

## KONTRUKSI NILAI MORAL DALAM FILM ANIMASI INDONESIA (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHE PADA FILM ANIMASI BATTLE OF SURABAYA DAN SI JUKI THE MOVIE)

### [Construction Of Moral Values In Indonesian Animated Films (A Semiotic Analysis Of Roland Barthe In The Animated Films Battle Of Surabaya And Si Juki The Movie)]

Arya Ananta Wijaya<sup>1)\*</sup>, Sandi Justitia Putra<sup>2)</sup>, Anisa Purwa Ningrum<sup>3)</sup>

Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas 45 Mataram

*Aryatusankepakisan8@gmail.com (corresponding)*

#### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya peran film animasi sebagai media komunikasi budaya yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembentukan nilai moral dalam masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis konstruksi nilai moral dalam film animasi Indonesia melalui pendekatan semiotika Roland Barthes pada *Battle of Surabaya* dan *Si Juki The Movie*. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan analisis semiotika yang mengkaji makna pada tingkat denotasi, konotasi, dan mitos. Data dikumpulkan melalui observasi terhadap adegan, dialog, serta elemen visual dalam kedua film, kemudian dianalisis secara interpretatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai moral seperti keberanian, pengorbanan, nasionalisme, kejujuran, dan kritik sosial dikonstruksi melalui sistem tanda yang kompleks. *Battle of Surabaya* merepresentasikan moralitas berbasis sejarah dan kolektivitas, sedangkan *Si Juki The Movie* menampilkan moralitas yang lebih kritis dan kontekstual terhadap realitas sosial modern. Dengan demikian, film animasi Indonesia memiliki peran penting sebagai media edukasi moral dan pembentukan kesadaran sosial masyarakat.

---

**Kata kunci:** film animasi; Konstruksi nilai moral; semiotika; Roland Barthes

#### ABSTRACT

*This study is motivated by the increasing role of animated films as a medium of cultural communication that functions not only as entertainment but also as a tool for shaping moral values in society. The research aims to analyze the construction of moral values in Indonesian animated films using a semiotic approach by Roland Barthes, focusing on Battle of Surabaya and Si Juki The Movie. This study employs a qualitative method with semiotic analysis examining meanings at the levels of denotation, connotation, and myth. Data were collected through observation of scenes, dialogues, and visual elements, and analyzed interpretatively. The findings reveal that moral values such as courage, sacrifice, nationalism, honesty, and social criticism are constructed through a complex system of signs. Battle of Surabaya represents historically rooted and collective moral values, while Si Juki The Movie presents a more critical and contextually adaptive moral perspective reflecting contemporary social realities. Therefore, Indonesian animated films play a significant role as a medium for moral education and the development of social awareness.*

---

**Keywords:** animated film; construction; moral values; semiotics; Roland Barthes

## PENDAHULUAN

Film animasi sebagai bagian dari industri budaya tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai ruang produksi makna yang merepresentasikan nilai-nilai sosial, budaya, dan moral dalam masyarakat (Firmansyah, 2025). Dalam perspektif kajian budaya, film animasi dapat dipahami sebagai teks yang aktif membentuk realitas, bukan sekadar merefleksikannya (Putra, 2024). Ia bekerja melalui narasi, simbol, dan estetika visual untuk menghadirkan representasi tertentu tentang kehidupan sosial yang kemudian dinegosiasikan oleh audiens. Dalam konteks Indonesia, perkembangan film animasi menunjukkan peningkatan signifikan baik dari segi kuantitas maupun kualitas, yang sekaligus membuka ruang bagi artikulasi identitas nasional dan nilai moral lokal dalam medium visual yang semakin populer dan mudah diakses (Kurnianto, 2015). Film seperti *Battle of Surabaya* dan *Si Juki The Movie* menjadi contoh penting bagaimana karya animasi lokal tidak hanya mengejar aspek teknis dan komersial, tetapi juga menghadirkan narasi yang sarat makna, yang berpotensi membentuk kesadaran moral dan identitas kolektif masyarakat (Astuti, 2019).

Lebih jauh, nilai moral dalam film tidak hadir sebagai pesan yang eksplisit dan tunggal, melainkan dikonstruksi melalui sistem tanda yang kompleks (Anggraeni, 2024). Dalam pendekatan semiotika Roland Barthes, makna dipahami sebagai hasil dari relasi antara penanda dan petanda yang beroperasi dalam berbagai lapisan, yakni denotasi, konotasi, dan mitos. Barthes menekankan bahwa makna tidak pernah netral, melainkan selalu dipengaruhi oleh konteks sosial, budaya, dan ideologi yang melatarbelakanginya (Barthes, 1977). Dengan demikian, apa yang tampak sebagai “nilai moral” dalam film sejatinya merupakan hasil konstruksi yang dibentuk melalui proses representasi yang kompleks, di mana simbol visual, dialog, dan alur cerita bekerja secara simultan untuk mengarahkan interpretasi audiens.

Dalam kerangka ini, film animasi dapat dipahami sebagai teks budaya yang sarat dengan ideologi dan representasi nilai yang tidak hanya mencerminkan, tetapi juga membentuk cara pandang masyarakat terhadap moralitas, kepahlawanan, nasionalisme, dan identitas (Hall, 1997). *Battle of Surabaya*, misalnya, merepresentasikan moralitas melalui narasi heroik yang berakar pada sejarah perjuangan bangsa, sehingga membangun imajinasi kolektif tentang pengorbanan dan nasionalisme. Sementara itu, *Si Juki The Movie* menghadirkan moralitas yang lebih cair dan kritis melalui satire sosial, yang justru membuka ruang refleksi terhadap praktik-praktik ketidakadilan dalam kehidupan modern. Perbedaan ini menunjukkan bahwa film animasi tidak hanya menjadi medium penyampaian nilai, tetapi juga arena kontestasi makna, di mana berbagai ideologi dan perspektif tentang moralitas saling berinteraksi.

