

“Analisis Semiotika Terhadap Nilai Kasih Sayang dalam Film Toy Story 4”

SKRIPSI



USM

Oleh :

Nama : Fabiola Della Alveina

NIM : G.331.17.0123

PROGRAM STUDI S1-ILMU KOMUNIKASI

JURUSAN ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

UNIVERSITAS SEMARANG

2021

“Analisis Semiotika Terhadap Nilai Kasih Sayang dalam Film Toy Story 4”

SKRIPSI



USM

Oleh :

Nama : Fabiola Della Alveina

NIM : G.331.17.0123

PROGRAM STUDI S1-ILMU KOMUNIKASI

JURUSAN ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

UNIVERSITAS SEMARANG

2021

LEMBAR PERSETUJUAN
SKRIPSI DENGAN JUDUL
ANALISIS SEMIOTIKA TERHADAP NILAI KASIH SAYANG DALAM
FILM TOY STORY 4

OLEH :

NAMA : FABIOLA DELLA ALVEINA

NIM : G.331.17.0123

DISUSUN DALAM RANGKA MEMENUHI SYARAT GUNA MEMPEROLEH
GELAR SARJANA ILMU KOMUNIKASI (S.I.Kom)
PROGRAM STUDI S1 – ILMU KOMUNIKASI
JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS SEMARANG

TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI

SEMARANG, 18 AGUSTUS 2021

USM

PEMBIMBING SKRIPSI



Errika Dwi Setya Watie, S.Sos., M.I.Kom

NIS. 06557000606016

LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI DENGAN JUDUL
ANALISIS SEMIOTIKA TERHADAP NILAI KASIH SAYANG DALAM
FILM TOY STORY 4

OLEH :

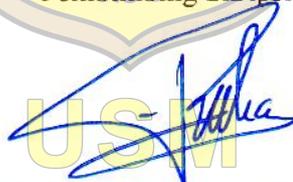
NAMA : FABIOLA DELLA ALVEINA

NIM : G.331.17.0123

SKRIPSI INI TELAH DIUJIKAN DAN DIPERTAHANKAN DIHADAPAN
DEWAN PENGUJI
PADA SIDANG SKRIPSI TANGGAL 21 JULI 2021
DAN DINYATAKAN LULUS
MEMPEROLEH GELAR SARJANA ILMU KOMUNIKASI (S.I.Kom)

Semarang, 18 Agustus 2021

Pembimbing Skripsi



Errika Dwi Setya Watie, S.Sos., M.I.Kom

NIS. 06557000606016

Mengesahkan,

Dekan FTIK USM

Kaprodi Ilmu Komunikasi

FTIK USM



Fajriannoor Fanani, S.Sos., M.I.Kom
NIS. 06557000606017

LEMBAR PENGESAHAN
 UJIAN SKRIPSI DENGAN JUDUL
 ANALISIS SEMIOTIKA TERHADAP NILAI KASIH SAYANG DALAM
 FILM TOY STORY 4

OLEH :

NAMA : FABIOLA DELLA ALVEINA

NIM : G.331.17.0123

TELAH DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH TIM PENGUJI
 SETELAH MELALUI UJIAN SKRIPSI
 TANGGAL 21 JULI 2021



| Jabatan | Nama | Tanggal | Tanda Tangan |
|-------------------|---|---------|--------------|
| Ketua Penguji | Errika Dwi Setya Watie, S.Sos., M.I.Kom. NIS. 06557000606016 | 5/8 21 | |
| Anggota Penguji 1 | Firdaus Azwar Ersyad, S.Sn., M.Sn. NIS. 06557000606022 | 5/8 21 | |
| Anggota Penguji 2 | Yulianto Budi Setiawan, S.Sos., M.Si. NIS. 06557000606010 | 5/8 21 | |

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fabiola Della Alveina

NIM : G.331.17.0123

Jurusan : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Teknologi Informasi dan Komunikasi

Judul : Analisis Semiotika Terhadap Nilai Kasih Sayang dalam Film Toy Story 4

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil kerja saya sendiri dan di dalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi di lembaga pendidikan lainnya. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan maupun yang belum / tidak diterbitkan, sumbernya dijelaskan di dalam tulisan dan daftar pustaka.

USM

Semarang, 20 Juli 2021



Fabiola Della Alveina

G.331.17.0123

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan puji dan syukur kehadirat Tuhan Yesus Kristus atas segala berkat, rahmat dan kasih karunia yang telah diberikan oleh-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Analisis Semiotika Terhadap Nilai Kasih Sayang dalam Film Toy Story 4” sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi Universitas Semarang (USM).

Dengan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak maka penulis dapat menghadapi dan melalui segala rintangan dengan baik. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Susanto, S.Kom., M.Kom, selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi Universitas Semarang.
2. Fajriannoor Fanani, S.Sos., M.I.Kom, selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Semarang.
3. Firdaus Azwar Ersyad, S.Sn., M.Sn, selaku dosen wali.
4. Errika Dwi Setya Watie, S.Sos., M.I.Kom, selaku dosen pembimbing seminar dan skripsi yang membimbing dengan penuh perhatian dan kesabaran selama penyusunan dari awal hingga akhir.
5. Para dosen pengajar dan staf di program studi Ilmu Komunikasi atas segala ilmu dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis saat menempuh pendidikan di Universitas Semarang.
6. Keluarga tersayang, Mama, Papa dan Mbak Chyta yang memberikan semangat, kasih sayang dan asupan gizi selama proses pengerjaan skripsi ini.
7. Anakku tercinta Elby, dengan nyanyian, tingkah lucu dan keaktifannya selalu membuat penulis merasa bahagia dan memberikan inspirasi.
8. Sahabat sefrekuensiku Berta dan Tiara, yang selalu menyemangati, membantu, memotivasi, dan selalu memberikan energi positif.
9. Pasukan kates, Ida, Pamela, Kiky, Shinta yang selalu membawa kehidupan perkuliahan menjadi lebih berwarna.
10. Teman – teman jurusan Ilmu Komunikasi kelas sore angkatan 2017.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun dari semua pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, terutama mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Semarang dan dunia pendidikan.



USM

Semarang, 20 Juli 2021

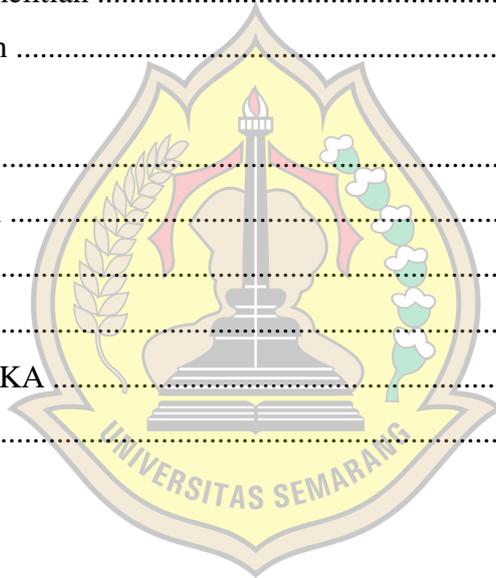
A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Fabiola Della Alveina', written in a cursive style.

