

Analisis Makna Pesan Moral dalam Film Pendek *Memorabilia* Karya Adi Victory dan Relevansinya terhadap Pembelajaran Drama Kelas XI di SMA (Semiotika Roland Barthes)

Siti Hasriyati Anies ¹

Meilyahidayah KN ²

Andi Ebe ³

Ratnawati Umar ⁴

¹²³⁴Universitas Puangrimaggalatung, Indonesia

¹ sengkangsaya@gmail.com

² meilyahidayahkn@gmail.com

³ hjandiebeuniprima@gmail.com

⁴ ratnawatiumar94@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan makna denotasi, konotasi, dan mitos dalam Film Pendek *Memorabilia* karya Adi Victory dan relevansinya terhadap drama kelas XI di SMA. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari film pendek karya Adi Victory yang berjudul *Memorabilia*. Data tersebut berupa dialog yang mengandung makna denotasi, konotasi, dan mitos. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik studi pustaka. Hasil dari penelitian ini bahwa terdapat makna semiotika Roland Barthes dalam film pendek *Memorabilia* karya Adi Victory, yang mengandung tiga struktur tanda yaitu, denotasi, konotasi, dan mitos merupakan rangkaian yang tidak dapat terpisahkan. Film pendek *Memorabilia* mengandung makna pesan moral bahwa kesuksesan tidak hanya diukur dari pencapaian materi, melainkan membangun hubungan yang kuat antarkeluarga, dan saling mendukung dalam perjalanan hidup. Film pendek *Memorabilia* dapat digunakan sebagai referensi pembelajaran KD 3.1.8 tentang mengidentifikasi alur cerita, babak demi babak, dan konflik dalam drama yang dibaca atau ditonton.

Kata kunci: *semiotika, film pendek, drama, relevansi, pembelajaran*

Pendahuluan

Film merupakan rangkaian dari film komunikasi massa visual. Industri film adalah cabang ekonomi. Film adalah karya seni yang diciptakan secara kreatif dan mengisi imajinasi orang yang memperjuangkan estetika yang sempurna. Film mempunyai dampak tertentu bagi khalayaknya, dalam banyak penelitian tentang dampak film terhadap masyarakat, hubungan antara film dan masyarakat selalu dipahami secara linier, antara film dan masyarakat selalu dipahami secara linier.

Salah satu bentuk dampak dari film yaitu, kesadaran sosial. Banyak film yang mengangkat isu-isu sosial yang relevan, seperti kesenjangan sosial, diskriminasi, lingkungan, dan isu-isu politik. Artinya, film memberikan gambaran secara nyata apa yang terjadi di tengah-tengah masyarakat tertentu (Pranissa, 2017).

Bila dilihat dari beragam tayangan di televisi maupun di media lainnya, unsur persuasi sangat mendominasi. Hal ini sejalan dengan penelitian Nida (2014), yang menegaskan bahwa persuasi memiliki kekuatan yang cukup besar dalam jenis sikap, pola pikir, dan perilaku masyarakat. Kewaspadaan bagi masyarakat sangat dibutuhkan untuk melakukan seleksi terhadap tayangan, maupun bacaan yang mereka konsumsi

dari media komunikasi massa tersebut untuk mengantisipasi efek negatif dari media komunikasi massa. Banyak masyarakat yang tidak menyadari bahwa pesan persuasi tersebut selalu ada hampir di setiap tayangan. Hanya saja dikemas dengan penyajian fashion, film, sinetron, musik, dan yang paling kental nuansa persuasi dapat dilihat dari tayangan iklan.

Pada saat ini, perkembangan pesat film-film di tanah air direfleksikan dengan banyaknya pihak dan acara yang berkaitan dengan penggarapan film, terutama film pendek. Fenomena ini berkesinambungan dengan beragamnya tema realitas yang pada akhirnya menjadi topik dalam penyajian karya. Dalam hal ini, film mampu menyampaikan realitas kedua dari kehidupan manusia (Nur, 2008).