Secara kritis, hal ini menegaskan bahwa konsumsi film animasi tidak dapat dilepaskan dari proses interpretasi aktif oleh audiens. Penonton tidak hanya menerima pesan moral secara pasif, tetapi juga menafsirkan, mengadaptasi, bahkan mempertanyakan nilai-nilai yang disajikan sesuai dengan pengalaman dan konteks sosial mereka (Bahari1, 2025). Oleh karena itu, film animasi Indonesia memiliki potensi besar sebagai medium edukasi kultural yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendorong refleksi kritis terhadap nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari, sekaligus memperkuat dialog antara tradisi, identitas, dan realitas sosial yang terus berkembang.

Secara khusus, *Battle of Surabaya* menghadirkan narasi perjuangan dan nasionalisme melalui representasi sejarah yang dikonstruksi secara dramatik dan emosional, sehingga nilai moral seperti keberanian, pengorbanan, dan solidaritas tidak hanya ditampilkan sebagai pesan, tetapi juga sebagai bagian dari mitos kebangsaan yang dinaturalisasi dalam ingatan kolektif masyarakat (Andika, 2023). Film ini bekerja dengan membangun kedekatan emosional antara penonton dan karakter, sehingga pengalaman historis tidak sekadar dipahami sebagai fakta masa lalu, tetapi sebagai pengalaman moral yang relevan untuk masa kini. Sebaliknya, *Si Juki The Movie* mengusung pendekatan satiris dan humoristik dalam menyampaikan kritik sosial, di mana nilai moral tidak hadir dalam bentuk yang normatif, melainkan lebih cair, kontekstual, dan sering kali ambigu. Melalui humor dan ironi, film ini justru membuka ruang refleksi yang lebih kritis terhadap realitas kehidupan masyarakat urban, seperti praktik ketidakadilan, kepalsuan sosial, dan relasi kuasa yang timpang (wibowo, 2023). Perbedaan karakteristik ini menunjukkan bahwa konstruksi nilai moral dalam film animasi tidak bersifat homogen, melainkan sangat dipengaruhi oleh genre, gaya naratif, serta konteks produksi budaya yang

melatarbelakanginya, sehingga setiap film menghadirkan cara yang berbeda dalam membingkai dan menyampaikan moralitas (Fiske, 2011).

Lebih jauh, sejumlah penelitian terdahulu menegaskan bahwa film sebagai media komunikasi massa memiliki peran yang signifikan dalam membentuk persepsi moral dan sosial audiens, terutama pada generasi muda yang menjadi konsumen utama konten animasi (Bandura, 2001; Buckingham, 2015). Melalui proses identifikasi dengan karakter dan alur cerita, penonton tidak hanya memahami nilai moral secara kognitif, tetapi juga menginternalisasikannya dalam bentuk sikap dan perilaku. Namun demikian, secara kritis dapat dicatat bahwa kajian mengenai konstruksi nilai moral dalam film animasi Indonesia masih relatif terbatas, khususnya yang menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes secara komprehensif untuk mengungkap lapisan makna hingga tingkat mitos dan ideologi (Kurniawan, 2020; Lestari, 2022). Sebagian besar penelitian yang ada cenderung berhenti pada identifikasi pesan moral secara eksplisit atau analisis naratif, tanpa menggali bagaimana struktur tanda, simbol visual, dan konteks budaya bekerja dalam membentuk makna tersebut (Santoso, 2019; Yuliana, 2021).

Keterbatasan ini menunjukkan adanya celah penelitian yang penting untuk diisi, terutama dalam memahami film animasi sebagai sistem representasi yang kompleks dan tidak netral. Tanpa pendekatan semiotik yang mendalam, analisis terhadap film berisiko mereduksi makna hanya pada level permukaan, sehingga mengabaikan dimensi ideologis yang justru menjadi inti dari konstruksi nilai moral. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk memberikan pembacaan yang lebih kritis dan analitis, dengan menempatkan film animasi Indonesia sebagai teks budaya yang tidak hanya menyampaikan nilai, tetapi juga membentuk dan menegosiasikan moralitas dalam konteks sosial yang terus berubah.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan kajian dengan menganalisis secara lebih mendalam bagaimana nilai moral dikonstruksi dalam film animasi Indonesia melalui pendekatan semiotika Roland Barthes. Fokus penelitian ini terletak pada identifikasi dan interpretasi tanda-tanda visual maupun verbal yang merepresentasikan nilai moral pada level denotasi, konotasi, dan mitos dalam *Battle of Surabaya* dan *Si Juki The Movie*. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berhenti pada pertanyaan “apa” yang ditampilkan oleh film, tetapi bergerak lebih jauh pada “bagaimana” makna tersebut diproduksi, dinegosiasikan, dan dilegitimasi dalam konteks budaya Indonesia yang spesifik (Danesi, 2004). Pendekatan ini memungkinkan pembacaan yang lebih kritis terhadap film sebagai teks budaya yang sarat dengan ideologi, sehingga nilai moral tidak dipahami sebagai sesuatu yang netral, melainkan sebagai hasil konstruksi sosial yang kompleks dan dinamis.