Fabiola Della Alveina

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL | ii |
| LEMBAR PERSETUJUAN | iii |
| LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI | iv |
| LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI | v |
| SURAT PERNYATAAN | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR BAGAN | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |
| ABSTRAK | xv |
| ABSTRACT | xvi |
| BAB I | |
| PENDAHULUAN | 17 |
| 1.1 Latar Belakang | 17 |
| 1.2 Perumusan Masalah | 20 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 21 |
| 1.4 Manfaat Penelitian | 21 |
| BAB II | |
| KAJIAN TEORI | 22 |
| 2.1 Semiotika | 22 |
| 2.2 Teori Charles Sanders Peirce | 22 |
| 2.3 Nilai Kasih Sayang | 26 |
| 2.4 Film | 32 |
| BAB III | |
| METODE PENELITIAN | 35 |
| 3.1 Lokasi atau Setting Penelitian | 35 |
| 3.2 Bentuk dan Strategi Penelitian | 35 |

| | |
|-----------------------------------|-----------|
| 3.3 Data dan Sumber Data | 35 |
| 3.4 Teknik Sampling | 36 |
| 3.5 Teknik Pengumpulan Data | 37 |
| 3.6 Validitas Data | 38 |
| 3.7 Teknik Analisis Data | 38 |
| BAB IV | |
| HASIL DAN PEMBAHASAN | 40 |
| 4.1 Gambaran Umum | 40 |
| 4.2 Temuan Penelitian | 64 |
| 4.3 Pembahasan | 76 |
| BAB V | |
| PENUTUP | 81 |
| 5.1 Kesimpulan | 81 |
| 5.2 Implikasi | 82 |
| 5.3 Saran | 83 |
| DAFTAR PUSTAKA | 85 |
| LAMPIRAN | 87 |



USM

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 Contoh Hubungan Kenyataan dengan Jenis Dasarnya | 25 |
| Tabel 4.1 Film – film Animasi Berpenghasilan Kotor Tertinggi di Dunia | 41 |
| Tabel 4.2 Penghargaan dan Nominasi Film Produksi <i>Pixar</i> | 41 |
| Tabel 4.3 Analisis <i>Icon</i> Adegan 1 | 66 |
| Tabel 4.4 Analisis <i>Qualisms</i> Adegan 1 | 66 |
| Tabel 4.5 Analisis <i>Icon</i> Adegan 2 | 69 |
| Tabel 4.6 Analisis <i>Qualisms</i> Adegan 2 | 69 |
| Tabel 4.7 Analisis <i>Icon</i> Adegan 3 | 72 |
| Tabel 4.8 Analisis <i>Qualisms</i> Adegan 3 | 72 |
| Tabel 4.9 Analisis <i>Icon</i> Adegan 4 | 74 |
| Tabel 4.10 Analisis <i>Qualisms</i> Adegan 4 | 74 |



USM

DAFTAR BAGAN

| | |
|--|----|
| Bagan 2.1 <i>Triangle of Meaning</i> | 23 |
| Bagan 2.2 Kerangka Berpikir | 33 |



USM

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 4.1 Logo <i>Pixar</i> | 40 |
| Gambar 4.2 Poster Film <i>Toy Story 4</i> | 49 |
| Gambar 4.3 Adegan Film ke 00:11:04 | 65 |
| Gambar 4.4 Adegan Film ke 00:14:03 | 68 |
| Gambar 4.5 Adegan Film ke 01:09:21 | 71 |
| Gambar 4.6 Adegan Film ke 01:28:28 | 74 |



USM

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|----|
| Lampiran 1 Lembar Konsultasi | 87 |
| Lampiran 2 Surat Penunjukan Pembimbing | 89 |
| Lampiran 3 Bukti Pembayaran Skripsi | 90 |



USM

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul “Analisis Semiotika Terhadap Nilai Kasih Sayang dalam Film Toy Story 4”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui nilai kasih sayang yang terkandung di dalam film. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Selain itu menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Teori ini berfokus pada tanda dan petanda. Penelitian ini menguraikan nilai kasih sayang melalui teori *triangle of meaning* milik Charles Sanders Peirce. Penulis mengambil beberapa adegan dengan memperhatikan ekspresi tokoh, dialog, bahasa tubuh dan suasana. Kemudian, adegan yang mengandung nilai kasih sayang diteliti dan mengklasifikasikan pada jenis yang sudah tersedia. Sehingga muncul kesimpulan bahwa nilai kasih sayang terdiri dari perhatian, pengabdian dan cinta.



USM

ABSTRACT

This thesis has the title "Analysis of Semiotics on the Value of Love in Toy Story 4 Movie". This study aims to determine the value of affection contained in the film. The research method used is a qualitative research method with a qualitative descriptive approach. In addition, using the semiotic analysis of Charles Sanders Peirce. This theory focuses on signs and signifieds. This study describes the value of affection through the theory of triangle of meaning belonging to Charles Sanders Peirce. The author takes several scenes by paying attention to the character's expressions, dialogue, body language and atmosphere. Then, the scene that contains the value of affection is examined and classified according to the type that is already. So it comes to the conclusion that the value of affection consists of attention, devotion and love.



USM

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film merupakan sekumpulan gambar atau foto diam dan digabungkan sehingga menciptakan suatu ilusi gambar bergerak karena suatu fenomena phi. Menurut Effendi (1986:239) film adalah hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film sebagai komunikasi massa merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik.

Film tidak hanya sebagai media hiburan tetapi media informasi dan edukasi. Didalam film sendiri memiliki beberapa *genre* seperti aksi, petualangan, komedi, kriminal, drama, epik, fiksi ilmiah, horor, jagal, musikal dan perang. Banyaknya selera dari masyarakat menjadikan film yang masuk ke dalam *box office* dunia tidak terpaku hanya pada satu *genre* saja. Hal ini memberikan celah dunia perfilman untuk bereksplorasi dengan banyak cerita unik bahkan di jaman sekarang.

Di era digitalisasi ini banyak *genre* film yang menggabungkan teknologi dengan adegan dalam skenario film. Hal ini karena perkembangan teknologi semakin maju. Teknologi digital animasi sangat mempengaruhi efek yang nyata kepada suatu film, terutama pada *genre* aksi, fiksi ilmiah dan komedi.

Film asing dengan genre komedi merupakan salah satu genre yang diminati oleh anak muda Indonesia. Film genre aksi sebesar (68%), horor (65%), komedi (46,8%), percintaan (34,6%), dan misteri (21,8%). Hasil ini dilansir dari survey yang diselenggarakan Asosiasi Perusahaan Film Indonesia (APFI) dan Saiful Mujani Research and Consulting (SMRC) pada Desember 2019 dan melibatkan 16 kota besar di Indonesia.

Film komedi yaitu film yang menonjolkan unsur kelucuan dalam jalan ceritanya. Film komedi tidak hanya dapat sebagai komponen utama dalam suatu film, bisa juga sebagai selimut dalam jalannya suatu cerita. Biasanya film komedi tidak hanya menonjolkan unsur kelucuannya namun juga unsur romatis.

Orang akan lebih tertarik menonton sebuah film yang memiliki keromatisan didalamnya, karena mereka akan lebih bisa masuk ke dalam peran yang ditampilkan. Adegan romantis tidak hanya berfokus kepada hubungan percintaan pasangan yaitu antara laki - laki dan perempuan, namun bisa diartikan hubungan kasih sayang.

Kasih sayang merupakan suatu ikatan yang lebih mencakup banyak hal, bisa kasih sayang kepada teman, keluarga, bahkan pacar. Di dalam film “Toy Story 4” akan diteliti lebih dalam mengenai nilai kasih sayang yang tersembunyi didalamnya.