Drama sekaligus tontonan atau pertunjukan inilah yang sering disebut dengan teater. Drama juga berarti kejadian atau peristiwa tentang manusia. Menurut Sudirman dalam Umar (2022), menyatakan bahwa drama adalah karya sastra yang menggambarkan kehidupan dengan mengungkapkan konflik dan emosi melalui tindakan dan dialog. Film dan drama memiliki kesamaan, salah satunya adalah dialog. Salah satu contohnya adalah film pendek *Memorabilia* karya Adi Victory.

Film pendek berdurasi 15 menit ini menceritakan seorang bapak yang berjuang memainkan dua peran sekaligus, menjadi bapak sekaligus menjadi ibu. Bapak selalu berjuang sendiri demi menghidupi anak satu-satunya dan ketika bapak harus memilih ditinggal atau meninggalkan, terus tumbuh dan melangkah. Meski berprofesi sebagai badut jalanan, sang bapak memiliki harapan tinggi untuk anaknya, Annisa. Bapak harus bekerja keras agar anaknya bisa meraih gelar sarjana dan memiliki kehidupan lebih baik dari dirinya. Makna dalam film ini mengandung banyak pesan yang terdiri dari beragam tanda dan simbol.

Film ini memberikan pesan arti perjuangan dan kasih sayang seorang ayah agar sang anak bisa hidup layak dan melebihi dirinya sendiri. *Memorabilia* dipersembahkan oleh Galeri24 dan dibintangi oleh Rukman Rosadi, Sheryl Drisanna, Laras Sardi, dan Ruth Marini.

Film pendek ini dikemas begitu menarik, alur cerita yang maju, serta pengisahan konflik-konflik. Namun, sebuah film yang menarik bukan hanya dilihat dari alur ceritanya saja tetapi harus mempunyai pesan yang disampaikan kepada khalayak melalui tanda-tanda yang terdapat di dalamnya. Film ini layak untuk ditonton karena mendapat pelajaran berharga dari film pendek tersebut. Sebagaimana keberadaan film pada umumnya, film pendek digarap disertai dengan maksud-maksud tertentu yang disampaikan secara tersirat maupun tersurat.

Muatan nilai dan makna tertentu dalam konten film kerap kali menimbulkan beberapa problematika yang memicu kesalahpahaman khalayak terhadap maksud yang ingin disampaikan. Salah satu problematika yang dimaksud adalah ketidakmampuan dalam menafsirkan tanda yang terdapat di dalam film. Terlepas dari interpretasi yang bersifat subjektif, dibutuhkan sebuah acuan untuk meluruskan pesan-pesan tersirat maupun nilai-nilai tertentu dalam film yang biasanya divisualkan atau ditayangkan menggunakan tanda. Hal-hal semacam inilah yang diungkap dalam kajian semiotika.

Penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji film (dalam hal ini film *Memorabilia*) dengan menggunakan pendekatan semiotika. Teori yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah teori Roland Barthes. Teori ini lebih menekankan pada pembedaan makna menjadi tiga, yakni denotasi, konotasi, dan mitos. Denotasi lebih menekankan pada makna sebenar-benarnya dan disepakati oleh masyarakat, apa yang dilihat oleh mata, maka itu kebenarannya. Makna konotasi berisi tentang makna yang tersirat.

Dalam hal ini, tanda yang dimaksud nantinya dapat menunjukkan pada makna atau sesuatu hal lainnya yang tersembunyi di balik tanda itu sendiri. Salah satu wilayah penting yang dirambah Barthes dalam studinya tentang tanda adalah peran pembaca (*the reader*). Konotasi, walaupun merupakan sifat asli tanda, membutuhkan keaktifan pembaca agar dapat berfungsi.

Dengan kata lain, keberadaan tanda ini nantinya akan mewakili suatu hal yang berkaitan dengan objek tertentu objek-objek tersebut dapat membawa informasi dan mengomunikasikannya dalam jenis tanda. Mitos adalah semiologis tingkatan ketiga. Ketika suatu tanda yang memiliki makna konotasi berkembang menjadi makna denotasi, maka makna tersebut akan menjadi mitos.