Secara analitis, penelitian ini juga berangkat dari asumsi bahwa setiap elemen dalam film, baik visual, narasi, maupun simbol yang memiliki potensi untuk membentuk makna yang melampaui permukaan teks. Oleh karena itu, kajian ini berupaya mengungkap bagaimana struktur tanda dalam film animasi bekerja sebagai mekanisme representasi yang tidak hanya menyampaikan nilai moral, tetapi juga membentuk cara pandang audiens terhadap realitas sosial. Dengan kata lain, penelitian ini menempatkan film animasi sebagai arena produksi makna di mana nilai-nilai seperti nasionalisme, kejujuran, dan keberanian tidak sekadar ditampilkan, tetapi juga diartikulasikan sebagai bagian dari wacana budaya yang lebih luas.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis konstruksi nilai moral dalam film animasi Indonesia melalui pendekatan semiotika Roland Barthes pada *Battle of Surabaya* dan *Si Juki The Movie*. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian komunikasi budaya dan semiotika, khususnya dalam memahami media animasi sebagai teks yang kompleks dan berlapis makna. Sementara itu, secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi kreator film, praktisi industri kreatif, serta pembuat kebijakan dalam mengembangkan konten animasi yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memiliki kedalaman nilai edukatif dan relevansi sosial yang kuat (McQuail, 2010). Lebih jauh, penelitian ini juga diharapkan mampu mendorong kesadaran kritis masyarakat dalam mengonsumsi media, sehingga film animasi tidak hanya menjadi tontonan, tetapi juga menjadi ruang refleksi terhadap nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan paradigma interpretatif yang bertujuan untuk memahami konstruksi makna di balik representasi nilai moral dalam film animasi Indonesia, khususnya *Battle of Surabaya* dan *Si Juki The Movie*. Pendekatan ini dipilih karena analisis terhadap teks media tidak cukup hanya melihat permukaan narasi, melainkan perlu menggali struktur tanda dan konteks kultural yang membentuk makna tersebut (Creswell, 2016). Dalam kerangka ini, penelitian berupaya menempatkan film sebagai praktik budaya yang tidak netral, melainkan sebagai ruang produksi ideologi dan nilai yang memengaruhi cara pandang audiens terhadap moralitas, nasionalisme, dan realitas sosial (Couldry, 2012). Dengan demikian, metode kualitatif memberikan ruang bagi interpretasi yang reflektif dan kontekstual, sekaligus mengakui bahwa makna bersifat dinamis dan dipengaruhi oleh relasi sosial yang melingkupinya (Flick, 2018).

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes yang menekankan pada tiga level pemaknaan, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos (Barthes R. , 2017). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi mendalam terhadap teks film, dokumentasi berupa tangkapan adegan dan transkrip dialog, serta studi pustaka untuk memperkuat kerangka konseptual (Sturken, 2018). Instrumen utama penelitian adalah peneliti sebagai human instrument yang secara aktif mengidentifikasi, mengklasifikasi, dan menginterpretasikan tanda-tanda visual maupun verbal yang merepresentasikan nilai moral (Moleong, 2018). Proses analisis dilakukan secara bertahap melalui identifikasi tanda, interpretasi makna literal, pembacaan makna kultural, hingga pengungkapan mitos atau ideologi yang tersembunyi di balik representasi tersebut (Barthes R. , 1977). Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menerapkan triangulasi teori dan ketekunan pengamatan, sehingga interpretasi yang dihasilkan tidak hanya bersifat subjektif, tetapi juga memiliki dasar teoritis yang kuat dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik (Lincoln, 1985).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Film animasi Indonesia seperti *Battle of Surabaya* dan *Si Juki The Movie* menunjukkan bahwa medium visual tidak sekadar menghadirkan hiburan, tetapi juga menjadi ruang artikulasi nilai moral yang kompleks dan berlapis. *Battle of Surabaya* merepresentasikan narasi historis perjuangan kemerdekaan melalui tokoh Musa sebagai simbol generasi muda yang berani, rentan, namun tetap teguh dalam menghadapi situasi perang yang penuh ketidakpastian. Representasi ini tidak hanya menghidupkan kembali memori kolektif bangsa, tetapi juga menghadirkan dimensi emosional yang memperkuat internalisasi nilai seperti patriotisme, pengorbanan, dan solidaritas sosial. Di sisi lain, *Si Juki The Movie* menghadirkan kritik sosial melalui humor satire yang menyoroti realitas masyarakat urban Indonesia, seperti praktik korupsi, manipulasi media, dan budaya pencitraan. Karakter Juki yang jenaka namun kritis menjadi medium refleksi bagi penonton untuk memahami bahwa moralitas dalam kehidupan modern sering kali berada dalam situasi yang ambigu dan penuh negosiasi nilai.

Perbedaan latar historis dan kontemporer tersebut menegaskan bahwa representasi nilai moral dalam film tidak bersifat tunggal atau universal, melainkan diproduksi dalam relasi dengan konteks sosial, budaya, dan ideologi yang melingkupinya (Storey, 2018). Dalam kerangka ini, film animasi dapat dipahami sebagai praktik representasi yang tidak hanya mencerminkan realitas, tetapi juga secara aktif membentuk dan mengonstruksi realitas tersebut melalui narasi, simbol, dan karakter. Nilai moral dalam *Battle of Surabaya* cenderung berakar pada narasi kolektif tentang perjuangan bangsa, sedangkan dalam *Si Juki The Movie*, nilai moral lebih bersifat reflektif terhadap dinamika sosial kontemporer yang menuntut keberanian individu untuk bersuara dan bersikap kritis. Dengan demikian, kedua film ini memperlihatkan bagaimana moralitas dapat dimaknai secara berbeda sesuai dengan konteks zamannya, sekaligus menunjukkan adanya transformasi nilai dari yang bersifat heroik-kolektif menuju kritis-individual.