Toy Story merupakan sebuah film komedi animasi yang diproduksi oleh Pixar Animation Studios dan dirilis oleh Walt Disney Pictures. Tayang

perdana pada 19 November 1995 di El Capitan Theatre, Los Angeles, California. Kualitas dari film ini tidak dapat dipungkiri sehingga menghasilkan \$ 373 juta dan menerima tiga nominasi di Academy Award yaitu Best Original Screenplay, Best Original Song untuk “You’ve Got a Friend in Me”, dan Best Original Score. Setiap sekuel lanjutan dari Toy Story juga sukses masuk ke dalam deretan film Box Office.

Toy Story memiliki empat sekuel yaitu Toy Story (1995), Toy Story 2 (1999), Toy Story 3 (2010), Toy Story 4 (2019). Memiliki alur cerita yang berbeda di setiap sekuel tetapi mempertahankan tokoh – tokoh utama yang diceritakan, yaitu Sheriff Woody, Buzz Lightyear, Andy, Bo Peep, dan lainnya. Semua sekuel Toy Story juga memiliki pesan moral umum yang sama yaitu membahas tentang persahabatan. Dari semua sekuel yang paling berbeda yaitu “Toy Story 4”.

Cerita pada “Toy Story 4” dikatakan berbeda karena fokusnya sedikit bergeser pada hubungan Sheriff Woody dan Bo Peep, tidak lagi berkaitan dengan Andy. Hubungan spesial diantara mereka pada masa kini dan sedikit flashback menceritakan bahwa Bo Peep hilang. Pertemuan mereka kembali setelah sekian lama karena benang takdir yaitu Forky, mainan kreasi dari sendok plastik yang dibuat oleh Bonnie (pemilik baru Woody setelah Andy), dan membawa kepada petualangan mengharukan di lembar baru kehidupan Woody.

Selain itu, “Toy Story 4” terbilang lebih sukses dibandingkan ketiga film lainnya terutama dari segi finansial, kritik dan penghargaan. Hal ini

tentunya lebih banyak orang yang tertarik dengan film ini dan bisa dinikmati dari berbagai golongan usia, menjadikan film ini masuk kedalam daftar film yang wajib ditonton. Salah satunya yaitu jalan cerita yang ringan tetapi menguras emosi dan mengandung banyak pesan moral. Adegan dalam film berhasil memunculkan emosi bahagia, marah, sedih, terharu.

Sebelumnya pernah dilakukan penelitian skripsi serupa dengan judul “Nilai Kasih Sayang dalam Komik Digital Bingkai Titik (Analisa Semiotika Charles Sander Peirce)” yang dilakukan oleh Vaulia Putri pada tahun 2020 dan “Analisis Semiotika Pesan Moral dalam Film Animasi Toy Story 4” yang dilakukan oleh Muhammad Aufa Hakim dan Mochammad Rochim pada tahun 2020.

Penelitian pertama lebih menjabarkan nilai kasih sayang yang dijabarkan dari obyek penelitian yaitu “Komik Digital Bingkai Titik”. Penelitian ini dianalisis menggunakan teori Charles Sanders Peirce khususnya pada poin hubungan tanda – tanda didalamnya. Pada penelitian kedua menganalisis pesan moral yang terkandung oleh film “Toy Story 4”. Penelitian ini menggunakan teori Roland Barthes yaitu untuk mendapatkan pesan moral melalui poin denotasi, konotasi dan mitos. Dari kedua penelitian diatas, penulis akan menggunakan analisis semiotika yang sama dengan penelitian pertama. Namun menggunakan objek dan subjek yang berbeda sehingga akan mendapat hasil yang berbeda.

1.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu **“Bagaimana merepresentasikan nilai kasih sayang yang terdapat pada film Toy Story 4 melalui analisis semiotika?”**

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui nilai kasih sayang yang terdapat pada film “Toy Story 4” melalui analisis semiotika.

1.4 Manfaat Penelitian

Terdapat beberapa manfaat dari penelitian ini, yaitu :

a. Manfaat Teoritis

- Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi informasi dan data yang berguna bagi perkembangan pengetahuan khususnya dalam bidang komunikasi.
- Bagi mahasiswa diharapkan dapat menjadi referensi ketika mengerjakan penelitian di masa depan.

b. Manfaat Praktis

Berdasarkan penelitian ini diharapkan memiliki hasil yang bisa memberikan informasi perihal nilai kasih sayang dan dapat diterapkan pada semua kategori umur melalui Film Toy Story 4.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Semiotika

“Semiotik mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, konvensi-konvensi, yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti” (Kriyantono, 2007:261). Didalam analisis semiotika akan berupaya menemukan makna tanda termasuk hal-hal yang tersembunyi dibalik sebuah tanda (teks, berita, iklan, atau tanda lainnya). Karena sistem tanda sifatnya sangat kontekstual dan bergantung pada pengguna tanda tersebut.

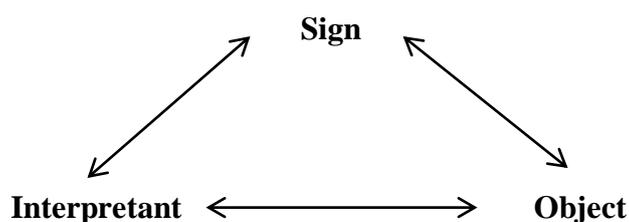
2.2 Teori Charles Sanders Peirce

Teori dari Peirce menjadi *grand theory* dalam semiotik. Gagasannya bersifat menyeluruh, deskripsi struktural dari semua sistem penandaan. Semiotika pada teori ini didasarkan pada tanda. Tanda-tanda ini menurut Peirce memungkinkan seseorang berpikir, berhubungan dengan orang lain dan memberi makna pada apa yang ditampilkan oleh alam semesta.

Dalam hal ini setiap individu mempunyai keanekaragaman akan tanda-tanda dalam berbagai aspek di kehidupannya. Dimana tanda linguistik menjadi salah satu yang terpenting. Dalam teori semiotika ini fungsi dan kegunaan dari suatu tanda tersebut yang menjadi pusat perhatian. Tanda sebagai suatu alat komunikasi merupakan hal yang teramat penting dalam berbagai kondisi serta dapat dimanfaatkan dalam berbagai aspek komunikasi.

Peirce mengemukakan teori segitiga makna atau *triangle of meaning* yang terdiri dari tiga elemen utama, yakni tanda (*sign*), *object*, dan

interpretant. Tanda adalah sesuatu yang berbentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indera manusia dan merupakan sesuatu yang merujuk (merepresentasikan) hal lain di luar tanda itu sendiri. Tanda menurut Peirce terdiri dari Simbol (tanda yang muncul dari kesepakatan), Ikon (tanda yang muncul dari perwakilan fisik) dan Indeks (tanda yang muncul dari hubungan sebab-akibat). Sedangkan acuan tanda ini disebut objek. Objek atau acuan tanda adalah konteks sosial yang menjadi referensi dari tanda atau sesuatu yang dirujuk tanda. Interpretant atau pengguna tanda adalah konsep pemikiran dari orang yang menggunakan tanda dan menurunkannya ke suatu makna tertentu atau makna yang ada dalam pikiran seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda. Hal yang terpenting dalam proses semiosis adalah bagaimana makna muncul dari sebuah tanda ketika tanda itu digunakan orang saat berkomunikasi. Contoh: Saat seorang gadis mengenakan rok mini, maka gadis itu sedang mengomunikasi mengenai dirinya kepada orang lain yang bisa jadi memaknainya sebagai simbol keseksian. Begitu pula ketika Nadia Saphira muncul di film *Coklat Stroberi* dengan akting dan penampilan fisiknya yang memikat, para penonton bisa saja memaknainya sebagai ikon wanita muda cantik dan menggairahkan.