Hasil penelitian akan diintegrasikan dengan pembelajaran drama di SMA. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti merumuskan judul penelitian “Analisis Makna Pesan Moral dalam Film Pendek *Memorabilia* Karya Adi Victory dan Relevansinya terhadap Pembelajaran Drama Kelas XI di SMA.

Metode

Penelitian ini mendeskripsikan makna denotasi, konotasi, dan mitos dalam film pendek *Memorabilia* dan relevansinya terhadap materi pembelajaran kelas XI drama di SMA, sehingga penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan jenis deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2018), penelitian kualitatif adalah penelitian yang berpijak pada filosofi postpositivisme (tepatnya fenomenologi), yang digunakan untuk penelitian dalam kondisi ilmiah di mana peneliti sendiri adalah instrumennya, teknik pengumpulan data, dan analisis kualitatif menekankan makna.

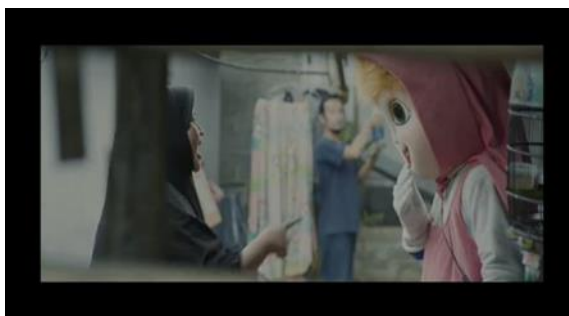
Hasil

Berdasarkan data yang diperoleh, hasil analisis diharapkan dapat menjawab fokus penelitian ini. Fokus penelitian terdiri atas dua yaitu denotasi, konotasi, dan mitos dalam film pendek *Memorabilia* karya Adi Victory dan Relevansi denotasi, konotasi, dan mitos dalam film *Memorabilia* karya Adi Victory terhadap pembelajaran drama kelas XI di SMA.

Data yang diperoleh berupa pernyataan kemudian dianalisis lebih jelas seperti di bawah ini:

Denotasi, Konotasi, dan Mitos dalam Film Pendek *Memorabilia* Karya Adi Victory.

Gambar 1



Gambar 4.1. Scene 1 (00:31–00:33)

Sumber: film pendek *Memorabilia*, diperoleh: https://youtu.be/qGlwK7yUc_I

(1) Emangnya lu bisa ngobatin anak gua, *buat makan aja udah susah* gimana lu ngobatin anak gua.

Denotasi

Pada konteks ini terjadi konflik antartokoh yang dilatarbelakangi oleh kecelakaan yang tak disengaja. Pada adegan tersebut, tokoh tetangga menghakimi tokoh bapak yang dalam film berprofesi sebagai badut.

Data ini memuat makna denotasi saat tokoh menyebutkan ungkapan *buat makan aja udah susah* yang dapat diartikan sebagai kondisi ekonomi tokoh yang kurang berkecukupan. Dalam kalimat tersebut memuat makna penolakan atau penerimaan terhadap tokoh lainnya disebabkan kondisi ekonomi yang tidak seimbang. Ungkapan tersebut merupakan contoh makna denotasi karena makna yang sebenarnya.

Konotasi

Suasana yang dibangun dalam film itu menandakan situasi tegang karena tokoh tetangga menghakimi tokoh bapak. Kalimat tokoh tetangga *buat makan aja udah susah* tentang keadaan yang sulit atau rumit menggambarkan suatu situasi yang merendahkan tokoh bapak. Ini dapat berarti bahwa hal-hal yang seharusnya sederhana atau mudah dilakukan, seperti makan, menjadi kesulitan yang dialami mencapai tujuan atau memenuhi kebutuhan dasar sehari-hari.