Dalam perspektif komunikasi budaya, kedua film tersebut dapat dipahami sebagai teks yang memediasi hubungan antara pengalaman historis dan realitas kontemporer, sehingga membentuk pemahaman moral publik secara dinamis (Jenkins, 2006). Film tidak hanya menjadi cermin masyarakat, tetapi juga menjadi arena dialog antara nilai-nilai masa lalu dan tantangan masa kini (Siagian, 2025). Melalui proses ini, audiens tidak sekadar menjadi penerima pesan pasif, melainkan

turut terlibat dalam proses interpretasi dan negosiasi makna. Hal ini menunjukkan bahwa film animasi memiliki kapasitas sebagai ruang edukasi kultural yang mampu menjembatani kesadaran historis dengan sensitivitas sosial modern. Secara lebih luas, keberadaan film animasi Indonesia yang sarat nilai moral ini menegaskan bahwa media populer dapat berfungsi sebagai instrumen pembentukan kesadaran etis dan identitas kolektif, sekaligus menjadi sarana refleksi kritis bagi masyarakat dalam menghadapi kompleksitas kehidupan sosial di era digital.

### Analisis Semiotika: Denotasi, Konotasi, dan Mitos

Berdasarkan analisis semiotika Roland Barthes, konstruksi nilai moral dalam *Battle of Surabaya* dan *Si Juki The Movie* tidak berhenti pada makna permukaan, melainkan bergerak secara berlapis melalui tiga tahapan pemaknaan: denotasi, konotasi, dan mitos. Pada level denotasi, tanda hadir sebagai realitas yang tampak—misalnya adegan Musa membawa surat di tengah peperangan atau Juki berbicara langsung kepada pejabat—yang secara literal hanya menunjukkan tindakan sederhana dalam alur cerita. Namun, jika pembacaan berhenti pada level ini, maka film hanya dipahami sebagai narasi visual tanpa kedalaman ideologis. Justru, kekuatan utama film animasi terletak pada kemampuannya melampaui denotasi menuju konotasi, di mana tanda-tanda tersebut dimaknai melalui kerangka budaya dan pengalaman kolektif penonton. Musa tidak lagi sekadar anak kurir, tetapi menjadi simbol keberanian generasi muda; sementara Juki tidak hanya tokoh komedi, melainkan representasi resistensi terhadap struktur kekuasaan yang tidak adil.

**Tabel. 1 Tingkat Denotasi**

Film	Adegan Kunci	Denotasi (Makna Harfiah)
Battle of Surabaya	Musa mengantarkan surat di medan perang	Seorang anak remaja menjadi kurir surat rahasia pejuang
Battle of Surabaya	Musa mengibarkan bendera merah putih	Anak memegang kain merah putih di atas medan tempur
Si Juki The Movie	Juki menegur pejabat korup	Dialog warga biasa dengan pejabat
Si Juki The Movie	Juki berdiskusi santai dengan publik	Seorang pemuda memakai baju oblong di acara resmi

Sumber: peneliti

Pada tahap konotasi inilah terjadi proses ideologisasi makna yang lebih subtil. Film bekerja dengan menyisipkan nilai-nilai moral melalui simbol yang tampak “alami”, padahal sesungguhnya merupakan hasil konstruksi budaya. Dalam *Battle of Surabaya*, visual peperangan, bendera merah putih, dan ekspresi penderitaan membangun konotasi nasionalisme yang emosional dan heroik. Namun secara kritis, konotasi ini juga dapat dibaca sebagai bentuk romantisasi sejarah yang berpotensi menyederhanakan kompleksitas konflik sosial dan politik pada masa revolusi. Sementara itu, dalam *Si Juki The Movie*, humor satire berfungsi sebagai strategi representasi yang tampak ringan, tetapi justru menjadi medium kritik sosial yang tajam. Konotasi kejujuran dan keberanian yang dihadirkan Juki menunjukkan adanya pergeseran nilai moral dari kolektivisme menuju individualisme kritis, di mana moralitas tidak lagi semata-mata diwariskan, tetapi dinegosiasikan dalam ruang publik (Storey, 2018).

**Tabel 2. Tingkat Konotasi**

Film	Adegan Kunci	Konotasi (Makna Budaya/Ideologis)
Battle of Surabaya	Musa mengantarkan surat di medan perang	Patriotisme, pengorbanan, keberanian generasi muda
Battle of Surabaya	Musa mengibarkan bendera merah putih	Semangat nasionalisme, persatuan, identitas kebangsaan
Si Juki The Movie	Juki menegur pejabat korup	Kejujuran, kritik sosial, keberanian melawan ketidakadilan
Si Juki The Movie	Juki berdiskusi santai dengan publik	Anti-feodalisme, kebebasan berpendapat, nilai egaliter anak muda

Lebih jauh, pada tingkat mitos, makna konotatif tersebut mengalami proses naturalisasi sehingga tampak sebagai kebenaran yang tidak dipertanyakan. Dalam kerangka Barthes, mitos berfungsi sebagai mekanisme ideologis yang menyamakan konstruksi sosial menjadi sesuatu yang “wajar” (Barthes R., *Mythologies*, 1972). *Battle of Surabaya* membangun mitos kepahlawanan rakyat kecil, yang memperkuat narasi bahwa setiap individu memiliki kewajiban moral untuk berkorban demi bangsa. Di sisi lain, *Si Juki The Movie* membangun mitos tentang pentingnya keberanian individu dalam melawan ketidakadilan, yang sejalan dengan semangat demokrasi dan kebebasan berekspresi dalam masyarakat modern. Namun, secara analitis, mitos ini juga perlu dibaca secara kritis karena berpotensi mengaburkan struktur kekuasaan yang lebih besar, seolah-olah perubahan sosial hanya bergantung pada tindakan individu, bukan pada transformasi sistemik.