(Bagan 2.1 : *Triangle of Meaning*, Sumber : Kriyantono, 2009 : 266)

2.2.1 Hubungan penalaran dengan jenis penandanya :

a. *Qualisms*

Qualisms / qualisigns adalah tanda – tanda yang merupakan tanda berdasarkan suatu sifat. Contohnya sifat “merah”. Merah dijadikan sebagai tanda, misalnya bagi pernyataan cinta (memberi mawar merah pada seseorang), bagi bahaya atau larangan (petunjuk jalan lalu lintas).

b. *Sinsigns*

Sinsigns adalah tanda yang merupakan tanda atas dasar tampilnya dengan kenyataan. Semua pernyataan individual yang tidak dilembagakan dapat merupakan *sinsigns*. Contohnya jeritan yang memiliki arti kesakitan.

c. *Legisigns*

Legisigns adalah tanda – tanda yang merupakan tanda atas dasar suatu peraturan yang berlaku umum, sebuah konvensi, sebuah kode. Contohnya tanda lalu lintas, gerakan isyarat tradisional (mengangguk “ya”, mengerutkan alis, berjabat tangan, dsb).

2.2.2 Hubungan kenyataan dengan jenis dasarnya :

a. *Icon (Ikon)*

Ikon adalah tanda yang berfungsi sebagai penanda yang serupa dengan bentuk objeknya atau acuannya memiliki sifat yang mirip, misalnya gambar, lukisan, potret dan peta.

b. *Index (Indeks)*

Indeks adalah tanda yang berfungsi sebagai penanda yang mengisyaratkan petandanya. Indeks memiliki hubungan yang alamiah antara penanda dan petandanya dan memiliki hubungan sebab akibat atau langsung mengacu pada kenyataan. Contohnya asap sebagai tanda adanya api.

c. *Symbol (Simbol)*

Simbol adalah tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dan petandanya. Simbol memiliki sifat arbitrer atau semena dan hubungan ini berdasarkan konvensi (perjanjian) masyarakat.

Perbedaan antara ikon, indeks, dan simbol secara lebih jelas dapat dilihat pada contoh dengan objek “kucing” berikut ini (Sobur, 2018 : 99) :

| Ikonis | Indeksikal | Simbolis |
|-------------------|---------------------------------|--------------------------|
| a. lukisan kucing | a. suara kucing | a. diucapkan kata kucing |
| b. gambar kucing | b. suara langkah-langkah kucing | b. makna gambar kucing |
| c. patung kucing | c. bau kucing | c. makna suara kucing |
| d. foto kucing | d. gerak kucing | d. makna bau kucing |
| e. sketsa kucing | | e. makna gerak kucing |

(Tabel 2.1 : Contoh Hubungan Kenyataan dengan Jenis Dasarnya)

Berdasarkan gambar diagram diatas bisa dilihat bahwa sesuatu yang berupa gambar, lukisan, patung, sketsa, foto, bersifat ikonis. Sesuatu yang dapat mengisyaratkan sesuatu hal melalui suara, langkah – langkah, bau, dan gerak, bersifat indeksikal. Dan sesuatu tanda yang dapat diucapkan, baik secara oral maupun dalam hati, arti atau makna dari : gambar, bau, lukisan, gerak, bersifat simbolis.

2.2.3 Hubungan pikiran dengan jenis petandanya :

1. *Rheme or seme*

Rheme or seme adalah penanda yang bertalian dengan mungkin terpahaminya objek petanda bagi penafsir.

2. *Dicent or decisign or pheme*

Dicent or decisign or pheme adalah penanda yang menampilkan informasi tentang petandanya.

3. *Argument* **USM**

Argument adalah penanda yang petandanya akhir bukan suatu benda tetapi kaidah.

2.3 Nilai Kasih Sayang

2.3.1 Nilai

Secara istilah nilai dalam bahasa Inggris adalah *value*, jika dalam bahasa latin ialah *velere* sedangkan dalam bahasa prancis kuno adalah *valoir*. Secara bahasa, nilai merupakan

segala sesuatu yang diyakini dan diterapkan oleh sekelompok masyarakat sebagai suatu patokan atau acuan dalam bertingkah laku.

Nilai dapat diartikan secara sederhana sebagai sesuatu yang penting, berharga, yang seharusnya, yang semestinya, dan yang bermakna. Secara spesifik nilai berarti harga, makna, isi dan pesan, semangat, atau jiwa yang terkandung dalam fakta, konsep, dan teori, hal ini dapat dikatakan bahwa nilai tidak berdiri sendiri tetapi perlu disandarkan pada konsep tertentu berupa kasih sayang, sehingga menjadi nilai kasih sayang.

Pengertian Nilai menurut para ahli

Adapun pengertian nilai menurut pendapat beberapa ahli, antara lain :

1. Menurut Milton Rekeach dan James Bank, nilai adalah suatu tipe kepercayaan yang berada dalam ruang lingkup sistem kepercayaan dalam mana seseorang bertindak atau menghindari suatu tindakan, atau memiliki dan dipercayai.
2. Menurut Chabib Thoha, nilai merupakan sifat yang melekat pada sesuatu (sistem kepercayaan) yang telah berhubungan dengan subjek yang memberi arti (manusia yang meyakini). Jadi nilai adalah sesuatu yang bermanfaat dan berguna bagi manusia sebagai acuan tingkah laku.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa nilai merupakan esensi yang melekat pada sesuatu yang sangat berarti bagi kehidupan manusia. Esensi belum berarti sebelum dibutuhkan oleh

manusia, tetapi tidak berarti adanya esensi karena adanya manusia yang membutuhkan. Hanya saja kebermaknaan esensi tersebut semakin meningkat sesuai dengan peningkatan daya tangkap pemaknaan manusia itu sendiri. Jadi nilai adalah sesuatu yang dipentingkan manusia sebagai subyek menyangkut segala sesuatu baik atau yang buruk sebagai abstraksi, pandangan, atau maksud dari berbagai pengalaman dengan seleksi perilaku yang ketat.

Macam – Macam Nilai

Notonegoro membedakan nilai menjadi tiga macam, yaitu :

1. Nilai material adalah segala sesuatu yang berguna bagi kebutuhan jasmani maupun rohani.
2. Nilai vital adalah segala sesuatu yang berguna bagi manusia untuk dapat mengadakan aktivitas atau kegiatan.
3. Nilai kerohanian adalah segala sesuatu yang berguna untuk rohani manusia. Nilai rohani terbagi menjadi tiga bagian, yakni : nilai kebenaran yang bersumber pada akal (rasio, budi, cipta) manusia, nilai keindahan atau estetika yang bersumber pada perasaan manusia dan nilai kebaikan yang bersumber pada unsur kehendak manusia. (Sumartono, 2004 : 1)

2.3.2 Kasih Sayang

Kasih sayang merupakan sebuah perasaan yang tulus hadir dari dalam hati dan mengandung sebuah keinginan untuk memberi, mengasihi, menyayangi. Kasih sayang dapat diberikan kepada siapa saja

yang dikasihi seperti pasangan, orang tua, saudara, sahabat, dan lain-lain. Kasih sayang akan muncul ketika ada perasaan simpatik dan iba dari dalam hati kepada seseorang yang dikasihi, tetapi kemunculan kasih sayang sangat alamiah dan tidak bisa direkayasa sesuai dengan pendapat Zubaedi (2005: 13).