Mitos

Dalam kalimat *buat makan aja udah susah*, kita dapat melihat pengaruh mitos melalui penggunaan kata-kata yang mewakili situasi yang sulit. Misalnya, kata *buat* yang berarti melakukan atau menyiapkan sesuatu, seperti memasak makanan, mencerminkan tuntutan atau tanggung jawab yang melekat pada individu. Sementara itu, kata *sudah susah* menggambarkan kesulitan atau hambatan yang dialami.

Dalam konteks ini, mitos yang mungkin terkandung adalah mitos kemiskinan atau kesulitan dalam memenuhi kebutuhan makanan. Kalimat tersebut mencerminkan pengalaman atau persepsi yang meluas dalam masyarakat bahwa mendapatkan makanan yang memadai atau memenuhi kebutuhan sehari-hari menjadi sulit atau terhambat oleh beberapa faktor ekonomi atau sosial.

Gambar 2



Gambar 4.2. Scene 2 (1:01-1:08)

Sumber: film pendek *Memorabilia*, diperoleh: https://youtu.be/qGlwK7yUc_I
(2) Maafin aku yah Pak, habisnya mereka ngejek aku *anaknya badut*. Aku kesel!

Denotasi

Data ini merupakan salah satu bagian dari film tersebut. Pada konteks ini terjadi ketika tokoh bapak menasihati anaknya untuk tidak mudah tersinggung dengan ejekan temannya.

Data ini memuat makna denotasi saat tokoh menyebutkan ungkapan *anaknya badut* yang dapat diartikan sebagai anak dari seorang badut. Ungkapan tersebut merupakan contoh makna denotasi karena makna yang sebenarnya mengacu pada ungkapan yang bersangkutan.

Konotasi

Pada adegan ini, bapak menasihati anaknya untuk menerima profesi bapak sebagai seorang badut. Data ini memuat makna konotasi saat tokoh menyebutkan ungkapan *anak badut* yang dianggap sebagai sumber kegembiraan, tetapi menyembunyikan kesedihan di balik senyum. Oleh karena itu, *anak badut* dapat mengandung konotasi tersembunyi tentang kehidupan pribadi yang sulit.

Mitos

Kalimat *anak badut* secara simbolis menjadi lambing hiburan, keceriaan, dan kesenangan di banyak budaya. *Anak badut* sering kali dihadirkan dalam jenis karakter yang lucu, berpakaian cerah, dengan wajah yang dihias dengan riasan yang mencolok. Badut ini telah menjadi ikonik dalam representasi hiburan untuk anak-anak dan orang dewasa. Dalam hal ini, anak badut dapat dianggap sebagai objek mitos yang membawa konotasi dan makna-makna simbolis tertentu.

Gambar 3



Gambar 4.3. Scene 3 (4:22–4:25)

Sumber: film pendek *Memorabilia*, diperoleh: https://youtu.be/qGlwK7yUc_I

(3) Semuanya berubah semenjak *Ibu pergi*, bapak harus mendalami dua peran sekaligus. Menjadi ibu dan menyanggah tanggung jawab sebagai bapak.

Denotasi

Data ini merupakan salah satu bagian dari film tersebut. Pada konteks ini, tokoh anak menceritakan bapak yang mendalami dua peran sebagai ayah dan ibu dengan penuh tanggung jawab. Dalam kalimat *ibu pergi* denotasi kalimat tersebut menggambarkan situasi di mana ibu meninggalkan atau pergi meninggalkan tempat.

Konotasi

Data ini memuat makna konotasi saat tokoh menyebutkan ungkapan *Ibu pergi* yang dapat diartikan sebagai Ibu yang sudah tiada. Ungkapan pergi dalam konteks ini merupakan contoh makna konotasi karena makna yang tersirat dalam ungkapan tersebut berbeda dengan kata yang sebenarnya.

Mitos

Kalimat *ibu pergi* terdapat adanya mitos yang tersembunyi. Dalam konteks kalimat tersebut, mitos berkaitan dengan penggambaran ibu sebagai sosok yang sudah tiada. Hal ini dapat menjadi ideology yang melekat dalam budaya kita, di mana ibu seringkali dianggap sebagai figure yang lebih cenderung menjaga keluarga atau rumah tangga, sementara ayah cenderung bekerja di luar rumah.