Temuan ini menunjukkan bahwa film animasi bukanlah medium yang netral, melainkan sistem representasi yang sarat dengan kepentingan ideologis dan kultural. Film bekerja sebagai “mesin makna” yang secara halus membentuk persepsi audiens terhadap apa yang dianggap benar, baik, dan bermoral. Dalam konteks ini, peran film animasi sebagai media populer menjadi sangat strategis, terutama dalam membentuk kesadaran generasi muda yang masih berada dalam proses konstruksi identitas (Bandura, 2001). Namun demikian, penting untuk diingat bahwa audiens tidak sepenuhnya pasif; mereka juga memiliki kapasitas untuk menafsirkan, menerima, atau bahkan menolak makna yang ditawarkan oleh film.

Dengan demikian, film animasi Indonesia dapat dipahami tidak hanya sebagai medium pedagogis yang menyampaikan nilai moral secara implisit, tetapi juga sebagai arena negosiasi makna antara teks, pembuat, dan penonton. Di sinilah letak dimensi humanisnya: film tidak sekadar mengajarkan nilai, tetapi mengajak penonton untuk merefleksikan, mempertanyakan, dan bahkan mendefinisikan ulang moralitas dalam konteks kehidupan mereka sendiri. Pendekatan semiotika Barthes membantu mengungkap bahwa di balik kesederhanaan visual animasi, tersembunyi kompleksitas makna yang terus bergerak antara representasi, ideologi, dan pengalaman sosial.

### **Penanda dan Petanda dalam Konstruksi Nilai Moral**

Dalam kerangka semiotika Roland Barthes, hubungan antara penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) menjadi fondasi utama dalam memahami bagaimana makna moral diproduksi dan didistribusikan melalui teks visual. Pada *Battle of Surabaya*, penanda seperti bendera merah putih, pakaian lusuh Musa, sepeda sederhana, serta lanskap kota yang hancur bukan sekadar elemen estetika, melainkan perangkat simbolik yang mengarahkan penonton pada petanda berupa nasionalisme, pengorbanan, dan solidaritas kolektif. Visual-visual tersebut bekerja secara simultan membangun emosi dan kesadaran historis, sehingga nilai moral tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga dirasakan secara afektif. Dengan kata lain, film ini memobilisasi simbol-simbol nasional sebagai “bahasa moral” yang menanamkan ide bahwa perjuangan adalah bagian inheren dari identitas kebangsaan.

Sebaliknya, dalam *Si Juki The Movie*, penanda muncul dalam bentuk yang lebih cair dan dekat dengan realitas keseharian, seperti gaya berpakaian santai, ekspresi wajah yang karikatural, serta dialog satir yang cenderung subversif. Penanda-penanda ini mengarah pada petanda berupa kejujuran, egalitarianisme, dan keberanian dalam mengkritik struktur kekuasaan. Menariknya, makna moral dalam film ini tidak dibangun melalui heroisme besar, melainkan melalui tindakan-tindakan kecil yang bersifat reflektif dan sering kali dibungkus humor. Hal ini menunjukkan bahwa moralitas tidak selalu hadir dalam bentuk yang serius dan formal, tetapi juga dapat muncul melalui ironi, kritik, dan bahkan absurditas yang justru lebih mudah diterima oleh audiens kontemporer (Sturken, *Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture* (Sturken, 2018).

Lebih jauh, relasi penanda–petanda dalam kedua film tersebut mengungkap bahwa makna moral merupakan hasil konstruksi yang tidak pernah netral. Dalam *Battle of Surabaya*, simbol-simbol perjuangan cenderung mengarahkan pada pembacaan moral yang relatif stabil dan normatif—bahwa keberanian dan pengorbanan adalah nilai universal yang harus dijunjung tinggi. Namun secara kritis, representasi ini juga berpotensi membakukan moralitas dalam kerangka nasionalisme yang heroik, sehingga ruang untuk mempertanyakan kompleksitas sejarah menjadi terbatas. Sebaliknya, *Si Juki The Movie* justru membuka ruang ambiguitas makna, di mana simbol-simbol yang digunakan tidak selalu mengarah pada satu interpretasi tunggal. Humor satire memungkinkannya penonton untuk

menegosiasikan makna secara lebih bebas, sehingga nilai moral menjadi sesuatu yang dinegosiasikan, bukan sekadar diwariskan.

Temuan ini memperlihatkan bahwa representasi nilai moral dalam film animasi Indonesia bersifat kontekstual dan reflektif terhadap realitas sosial yang terus berubah. *Battle of Surabaya* mereproduksi nilai moral berbasis sejarah dan identitas nasional yang menekankan kolektivitas, sedangkan *Si Juki The Movie* merepresentasikan moralitas yang lebih kritis, individual, dan adaptif terhadap dinamika sosial kontemporer. Pergeseran ini menandakan transformasi dalam budaya populer Indonesia, di mana moralitas tidak lagi semata-mata dipahami sebagai warisan nilai tradisional, tetapi juga sebagai hasil dialog dengan realitas sosial yang kompleks (Barker, 2004).