Berdasarkan teori diatas, Zubaedi mengkategorikan kasih sayang yang terdiri atas :

1. Cinta

Cinta adalah sebuah emosi dari kasih sayang yang kuat dan ketertarikan pribadi. Cinta merupakan sifat baik yang mewarisi semua kebaikan, perasaan belas kasih dan kasih sayang. Cinta merupakan sebuah aksi atau kegiatan aktif yang dilakukan manusia terhadap objek lain, berupa pengorbanan diri, empati, membantu, menuruti perkataan, mengikuti, patuh, dan mau melakukan apapun yang diinginkan objek tersebut. (Zubaedi, 2005 : 17)

2. Pengabdian

Pengabdian merupakan perbuatan baik yang dapat berupa pikiran ataupun tenaga sebagai perwujudan kesetiaan dan kecintaan, rasa hormat atau suatu ikatan dan semua yang dilakukan dengan ikhlas. Timbulnya pengabdian itu hakikat dari rasa tanggung jawab. (Najuah dkk, 2019 : 13).

3. Perhatian

Perhatian adalah salah satu bentuk kasih sayang yang biasa diwujudkan dalam bentuk pengawasan, nasehat, motivasi, dan tolong menolong. (Sumartono, 2004 : 40).

2.3.3 Nilai Kasih Sayang

Setelah penjabaran diatas maka dapat disimpulkan bahwa nilai kasih sayang adalah prinsip dan sikap individu tentang ungkapan perasaan yang datang dari hati, tidak didapatkan melalui paksaan dan prediksi.

Kedudukan Nilai Kasih Sayang

Nilai kasih sayang dibuktikan oleh kenyataan bahwa seseorang yang baik selalu berusaha membentuk dirinya menciptakan kehidupan yang penuh dengan kasih sayang. Nilai kasih sayang dibagi menjadi tiga bagian, yaitu :

1. Nilai Kemanusiaan

Nilai ini mencakup sikap peka mengerti, tanggap, dan simpati atas kesulitan, sikap dilema, sikap tenggang rasa, kelemahan dan kekurangan, sikap suka memberi kelonggaran, keringanan, kesempatan, maaf, dan pengampunan kepada yang bersalah, sikap suka memberi jalan keluar, menghibur dan meringankan beban bagi yang kesusahan, memberi kebutuhan hidup, mengasuh, memelihara, memberi penerangan, pertolongan, menjaga, melindungi, menuntun dan mengarahkan.

2. Nilai *Filantropisme*

Nilai ini mencakup sikap menerima, sikap menghargai dan menghormati, sikap berdamai, bersatu, rukun, persaudaraan, kekeluargaan dan persahabatan, suka mengalah dan menjauhi pertengkaran, rendah hati, sikap mau percaya dan bisa dipercaya, sikap pandai berterimakasih dan balas jasa, sikap mencintai manusia, sikap baik hati dan murah hati.

3. Nilai *Altruisme*

Nilai *altruisme* mencakup sikap mau berbuat sesuatu untuk manusia dan kemanusiaan, berbuat tanpa pamrih, tidak *egoisme*, sikap mau melayani dan tidak mau dilayani, sikap mau berbuat sesuatu untuk alam semesta dan Tuhan.

Nilai kasih sayang dapat ditunjukkan secara verbal dan non verbal. Komunikasi verbal yaitu komunikasi yang mengacu pada penggunaan bahasa baik lisan atau tulisan. Komunikasi non verbal yaitu terjadi melalui bahasa tubuh, gerak badan, ekspresi, keheningan atau suasana. Nilai kasih sayang yang didapatkan secara verbal yaitu kata-kata yang mengandung nilai positif (tidak menyudutkan, tanpa kata-kata kasar/celaan) dan nada bicara yang halus (tidak membentak). Sedangkan nilai kasih sayang secara non verbal dapat diwujudkan melalui ekspresi wajah yang mendukung (perasaan simpati, tersenyum, bahagia, memaklumi), bahasa tubuh (menunjukkan kepedulian), gerak badan (menolong, mengusap,

berjabat tangan, memeluk, menepuk pundak) dan keheningan / suasana (menciptakan suasana ceria, rasa nyaman).

2.4 Film

2.4.1 Pengertian Film

Film bisa membuat orang tertahan, setidaknya saat mereka menontonnya, secara lebih intens ketimbang medium lainnya. Film adalah bagian kehidupan sehari – hari dalam banyak hal. Bahkan dalam kita berbicara sangat dipengaruhi oleh metafora film (Vivian 2008 : 160). Bisa diartikan bahwa karena film ditangkap oleh indra penglihatan dan pendengaran maka film bisa lebih cepat direspon oleh otak. Setelah diproses di otak akan lebih mudah muncul perasaan senang, sedih, khawatir, kecewa, dan lain – lain. Emosi yang muncul itulah membuat penonton merasa terpaku pada film yang ditontonnya.

2.4.2 Film Komedi

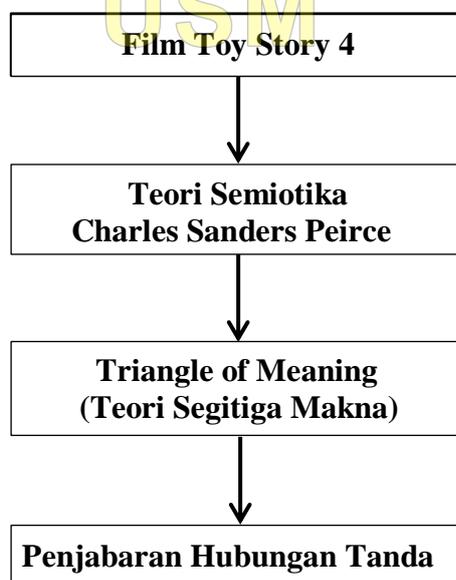
Film komedi termasuk dalam *genre* film yang menjadi favorit banyak orang. Di dalam *genre* film ini terkandung banyak adegan lucu yang menghibur penontonnya. Rentang kategori usia yang dapat menikmati *genre* film komedi juga tergolong luas, mulai dari anak – anak, remaja hingga dewasa. Salah satu faktor ini juga menjadi pendukung agar judul film komedi dapat masuk ke dalam *list box office*.

2.4.3 Film Animasi

Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut di tampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak (Hidayatullah dkk, 2011:63). Film animasi di jaman sekarang didominasi penggunaan animasi 3D (Tiga Dimensi) dibandingkan animasi 2D (Dua Dimensi), hal ini berlaku di Indonesia maupun internasional. Contohnya Toy Story, Monsters Inc, Ice Age, Happy Feet, The Incredibles, dan lain – lain.

Kerangka Berpikir

Menurut Uma Sekara (Sugiyono, 2010), kerangka berfikir ini adalah suatu model konseptual mengenai bagaimana teori berhubungan itu dengan segala macam faktor yang telah atau sudah diidentifikasi yakni sebagai masalah yang penting. Kerangka berpikir dibuat di dalam bentuk diagram atau skema, dengan tujuan untuk mempermudah pemahaman beberapa variabel data yang kemudian akan dipelajari ditahap selanjutnya.