Gambar 4



Gambar 4.4. Scene 4 (9:55–9:58)

Sumber: film pendek *Memorabilia*, diperoleh https://youtu.be/qGlwK7yUc_I

(4) Dia suka berjuang sendiri, *keras kepalanya* untuk merubah keadaan memang nggak ada tandingannya.

Denotasi

Data ini merupakan salah satu bagian dari film *Memorabilia*. Pada konteks ini, bapak memberikan anaknya sebuah laptop untuk ia pakai mengerjakan tugas, tetapi tokoh anak susah untuk menerima pemberian bapak karena terlalu memberatkan.

Dalam kalimat tersebut terdapat ungkapan *keras kepalanya*, apabila ditinjau dari segi makna denotasi maka ungkapan tersebut dapat dipahami sebagai penggambaran kepala seseorang yang keras atau keras kepala.

Konotasi

Data ini memuat makna konotasi saat tokoh menyebutkan ungkapan *keras kepalanya* yang dapat diartikan sebagai tidak mudah diubah pikiran atau pendiriannya. Kalimat tersebut dapat menyiratkan sifat yang teguh dan gigih dalam mencapai tujuan atau keinginan seseorang, tokoh bapak memiliki tekad yang kuat dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi tantangan atau rintangan.

Ungkapan *keras kepala* dalam konteks ini merupakan contoh makna konotasi karena makna yang tersirat dalam ungkapan tersebut berbeda dengan kata yang sebenarnya.

Mitos

Makna mitos dalam kalimat *keras kepalanya* dapat diinterpretasikan sebagai kemampuan untuk mempertahankan dan memperkuat tekad untuk mengubah anaknya menjadi sosok yang tidak dipandang sebelah mata oleh sekitarnya. Mitos dalam kalimat *keras kepalanya* memiliki kekuatan yang kuat dan bertahan dalam kesadaran, bahkan ketika ada keraguan atau kritik terhadapnya serta memiliki keinginan yang kuat untuk berhasil.

Gambar 5



Gambar 4.5. Scene 5 (10:03–10:10)

Sumber: film pendek *Memorabilia*, diperoleh: https://youtu.be/qGlwK7yUc_I

(5) Bapak nomor satu di dunia. *Yang nggak mau lihat masa depanku jadi abu-abu.*

Denotasi

Secara denotasi, kalimat tersebut mengungkapkan bahwa ada subjek yang tidak ingin melihat masa depan anak menjadi tidak jelas, tidak pasti, atau ambigu.

Konotasi

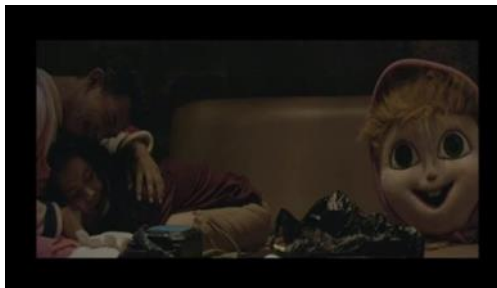
Konotasi kalimat tersebut mungkin mencerminkan ketidakpastian dan kekhawatiran terhadap masa depan. Ungkapan *jadi abu-abu* dapat menggambarkan keadaan yang tidak jelas atau tidak pasti, di mana segala kemungkinan tampak samar dan tidak dapat diprediksi. Ini bisa mencerminkan perasaan ketidakpastian, kebingungan, atau kekhawatiran tentang apa yang akan terjadi di masa depan.

Mitos

Kalimat tersebut dapat menciptakan mitos tentang kekuasaan dan kontrol atas masa depan. Ungkapan *nggak mau lihat* dapat mencerminkan penolakan atau ketidakberanian untuk menghadapi realitas atau kemungkinan yang tidak diinginkan.

Masa depanku jadi abu-abu dapat menggambarkan keadaan di masa depan seseorang tampak tidak jelas atau suram. Dalam konteks ini, mitos mungkin berkaitan dengan upaya untuk mempertahankan kendali atas masa depan, menciptakan narasi yang membenarkan tindakan atau keputusan yang mengarah ke arah yang diinginkan.