Dengan demikian, analisis penanda dan petanda tidak hanya mengungkap bagaimana film menyampaikan pesan moral, tetapi juga bagaimana film membentuk cara pandang audiens terhadap moralitas itu sendiri. Film animasi menjadi ruang di mana nilai-nilai dinegosiasikan melalui simbol, bukan sekadar disampaikan secara eksplisit. Di titik ini, dimensi humanis menjadi penting: penonton tidak hanya menerima makna, tetapi juga diajak untuk memahami bahwa moralitas adalah konstruksi sosial yang hidup, yang dapat ditafsirkan ulang sesuai dengan pengalaman, konteks, dan kesadaran kritis masing-masing individu.

### **Mitos dan Ideologi dalam Representasi Moral**

Pada tingkat mitos dalam kerangka semiotika Roland Barthes, makna tidak lagi sekadar ditafsirkan sebagai simbol budaya, tetapi telah mengalami proses naturalisasi sehingga tampak sebagai kebenaran yang “alamiah” dan tidak perlu dipertanyakan (Barthes R, 1972). Dalam konteks ini, *Battle of Surabaya* membangun mitos kepahlawanan kolektif yang menempatkan individu bahkan anak muda seperti Musa sebagai bagian integral dari perjuangan bangsa. Mitos ini mengonstruksi gagasan bahwa moralitas tertinggi terletak pada pengorbanan demi kepentingan nasional, sehingga nilai patriotisme tidak hanya dipahami sebagai pilihan etis, tetapi sebagai kewajiban moral yang inheren dalam identitas warga negara. Representasi ini bekerja secara halus melalui pengulangan simbol-simbol perjuangan, sehingga membentuk kesadaran kolektif bahwa sejarah kemerdekaan adalah fondasi moral yang harus terus dijaga lintas generasi.

Sementara itu, *Si Juki The Movie* menghadirkan bentuk mitos yang berbeda, yaitu mitos keberanian individu dalam melawan ketidakadilan sebagai ekspresi moralitas kontemporer. Tokoh Juki tidak dibingkai sebagai pahlawan dalam pengertian tradisional, melainkan sebagai figur “biasa” yang justru memperoleh legitimasi moral melalui keberaniannya bersuara dan bersikap kritis. Dalam hal ini, film membangun narasi bahwa moralitas tidak lagi semata-mata terkait dengan pengorbanan fisik atau loyalitas kolektif, tetapi juga dengan kemampuan individu untuk mempertanyakan otoritas, membongkar kepalsuan, dan memperjuangkan kebenaran di ruang publik. Mitos ini mencerminkan transformasi nilai dalam masyarakat modern, di mana keberanian sipil (*civic courage*) menjadi bentuk moralitas yang semakin relevan dalam konteks demokrasi dan keterbukaan informasi.

Secara lebih kritis, kedua bentuk mitos tersebut tidak dapat dipahami sebagai representasi yang netral, melainkan sebagai konstruksi ideologis yang memiliki implikasi tertentu terhadap cara masyarakat memahami moralitas. Dalam *Battle of Surabaya*, mitos kepahlawanan kolektif berpotensi memperkuat narasi nasionalisme yang heroik, tetapi sekaligus dapat menyederhanakan kompleksitas sejarah dengan menekankan satu bentuk moralitas dominan. Sebaliknya, *Si Juki The Movie* dengan mitos individual-kritisnya membuka ruang bagi pluralitas makna, tetapi juga berpotensi menggeser tanggung jawab moral dari ranah kolektif ke individu, seolah perubahan sosial hanya bergantung pada keberanian personal. Di sinilah pentingnya membaca mitos secara reflektif, bukan sekadar menerimanya sebagai kebenaran yang sudah mapan (Barthes R, 1972).

Dalam perspektif komunikasi budaya, mitos yang dibangun oleh kedua film tersebut menunjukkan bagaimana media berperan aktif dalam membingkai realitas sosial sekaligus mengarahkan cara pandang audiens terhadap nilai-nilai seperti patriotisme, kejujuran, dan keadilan. Film animasi menjadi ruang produksi makna di mana nilai-nilai moral tidak hanya disampaikan, tetapi juga dinegosiasikan melalui pengalaman visual dan emosional penonton. Dengan demikian, media tidak hanya merefleksikan realitas, tetapi juga ikut membentuk realitas tersebut melalui proses representasi yang berulang dan terstruktur (Couldry, 2012).

Lebih jauh, dimensi humanis dari analisis ini terletak pada kesadaran bahwa audiens bukanlah pihak yang sepenuhnya pasif dalam menerima mitos. Penonton memiliki kapasitas untuk menafsirkan, merespons, bahkan mengkritisi pesan moral yang disampaikan. Oleh karena itu, mitos dalam film animasi Indonesia dapat dipahami sebagai ruang dialog antara teks dan pengalaman sosial penonton. Di satu sisi, film menawarkan kerangka nilai tertentu; di sisi lain, penonton membawa konteks dan interpretasinya sendiri. Interaksi inilah yang membuat representasi moral dalam film tetap hidup, dinamis, dan terbuka terhadap berbagai kemungkinan makna dalam kehidupan sosial yang terus berubah.

### **Implikasi dan Relevansi Sosial**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa film animasi Indonesia memiliki potensi yang signifikan sebagai medium pembelajaran moral dan pembentukan karakter, terutama bagi generasi muda yang hidup dalam ekosistem media digital yang sangat intens. Nilai-nilai seperti keberanian, pengorbanan, kejujuran, dan kritik sosial yang direpresentasikan dalam *Battle of Surabaya* dan *Si Juki The Movie* tidak hanya hadir sebagai pesan normatif, tetapi sebagai pengalaman simbolik yang dapat diinternalisasi melalui proses identifikasi dengan karakter dan situasi yang ditampilkan. Dalam kerangka teori pembelajaran sosial, individu cenderung meniru perilaku yang diamati dari model yang dianggap relevan atau inspiratif, sehingga karakter seperti Musa dan Juki berpotensi menjadi figur referensial dalam pembentukan orientasi moral audiens (Bandura, 2001). Dengan demikian, film animasi berfungsi tidak hanya sebagai media representasi, tetapi juga sebagai agen sosialisasi nilai yang bekerja secara halus melalui narasi dan visual.