Nilai Kasih Sayang

(Bagan 2.2 : Kerangka Berpikir)



USM

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Lokasi atau setting penelitian

Penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika, maka dari itu lokasi penelitian tidak seperti penelitian lapangan. Lokasi penelitian yang digunakan yaitu tempat dimana peneliti bisa menyaksikan film “Toy Story 4” dan menganalisis isi dari film tersebut.

3.2 Bentuk dan strategi penelitian

Bentuk dari penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Menurut Sugiyono (2008:15) bahwa penelitian deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme* yang biasanya digunakan untuk meneliti pada kondisi obyektif yang alamiah dimana peneliti berperan sebagai instrumen kunci. Peneliti akan meneliti secara rinci dan mendalam, yaitu menganalisis nilai kasih sayang apa saja yang terdapat dalam film “Toy Story 4”. Setiap *scene* akan diseleksi sehingga dapat menemukan beberapa nilai kasih sayang yang terkandung di dalam film.

3.3 Data dan sumber data

Sumber data dalam penelitian merupakan subjek darimana data diperoleh. Sumber data dapat berupa orang, buku, dokumen, dsb. Sumber data merupakan salah satu yang paling penting dalam penelitian. Data penelitian merupakan kunci utama penelitian dapat dilaksanakan dengan baik (Arifin, 2011 : 129). Sumber data penelitian dibagi menjadi dua, yaitu :

3.3.1 Data Primer

Data primer atau data utama adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti secara langsung dari subjek penelitian atau dari sumber informasi yang dicari (Saifudin, 1998 : 91). Data primer dalam penelitian ini yaitu salah satu film sekuel Toy Story yang berjudul “Toy Story 4”. Peneliti akan mengkaji melalui dialog tokoh, bahasa tubuh, ekspresi dan suasana yang terdapat pada *scene* terpilih untuk mendapatkan nilai kasih sayang.

3.3.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari luar objek penelitian dan berfungsi sebagai data pendukung yang mendukung data primer (Moh Nazir, 1998 : 235). Peneliti menggunakan jurnal, skripsi, buku, artikel yang memiliki hubungan dengan obyek yang diteliti, yaitu memuat pengertian nilai kasih sayang, film, film “Toy Story 4”, analisis semiotika, sebagai referensi pendukung.

3.4 Teknik Sampling

Teknik *sampling* merupakan cara dalam pengambilan suatu sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik *sampling* yang digunakan (Sugiyono, 2015:81).

Penulis memilih untuk menggunakan jenis teknik *non probability sampling*, adalah teknik yang tidak memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2015:84). Teknik *non probability sampling* yang

digunakan dalam pengambilan sampel pada penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2015:84) pengertian *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pada penelitian ini teknik *purposive sampling* dinilai sangat sesuai karena tidak semua *scene* dalam film “Toy Story 4” memiliki unsur nilai kasih sayang yang akan diteliti. Peneliti hanya akan memilih beberapa *scene* yang memiliki unsur tersebut berdasarkan kriteria yang dijabarkan pada bab kedua. Dengan memperhatikan dialog tokoh (mengandung kata – kata positif yang membangun, nada bicara lembut), ekspresi wajah (menunjukkan perasaan simpati, tersenyum, bahagia, memaklumi), bahasa tubuh (menunjukkan kepedulian), gerak badan (menolong, mengusap, berjabat tangan, memeluk, menunduk, menepuk pundak) dan keheningan / suasana (menciptakan suasana ceria, rasa nyaman).

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa cara dalam mengumpulkan data, yaitu :

3.5.1 Observasi non partisipan

Kehadiran peneliti sama sekali tidak boleh diketahui oleh subyek yang diteliti, sehingga yang dihasilkan yaitu *natural setting*, dan peneliti hanya akan mengamatinya.

3.5.2 Dokumen

Dokumen adalah catatan peristiwa yang telah berlalu atau berupa karya. Dalam penelitian ini dokumen yang dimaksud yaitu film “Toy Story 4”.

3.6 Validitas Data

Menurut Patton (dalam HB Sutopo, 2002) terdapat empat macam teknik triangulasi yaitu Triangulasi data atau sumber, Triangulasi metode, Triangulasi peneliti, dan Triangulasi Teori. Penulis menggunakan teknik triangulasi data atau sumber. Triangulasi data atau sumber yaitu teknik yang mengarahkan peneliti dalam mengumpulkan data dan peneliti wajib menggunakan beragam sumber yang tersedia. Maka dari itu peneliti merasa teknik ini sangat cocok dengan metode penelitian yang digunakan, karena mencari informasi dari sumber lainnya.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis semiotika. Analisis semiotika melihat teks media sebagai sebuah struktur keseluruhan, dimana hal yang dicari itu makna yang laten atau konotatif. Penelitian ini lebih menyorot pada analisis semiotika milik Charles Sanders Peirce. Teori Peirce berfokus pada *triangle of meaning*, yang terdiri dari tanda (*sign*), object dan intrepentant.

Langkah-langkah analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengumpulkan data-data yang akan diteliti.

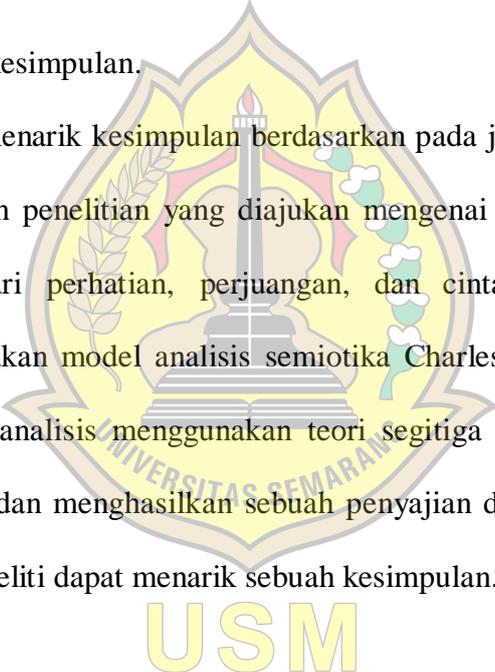
Peneliti memilih scene yang mengandung nilai kasih sayang yang terdiri dari perhatian, perjuangan, dan cinta dalam film “Toy Story 4”.

2. Pemaparan hasil temuan data sesuai model analisis.

Peneliti memaparkan tanda yang ada dalam film “Toy Story 4” yang menunjukkan nilai kasih sayang sesuai model analisis semiotika Charles Sanders Peirce sehingga akan memunculkan makna pesan yang disampaikan.

3. Menarik kesimpulan.

Peneliti menarik kesimpulan berdasarkan pada jawaban dari pertanyaan-pertanyaan penelitian yang diajukan mengenai nilai kasih sayang yang terdiri dari perhatian, perjuangan, dan cinta yang telah dianalisis menggunakan model analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Tanda tersebut dianalisis menggunakan teori segitiga makna atau *triangle of meaning* dan menghasilkan sebuah penyajian data. Dari penyajian data inilah peneliti dapat menarik sebuah kesimpulan.



USM

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Film Toy Story 4

4.1.1 Pixar Animation Studios

Pixar Animation Studios, atau biasa disingkat PIXAR, adalah sebuah studio animasi komputer Amerika Serikat yang berpusat di Emeryville, California. Pixar didirikan pada tanggal 3 Februari 1986 di Richmond, California. Studio ini terkenal karena CGI-film animasi yang dibuat dengan PhotoRealistic RenderMan, implementasi sendiri dari industri RenderMan image-rendering (antarmuka pemrograman aplikasi yang digunakan untuk menghasilkan gambar berkualitas tinggi).