Gambar 6



Gambar 4.6. Scene 6 (10:13–10:19)

Sumber: film pendek *Memorabilia*, diperoleh: https://youtu.be/qGlwK7yUc_I

(6) Bapak pengen kamu bisa terbang jauh

Denotasi

Dalam makna denotasi, kalimat bapak pengen kamu bisa terbang jauh adalah bahwa bapak menginginkan kita mampu melakukan perjalanan yang jauh secara fisik, melebihi batasan-batasan yang ada.

Konotasi

Data ini memuat makna konotasi. Kalimat *bapak pengen kamu bisa terbang jauh* dapat diinterpretasikan sebagai keinginan bapak agar anaknya dapat mencapai kebebasan, mencari pengalaman baru, dan mengeksplorasi potensi diri tanpa batasan yang mengikat. Ini mencerminkan tentang kebebasan individual dalam menginterpretasikan dan memaknai dunia di sekitar kita.

Mitos

Makna mitos dalam kalimat *bapak pengen kamu bisa terbang jauh* dapat diartikan sebuah cerita yang menggambarkan keinginan bapak untuk melampaui batasan-batasan kehidupan sehari-hari dan mencapai sesuatu yang luar biasa.

Gambar 7



Gambar 4.7. Scene 7 (11:14–11:20)

Sumber: film pendek *Memorabilia*, diperoleh: https://youtu.be/qGlwK7yUc_I

(7) Dan kini safari itu ia kenakan untuk *mengabadikan dirinya*, bersama seorang sarjana kebanggaannya.

Denotasi

Dalam makna denotasi ini, kalimat *mengabadikan dirinya* secara konkret menggambarkan aksi atau tindakan yang dilakukan oleh individu untuk menciptakan rekaman atau dokumentasi yang dapat mengabadikan momen atau kenangan dari diri mereka sendiri.

Konotasi

Konotasi dalam kalimat *mengabadikan dirinya* adalah ungkapan keinginan seseorang untuk meninggalkan jejak yang abadi dalam pikiran atau ingatan orang lain. Ungkapan *mengabadikan dirinya* dapat menggambarkan dorongan seseorang untuk menciptakan dampak yang berarti atau berarti sesuatu bagi orang lain, sehingga memastikan keberadaan dan pengaruh mereka tidak dilupakan seiring waktu.

Mitos

Dalam konteks kalimat *mengabadikan dirinya*, kita dapat melihatnya sebagai tindakan yang melibatkan upaya individu untuk menciptakan narasi atau cerita pribadi mereka sendiri yang akan terus hidup dan dikenang. Dalam hal ini, *mengabadikan dirinya* dapat menjadi mitos personal yang diciptakan oleh individu itu sendiri untuk menjadi identitas, menceritakan kisah hidup, atau memperpanjang keberadaan mereka dalam kesadaran kolektif.

Gambar 8



Gambar 4.8. Scene 8 (13:31–13:34)

Sumber: film pendek *Memorabilia*, diperoleh: https://youtu.be/qGlwK7yUc_I
(8) Sudah lama juga aku nggak pernah lihat bapak tertawa selepas itu

Denotasi

Data ini memuat kalimat *tertawa selepas itu* menggambarkan bahwa bapak tertawa setelah pertemuan dengan mantan kekasihnya waktu SMA. Tertawa merupakan respons emosional yang timbul setelah suatu peristiwa atau situasi yang dianggap lucu, menghibur, atau menyenangkan.

Konotasi

Konotasi kalimat tersebut mungkin mencerminkan perasaan kebebasan dan kepuasan yang timbul setelah suatu peristiwa atau situasi tertentu. Tertawa adalah ekspresi emosional positif yang sering dihubungkan dengan kegembiraan dan kepuasan. Dalam konteks kalimat *selepas itu*, konotasi ini bisa merujuk pada pembebasan dari tekanan atau kesulitan sebelumnya, atau pencapaian suatu tujuan yang menyenangkan.