Lebih jauh, implikasi penting dari temuan ini adalah bahwa film animasi dapat menjadi ruang pedagogis alternatif yang lebih kontekstual dan emosional dibandingkan pendekatan pendidikan formal yang sering kali bersifat normatif dan abstrak. *Battle of Surabaya* menghadirkan pembelajaran moral berbasis sejarah yang memperkuat kesadaran kolektif tentang pentingnya identitas nasional dan pengorbanan, sementara *Si Juki The Movie* menawarkan pembelajaran moral yang lebih reflektif terhadap realitas sosial kontemporer, seperti pentingnya kejujuran, keberanian bersuara, dan sikap kritis terhadap kekuasaan. Kedua pendekatan ini menunjukkan bahwa moralitas tidak bersifat statis, melainkan berkembang sesuai dengan dinamika sosial dan budaya. Secara kritis, hal ini juga menantang pendekatan pendidikan moral yang cenderung seragam, dengan menegaskan bahwa media populer dapat menjadi ruang dialog yang lebih inklusif dan relevan bagi generasi muda.

Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa potensi film animasi sebagai media pembelajaran moral tidak terlepas dari ambiguitas dan kompleksitas interpretasi. Nilai-nilai yang disampaikan melalui film tidak selalu diterima secara seragam oleh audiens, karena setiap individu membawa latar belakang sosial, pengalaman, dan kerangka interpretasi yang berbeda. Dalam konteks ini, film tidak hanya mentransmisikan nilai, tetapi juga membuka ruang negosiasi makna, di mana penonton dapat menerima, menafsirkan ulang, atau bahkan menolak pesan moral yang disampaikan. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembentukan moral melalui media bersifat dialogis, bukan deterministik (McQuail, 2010).

Secara sosial, temuan ini menegaskan bahwa film animasi Indonesia memiliki peran strategis dalam membentuk kesadaran publik yang lebih reflektif dan kritis. *Battle of Surabaya* berkontribusi dalam menjaga memori kolektif dan memperkuat identitas nasional di tengah arus globalisasi, sementara *Si Juki The Movie* berfungsi sebagai medium kritik sosial yang mendorong partisipasi aktif masyarakat dalam kehidupan demokratis. Dengan demikian, film animasi tidak hanya merepresentasikan realitas, tetapi juga berperan dalam membentuk realitas sosial melalui produksi dan distribusi nilai-nilai moral (Storey, 2018).

Pada akhirnya, implikasi dari penelitian ini terletak pada pengakuan bahwa film animasi adalah ruang pertemuan antara nilai, pengalaman, dan harapan masyarakat. Ia tidak hanya mengajarkan apa yang benar atau salah, tetapi juga mengajak penonton untuk merenungkan posisi mereka dalam struktur sosial yang lebih luas. Dalam konteks ini, representasi nilai moral dalam film animasi Indonesia memiliki kontribusi nyata dalam membangun masyarakat yang tidak hanya memahami moralitas secara normatif, tetapi juga mampu menghidupinya secara kritis, reflektif, dan kontekstual di tengah kompleksitas kehidupan modern.