(Gambar 4.1 : Logo *Pixar*)

Film – film animasi *Pixar* telah mendatangkan banyak penghargaan dan keuntungan. Bahkan dari lima puluh film animasi

dengan pendapatan kotor terbanyak sedunia, dalam sepuluh peringkat teratas, *Pixar* mendapatkan empat film miliknya dalam daftar.

| Peringkat | Judul Film | Tahun | Pendapatan Kotor |
|-----------|------------------------------------|-------|------------------|
| 1 | <i>The Lion King (2019 remake)</i> | 2019 | \$1,657,713,459 |
| 2 | <i>Frozen II</i> | 2019 | \$1,450,026,933 |
| 3 | <i>Frozen</i> | 2013 | \$1,290,000,000 |
| 4 | <i>Incredibles 2</i> | 2018 | \$1,242,805,359 |
| 5 | <i>Minions</i> | 2015 | \$1,159,398,397 |
| 6 | <i>Toy Story 4</i> | 2019 | \$1,073,394,593 |
| 7 | <i>Toy Story 3</i> | 2010 | \$1,066,969,703 |
| 8 | <i>Despicable Me 3</i> | 2017 | \$1,034,799,409 |
| 9 | <i>Finding Dory</i> | 2016 | \$1,028,570,889 |
| 10 | <i>Zootopia</i> | 2016 | \$1,023,784,195 |

(Tabel 4.1 : Film-film animasi berpenghasilan kotor tertinggi di dunia. Sumber : Hasil olahan penulis dari Wikipedia, 2021)

Film produksi *Pixar* memiliki kualitas unggul, hal ini dapat dibuktikan melalui banyaknya penghargaan yang telah dicapai oleh film – film miliknya yang sangat banyak dan beragam, terutama dalam ajang bergengsi seperti *Academy Awards* dan *Golden Globe Awards*.

| Film | Tahun | Asosiasi | Kategori Penghargaan |
|-----------|-------|----------------|--|
| Toy Story | 1995 | Academy Awards | Best Original Screenplay - Nominasi. Best Original Musical or Comedy Score - Nominasi. Best Original Song (for ‘You’ve Got a Friend in Me’) – |

| | | | |
|----------------|------|---------------------|---|
| | | | Nominasi. Special Achievement - Menang. |
| | 1996 | Golden Globe Awards | Best Motion Picture : Musical or Comedy – Nominasi. Best Original Song : Motion Picture (for ‘You’ve Got a Friend in Me’) – Nominasi. |
| A Bug’s Life | 1999 | Academy Awards | Best Original Musical or Comedy Score – Nominasi. |
| | 1999 | Golden Globe Awards | Best Original Score – Nominasi. |
| Toy Story 2 | 2000 | Academy Awards | Best Original Song – Nominasi. |
| | 2000 | Golden Globe Awards | Best Picture : Musical or Comedy – Menang. Best Original Song – Nominasi. |
| Monsters, inc. | 2002 | Academy Awards | Best Animated Feature – Nominasi. Best Original Score – Nominasi. Best Original Song (for ‘If I Didn’t Have You’) – Menang. Best Sound Editing – Nominasi. |
| Finding Nemo | 2004 | Academy Awards | Best Original Screenplay – Nominasi. Best Animated Feature – Menang. Best Original Score – Nominasi. |

| | | | |
|-----------------|------|---------------------|--|
| | | | Best Sound Editing – Nominasi. |
| | 2004 | Golden Globe Awards | Best Picture : Musical or Comedy – Nominasi. |
| The Incredibles | 2005 | Academy Awards | Best Original Screenplay – Nominasi. Best Animated Feature – Menang. Best Sound Editing – Menang. Best Sound Mixing – Nominasi. |
| | 2005 | Golden Globe Awards | Best Picture : Musical or Comedy – Nominasi. |
| Cars | 2007 | Academy Awards | Best Animated Feature – Nominasi. Best Original Song (for ‘Our Town’) – Nominasi. |
| | 2007 | Golden Globe Awards | Best Animated Film – Menang. |
| Ratatouille | 2008 | Academy Awards | Best Original Screenplay – Nominasi. Best Animated Feature – Menang. Best Original Score – Nominasi. Best Sound Editing – Nominasi. Best Sound Mixing – Nominasi. |
| | 2008 | Golden Globe Awards | Best Animated Film – Menang. |
| Wall - E | 2009 | Academy Awards | Best Animated Feature – |

| | | | |
|----------------|------|---------------------|--|
| | | Awards | Menang. Best Original Score – Nominasi. Best Original Song – Nominasi. Best Sound Editing – Nominasi. Best Sound Mixing – Nominasi. |
| | 2009 | Golden Globe Awards | Best Original Song – Nominasi. Best Animated Film – Menang. |
| Up | 2010 | Academy Awards | Best Picture – Nominasi. Best Original Screenplay – Nominasi. Best Animated Feature – Menang. Best Original Score – Menang. Best Sound Editing – Nominasi. |
| | 2010 | Golden Globe Awards | Best Animated Feature – Menang. Best Original Score – Menang. |
| Toy Story 3 | 2011 | Academy Awards | Best Picture – Nominasi. Best Adapted Screenplay – Nominasi. Best Animated Feature – Menang. Best Sound Editing – Nominasi. Best Original Song – Menang. |
| | 2011 | Golden Globe Awards | Best Animated Feature – Menang. |

| | | | |
|-------------------|------|---------------------|---|
| Cars 2 | 2012 | Golden Globe Awards | Best Animated Film – Nominasi. |
| Brave | 2013 | Academy Awards | Best Animated Feature – Menang. |
| | 2013 | Golden Globe Awards | Best Animated Feature – Menang. |
| Inside Out | 2016 | Academy Awards | Best Original Screenplay – Nominasi. Best Animated Feature – Menang. |
| | 2016 | Golden Globe Awards | Best Animated Feature – Menang. |
| The Good Dinosaur | 2016 | Golden Globe Awards | Best Animated Feature – Nominasi. |
| Coco | 2018 | Academy Awards | Best Animated Feature – Menang. Best Original Song (for 'Remember Me') – Menang. |
| | 2018 | Golden Globe Awards | Best Animated Feature – Menang. Best Original Song (for 'Remember Me') – Nominasi. |
| Incredibles 2 | 2019 | Academy Awards | Best Animated Feature – Nominasi. |
| | 2019 | Golden Globe Awards | Best Animated Feature – Nominasi. |
| Toy Story 4 | 2020 | Academy Awards | Best Animated Feature – Menang. Best Original Song (for 'I Can't Let You Throw Yourself Away') |

| | | | |
|--------|------|---------------------|---|
| | | | – Nominasi. |
| | 2020 | Golden Globe Awards | Best Animated Feature – Nominasi. |
| Onward | 2021 | Academy Awards | Best Animated Feature – Nominasi. |
| | 2021 | Golden Globe Awards | Best Animated Feature – Nominasi. |
| Soul | 2021 | Academy Awards | Best Animated Feature – Menang. Best Original Score – Menang. Best Sound – Nominasi. |
| | 2021 | Golden Globe Awards | Best Animated Feature – Menang. Best Original Score – Menang. |

(Tabel 4.2 : Penghargaan dan nominasi film produksi *Pixar*. Sumber : Hasil olahan penulis dari Wikipedia, 2021)

4.1.2 Film Toy Story 4 dan Penghargaan yang Berhasil Diraih

Sekuel keempat dari film Toy Story rilis pada tanggal 21 Juni 2019 di seluruh dunia termasuk negara Indonesia. Film “Toy Story 4” disutradarai oleh Josh Cooley bersama dua orang produser yaitu Jonas Rivera dan Mark Nielsen. Film ini termasuk dalam deretan film dengan penghasilan kotor tertinggi peringkat ke enam sebesar \$1,073,394,593. Toy Story 4 mendapat rating 7,7/10 dari 217.000 penonton di IMDB dan rating 94% / 100% dari sekitar 50.000 penonton di *Rotten Tomatoes*.