Mitos

Dalam konteks kalimat *tertawa selepas itu*, jika kita melihatnya melalui lensa mitos, kita dapat memberikan interpretasi spekulatif yang berkaitan dengan peran tertawa dalam masyarakat dan kekuasaan yang terkait dengannya. Kalimat tersebut dapat menciptakan mitos tentang kebahagiaan kolektif yang dihasilkan dari situasi atau peristiwa tertentu. Tertawa adalah ekspresi kegembiraan yang sering kali menular dan dapat mempengaruhi suasana hati orang lain di sekitar kita. *Selepas itu* dapat mencerminkan momen setelah suatu peristiwa atau situasi yang menyenangkan, di mana kebahagiaan meluas ke seluruh kelompok atau masyarakat.

Pesan Moral pada Film Pendek *Memorabilia*

Analisis semiotika mengkaji bagaimana makna yang dikonstruksi dicapai melalui penataan tanda-tanda dengan cara tertentu melalui kode-kode pengalaman sosial. Dalam analisis terhadap film pendek *Memorabilia* yang menyajikan berbagai nilai pesan moral yang terkandung dalam film tersebut. Sebagai ilmu, semiotika bertujuan untuk mengungkapkan secara ilmiah semua tanda kehidupan manusia, baik tanda verbal maupun tanda nonverbal.

Nilai moral merujuk pada prinsip-prinsip atau standar etika yang mengatur perilaku dan tindakan seseorang dalam konteks nilai-nilai yang dianggap baik atau benar. Nilai moral melibatkan pertimbangan tentang apa yang dianggap sebagai perilaku yang baik, pantas, dan adil dalam hubungan dengan diri sendiri, orang lain, dan masyarakat secara umum. Nilai moral sering kali dipelajari dan diajarkan melalui pendidikan, agama,

keluarga, dan pengalaman sosial. Pentingnya nilai moral terletak pada kemampuannya untuk menciptakan harmoni dan toleransi, dan membentuk karakter individu yang baik.

Melalui film diharapkan sikap dan perilaku para tokoh dalam film dapat dipetik dari pelajaran moral yang disampaikan. Nilai-nilai moral dalam film dapat dilihat sebagai pesan atau amanat, bahkan unsur amanat itu sebenarnya gagasan di balik film tersebut. Nilai moral juga dapat tercermin dalam karya seni. Karya seni memiliki potensi untuk menyampaikan pesan moral, membangkitkan empati, dan mempengaruhi pandangan serta sikap khalayak terhadap isu-isu moral.

Sikap dan tingkah laku tokoh dalam film pendek *Memorabilia* mempunyai pesan moral di dalamnya. Contoh saat seorang bapak selalu memberikan tanggung jawab dan kasih sayang kepada anaknya. Tokoh bapak digambarkan sebagai orang yang mempunyai tekad yang tinggi, seperti yang terjadi dalam salah satu dialog yaitu, yang nggak mau lihat masa depanku jadi abu-abu. Selain itu, pesan moral yang muncul dalam film pendek ini adalah tokoh anak tidak ingin mengecewakan bapaknya dengan ingin membalas budi atas segala pengorbanan yang diberikan kepada bapaknya. Jadi pesan moral dalam film pendek ini yaitu ketulusan cinta seorang orang tua, keberanian dan ketekunan bahwa seorang bapak yang kurang mampu tidak mudah menyerah dalam menghadapi masalah ekonomi yang dialaminya, dan menghargai proses perjalanan hidup. Nilai-nilai moral seperti kesederhanaan, kerendahan hati, dan kebahagiaan yang berasal dari pencapaian.