## PENUTUP

### Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji representasi nilai moral dalam film animasi Indonesia melalui pendekatan semiotika Roland Barthes pada *Battle of Surabaya* dan *Si Juki The Movie*. Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa nilai moral dalam kedua film tidak disampaikan secara langsung, melainkan dikonstruksi melalui sistem tanda yang bekerja pada tiga level makna: denotasi, konotasi, dan mitos. Pada level denotasi, film menampilkan tindakan dan peristiwa secara literal, sementara pada level konotasi makna berkembang menjadi simbol nilai seperti keberanian, nasionalisme, kejujuran, dan kritik sosial. Lebih jauh, pada level mitos, nilai-nilai tersebut dinaturalisasi sebagai kebenaran sosial yang membentuk kesadaran kolektif penonton. *Battle of Surabaya* merepresentasikan nilai moral yang berakar pada sejarah dan identitas nasional, seperti patriotisme, pengorbanan, dan solidaritas kolektif. Sementara itu, *Si Juki The Movie* merepresentasikan nilai moral yang lebih kontekstual dan kritis terhadap realitas sosial kontemporer, seperti kejujuran, keberanian bersuara, dan perlawanan terhadap ketidakadilan. Perbedaan ini menunjukkan adanya pergeseran paradigma moral dalam budaya populer Indonesia, dari yang bersifat kolektif-historis menuju moralitas yang lebih individual-kritis dan reflektif. Secara keseluruhan, film animasi Indonesia terbukti tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai medium komunikasi budaya yang memiliki peran penting dalam membentuk nilai moral dan kesadaran sosial masyarakat. Melalui simbol, narasi, dan representasi visual, film animasi mampu menjadi ruang edukasi yang efektif dalam membangun karakter, memperkuat identitas, serta mendorong sikap kritis terhadap realitas sosial.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar pengembangan film animasi Indonesia ke depan tidak hanya berfokus pada aspek hiburan dan komersial, tetapi juga secara konsisten mengintegrasikan nilai-nilai moral yang kontekstual dan relevan dengan dinamika sosial masyarakat, sebagaimana tercermin dalam *Battle of Surabaya* dan *Si Juki The Movie*. Selain itu, dunia pendidikan diharapkan dapat memanfaatkan film animasi sebagai media pembelajaran alternatif yang mendorong diskusi kritis dan refleksi moral, sehingga peserta didik tidak hanya memahami nilai secara normatif, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan realitas sosial. Di sisi lain, peneliti selanjutnya perlu mengembangkan kajian yang lebih komprehensif dengan pendekatan lintas perspektif, seperti analisis resepsi audiens atau studi kritis media, guna melihat bagaimana nilai moral tersebut dimaknai secara beragam oleh penonton. Pada akhirnya, masyarakat sebagai audiens juga diharapkan mampu mengonsumsi media secara lebih kritis dan reflektif, sehingga film animasi tidak hanya menjadi tontonan, tetapi juga menjadi ruang pembelajaran nilai yang hidup dan bermakna dalam kehidupan sehari-hari.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andika, D. W. (2023). Analisis Nilai Perjuangan Tokoh Utama Pada Film *Battle Of Surabaya* Disutradarai Oleh Aryanto Yuniawan . *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Sosial Humaniora*, Vol.1, No.1, 112-121, DOI: <https://doi.org/10.59024/atmosfer.v1i1.136> .
- Anggraeni, S. L. (2024). Pesan Moral Dalam Film *Agak Laen* (Analisis Semiotika Roland Barthes). *Sabda: Jurnal Sastra dan Bahasa*, 3-3, 123–133.
- Astuti, D. P. (2019). PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI SEJARAH PERJUANGAN BANGSA INDONESIA DALAM MEMBENTUK KARAKTER SISWA DI SMP. *Jurnal Edueksos Volume VIII, No. 1*, 58 - 71.
- Bahari1, A. I. (2025). ANALYSIS OF MORAL VALUE IN WALT DISNEY PICTURES “MOANA” ANIMATED FILM. *Candradimuka: Journal of Education*, Vol. 3, No. 2, 171-178, DOI: <https://doi.org/10.60012/cje.v3i2.155>.
- Bandura, A. (2001). Social Cognitive Theory: An Agentic Perspective to Be an Agent Is to Intentionally Make Things Happen by One’s Actions. Agency Embodies the Endowments,

Belief Systems, Self-Regulatory Capabilities and Distributed Structures and Functions Through Why. *Annual Review of Psychology*, 52, 1-26. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.52.1.1>.

- Barker, C. (2004). *Cultural Capital*. In *The Sage Dictionary of Cultural Studies*. Sage Publications.
- Barthes, R. (1972). *Mythologies*. The Noonday Press.
- Barthes, R. (1977). *Image, Music, Text (Trans. Heath, S.)*. Fontana Press.
- Barthes, R. (2017). *Elemen-elemen semiologi*. Yogyakarta : Basabasi.
- Couldry, N. (2012). *Media, Society, World: Social Theory and Digital Media Practice*. Polity Press.
- Creswell, J. (2016). *Research in Education: Design, Conduct and Evaluation of Quantitative and Qualitative Research (Translated by Kouvarakou, N.)*. Ion (Year of Publication of the Original 2005), Athens.
- Danesi, M. (2004). *Messages, Signs and Meanings: A Basic Textbook in Semiotics and Communication*. Canadian Scholars' Press Inc.
- Firmansyah, A. A. (2025). PERAN ANIMASI DALAM MEMPERKENALKAN DAN MELESTARIKAN BUDAYA INDONESIA BAGI GENERASI MUDA. *Anima Rupa: Jurnal Animasi Volume 3 Nomor 1*, 14-20, DOI: <https://doi.org/10.59997/animarupa>.
- Fiske, J. (2011). *Introduction to Communication Studies (3rd ed.)*. Routledge.
- Flick, U. (2018). *An Introduction to Qualitative Research (6th ed.)*. UK: sage.
- Hall, S. (1997). *The Work of Representation*. In: Hall, S., Ed., *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. Sage Publications.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture*. NEW YORK : NEW YORK UNIVERSITY PRESS .
- Kurnianto, A. (2015). Tinjauan Singkat Perkembangan Animasi Indonesia dalam Konteks Animasi Dunia. *Humaniora* 6(2), 240-248, DOI: 10.21512/humaniora.v6i2.3335.
- Lincoln, Y. a. (1985). *Naturalistic Inquiry*. SAGE.
- McQuail, D. (2010). *McQuail's Mass Communication Theory (6th ed.)*. London: SAGE.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Edisi Revisi*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Putra, S. J. (2024). ANALISIS SEMIOTIKA TENTANG NILAI-NILAI PROTAGONIS PADA TOKOH ARTHUR DI FILM JOKER. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Komunikasi*, 5-1, 59-79, <https://doi.org/10.29303/9acfxz66>.
- Siagian, H. F. (2025). REPRESENTASI PESAN BUDAYA TIONGHOA DALAM FILM CRAZY RICH ASIANS (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES). *Journal Communication Lens Nomor 1 Volume 6*, 19 - 28.
- Storey, J. (2018). *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction*. Routledge.
- Sturken, M. &. (2018). *Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture*. Oxford University Press.
- Sturken, M. &. (2018). *Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture*. Oxford University Press.
- wibowo, K. A. (2023). STUDI DESAIN KARAKTER TOKOH JUKI PADA SI JUKI THE MOVIE SEBAGAI BAGIAN PRINSIP APPEAL DALAM ANIMASI. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VOL.4, NO.2*, 154- 161.