarta: PT. Grafindo Widia Sarana Indonesia.
- Suseno. (2007). *Pembentukan Kepribadian Anak*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Tamburaka, Apriadi. *Literasi Media: Cerdas Media Khalayak Media Massa*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2013.
- Tunggul. (2015). Analisis semiotika pesan moral dalam film "12 Menit Untuk Selamanya". *EJournal Ilmu Komunikasi*, 3(3), 301-310. Samarinda: Universitas Mulawarman.
- Weisarkurnai, Bagus Fahmi. *Representasi Pesan Moral Dalam Film Rudy Habibie Karya Hanung Bramantyo (Analisis Semiotika Roland Barthes)*. Jom Fisip Vol. 4 No. 1, February 2017. Pekanbaru: Universitas Riau, 2017.
- Winduwati, S., & Wahyutristama, B. N. (2022). Analisis semiotika pesan moral dalam anime Demon Slayer: Mugen Train. *Koneksi*, 6(2), 287–294. <https://doi.org/10.24912/kn.v6i2.15674>
- Wiryanto. (2003). *Teori komunikasi massa*. Jakarta: Grasindo.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Internet

https://id.wikipedia.org/wiki/Y%C5%8Dkoso_Jitsuryoku_Shij%C5%8D_Shugi_no_Ky%C5%8Dshitsu_e#Sinopsis. Diakses pada 20 Maret 2023, Pukul 04.04 WIB

https://www.animenewsnetwork.com/news/2017_06_12/yokoso-jitsuryoku-shijo-shugi-no-kyoshitsu-e-anime-reveals-ending-theme-artist-july-12-debut/.117334 Anime Network. 12 Juni 2017. diakses pada 21 Januari 2024 pukul 21.37 WIB

https://www.animenewsnetwork.com/news/2017_06_12/yokoso_jitsuryoku-shijo-shugi-no-kyoshitsu-e-anime-reveals-ending-theme-artist-july-12-debut/.117334. Anime News Network. 12 Juni 2017. Diakses tanggal 21 Januari 2024.

<https://web.archive.org/web/20170814225445/https://www.funimation.com/blog/2017/07/13/summer-2017-simuldubs-funimationnow/>. 14 Agustus 2017. Diakses tanggal 24 Januari 2024. Pukul 10.17 WIB

https://www.animenewsnetwork.com/news/2017-06-12/yokoso_jitsuryoku-shijo-shugi-no-kyoshitsu-e-anime-reveals-ending-theme-artist-july-12-debut/.117334 Anime Network. 12 Juni 2017. diakses pada 21 Januari 2024 pukul 21.37 WIB