Film pendek ini juga mengungkapkan pesan moral yaitu menghargai dan menghormati orang tua, tanggung jawab dan pengorbanan saat seorang anak membalas budi dan tidak ingin mengecewakan bapaknya sebagai ungkapan terima kasih atas segala yang telah dilakukan oleh bapaknya, serta komunikasi dan hubungan keluarga. Pesan moral ini menyoroti pentingnya kesetiaan dan membangun hubungan yang kuat dalam keluarga. Film pendek *Memorabilia* memiliki makna pesan moral bahwa kesuksesan tidak hanya diukur dari pencapaian materi atau prestasi semata, tetapi juga dalam membangun hubungan yang kuat, menghargai nilai-nilai keluarga, dan saling mendukung dalam perjalanan hidup.

Relevansi Denotasi, Konotasi, dan Mitos dalam Film Pendek *Memorabilia* Karya Adi Victory terhadap Materi Pembelajaran Drama di SMA

Pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pembelajaran drama dalam bidang pendidikan merupakan hal yang sangat penting. Selain meningkatkan kemampuan menganalisis, pemahaman terkait makna yang terkandung dalam drama dapat menunjang keterampilan siswa dalam mengapresiasi karya.

Penelitian ini berkaitan dengan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah, khususnya SMA/MA. Keterkaitan tersebut dapat dilihat dalam silabus kurikulum 2013 pembelajaran bahasa Indonesia di kelas XI pada KD 3.1.8 tentang mengidentifikasi alur cerita, babak demi babak, dan konflik dalam drama yang dibaca atau ditonton.

Berdasarkan kompetensi dasar tersebut sebagai bahan pembelajaran drama di kelas XI SMA pada skripsi ini sebagai berikut.

- a. Tujuan pembelajaran
 - 1) Mendefinisikan karakter, peran dan watak.
 - 2) Menentukan konflik dengan menunjukkan informasi atau data yang mendukung
 - 3) Menentukan tema dengan alasan
 - 4) Mendefinisikan informasi yang mendukung pesan
 - 5) Merangkum isi drama berdasarkan dialog yang didengar
 - 6) Mengaitkan isi drama dengan kehidupan sehari-hari

- b. Bahan pembelajaran
 - Rekaman drama
 - 1) Tema
 - 2) Latar
 - 3) Tokoh dan penokohan
 - 4) Dialog
 - 5) Pesan atau amanat
 - 6) Isi drama

- c. Media pembelajaran
 - Rekaman drama atau film.

Dengan demikian, analisis makna pesan moral dalam film pendek *Memorabilia* karya Adi Victory dapat digunakan sebagai referensi dan contoh drama dalam film pendek.

Simpulan

Berdasarkan temuan dari hasil analisis data mengenai makna semiotika Roland Barthes dalam film pendek *Memorabilia* karya Adi Victory dan relevansinya terhadap materi pembelajaran esai di SMA, maka dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut bahwa terdapat tiga jenis makna yaitu makna denotasi, konotasi, dan mitos. Film pendek *Memorabilia* memiliki makna bahwa kesuksesan tidak hanya diukur dari pencapaian materi atau prestasi semata, tetapi juga dalam membangun hubungan yang kuat, menghargai nilai-nilai keluarga, dan saling mendukung dalam perjalanan hidup.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis sehingga proses penelitian ini dapat berjalan dengan lancar. Melalui penelitian ini, besar harapan penulis agar peneliti selanjutnya tertarik untuk menjadikan esai sebagai bahan kajian dalam penelitian.

Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan bahasa, sastra dan pendidikan di masa yang akan datang.

Daftar Pustaka

- Nida, F. L. K. (2014). Persuasi dalam Media Komunikasi Massa. *Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam*, 2(2), 77-95.
- Nur, S. (2008). *Analisis Wacana Pesan Moral dalam Film Naga Bonar Karya Asrul Sani*.
- Pranissa, D. Z. (2017). *Analisis Semiotika Nilai-Nilai Pluralitas dalam Film Jerussalem* (Bachelor's Thesis, UIN Syarif Hidayatullah. Jakarta: Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi, 2017).
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sobur, Alex. (2013). *Semiotika Komunikasi Cetakan Kelima*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Umar, M. F. (2022). Karakteristik Tokoh Naskah Drama Mingkir-Mingkir Karya Alin Ambarwati dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. *ALINEA: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*. 2(2), 221-230.