Film “Toy Story 4” berhasil memenangkan 18 penghargaan antara lain, *Golden Trailer Awards 2019 : Best Animation / Family*,

Saturn Awards 2019 : Best Fantasy Film, Hollywood Film Awards 2019 : Best Animation Film, Washington D.C. Film Critics Assosiation Award 2019 : Best Animated Feature, Detroit Film Critics Society 2019 : Best Animated Feature, San Diego Film Critics Society Awards 2019 : Best Animated Film (Runner-Up), Chicago Film Critic Assosiation 2019 : Best Animated Film, St. Louis Film Critics Assosiation Awards 2019 : Best Animated Feature, Dallas-Fort Worth Film Critics Assosiation 2019 : Best Animated Film, Hollywood Critics Assosiation 2020 : Best Animated Film, Critics' Choice Movie Awards 2020 : Best Animated Feature, American Cinema Editors 2020 : Best Edited Animated Feature Film, Producers Guild of America Awards 2020 : Outstanding Producer of Animated Theatrical Motion Pictures, Golden Reel Awards 2020 : Outstanding Achievement in Sound Editing – Feature Animation, Visual Effects Society 2020 : Outstanding Created Environment in an Animated Feature, Casting Society of America 2020 : Animation, Art Directors Guild Awards 2020 : Excellence in Production Design for an Animated Film, Academy Awards 2020 : Best Animated Feature.

4.1.3 Alur Cerita Film Toy Story 4

Sembilan tahun yang lalu, masa disaat Woody dan teman – temannya masih menjadi mainan milik Andy. Dalam gelapnya malam dan sedang turun hujan ada salah satu mainan terjebak di parit halaman rumah Andy yaitu R.C., mainan mobil *remote control*. Woody yang melihat

kejadian tersebut dari jendela kamar Andy langsung mengajak Buzz, Jessie, dan Slinky Dog untuk pergi ke kamar Molly, adik Andy. Woody bertemu dengan Bo Peep dan menjelaskan situasi yang terjadi di halaman samping rumah. Mereka segera menjalankan operasi menarik mainan. Semua mainan bekerjasama untuk melakukan misi tersebut. Woody turun melalui jendela kamar Molly menunggangi Slinky Dog dengan gagah berani. Mereka menerjang derasnya hujan untuk menggapai R.C. Hampir saja mereka gagal, tiba – tiba Woody dapat meraih roda R.C. Pada detik berikutnya ada sebuah mobil datang dan seseorang turun dari mobil tersebut sambil berlari memasuki rumah Andy. Slinky Dog, Woody dan R.C ditarik teman – temannya untuk kembali ke dalam kamar Molly. R.C berhasil ditarik Buzz dan Bo Peep, disaat Woody hampir meraih tangan Bo Peep tiba-tiba seseorang menyalakan lampu kamar dan masuk. Ternyata orang itu adalah ibu Andy dan seorang laki – laki asing. Ibu Andy mengambil lampu tidur bertema domba, Bo Peep dan ketiga dombanya bernama Billy, Goat dan Gruff, untuk diberikan kepada anak dari laki – laki tadi. Woody yang melihat itu semua dari jendela sisi luar segera turun dan menyusul Bo Peep ke mobil laki – laki itu. Kotak berisi Bo Peep, lampu dan domba – dombanya diletakkan di dekat bagasi mobil karena ia meninggalkan kunci mobilnya dalam rumah Andy. Woody mendekati dan membuka kotak itu. Ia mengajak Bo Peep untuk kembali secara diam – diam ke dalam rumah, namun Bo Peep menolak. Woody tidak menyerah tetapi Bo Peep berpegang teguh pada keputusannya untuk

menjadi mainan bagi anak baru, karena dia mainan Molly bukan mainan Andy. Bo Peep justru mengajak Woody untuk ikut dengannya. Woody hampir mengikuti Bo Peep, tiba – tiba terdengar suara Andy mencarinya. Woody meminta maaf pada Bo Peep karena ia tidak bisa meninggalkan Andy. Bo Peep memahaminya. Ia memegang tangan Woody, memperbaiki posisi topinya dan tersenyum kepadanya. Laki – laki itu keluar dari rumah, memasukkan kotak ke dalam bagasi mobil dan melaju pergi. Woody tergeletak di jalanan memandangi kepergian Bo Peep dengan raut sedih, dan Andy menghampirinya.



(Gambar 4.2 : Poster Film Toy Story 4)

Latar belakang kembali pada saat ini, dimana Andy memberikan para mainan kesayangannya pada Bonnie. Setiap hari Bonnie bermain dengan riang bersama mereka. Hari demi hari berlalu dipenuhi tawa Bonnie. Suatu hari para mainan diletakkan dalam lemari pakaian oleh ibu

Bonnie ketika ia membersihkan kamar Bonnie. Para mainan diserang rasa panik jika mereka menjadi mainan yang dilupakan karena Bonnie tidak memilih mereka untuk bermain bersama. Woody dan Dolly berusaha menenangkan mereka. Selesai waktu sarapan, Bonnie kembali ke kamar, membuka lemari dan mengambil beberapa mainan untuk mulai bermain 'Toko Topi'. Woody ternyata tidak ikut dipilih oleh Bonnie dan ini menjadi kali ketiga dalam seminggu ia tertinggal dalam lemari. Bahkan Woody mendapatkan kelinci debu pertamanya. Bonnie seketika menjadi bingung mainan mana yang akan dibawanya, ternyata hari ini adalah hari orientasi sekolahnya di taman kanak – kanak. Ayah dan ibu masuk ke dalam kamar dan memberitau bahwa mainan tidak diperbolehkan untuk dibawa ke sekolah. Bonnie tidak setuju dan keluar kamar bersama orangtuanya. Woody yang melihat itu semua keluar dari lemari untuk berdiskusi dengan Dolly. Ia bertanya siapa yang akan menemani Bonnie untuk hari orientasi di sekolah, namun Dolly tidak sepaham. Tiba – tiba Bonnie masuk ke dalam kamar dan menangis di samping tempat tidur. Orangtuanya menjelaskan dengan pelan bahwa sekolah sangat menyenangkan. Woody melihat kejadian tersebut dari dalam lemari dan menjadi simpatik. Ia nekad masuk ke dalam tas ransel milik Bonnie.

Bonnie terdiam sepanjang perjalanan ke sekolah dan Woody mengamati dengan sedih dari dalam tas ransel. Sesampainya di sekolah mereka langsung menuju ruang kelas. Bonnie melihat sekeliling dan merasa tidak nyaman. Kemudian datang seorang perempuan muda

bernama Miss Wendy, ia adalah guru TK Wendy. Bonnie dipandu oleh Miss Wendy menuju rak untuk meletakkan tas ransel khusus untuknya. Bonnie berjalan dengan ragu – ragu dan memeluk erat tas ranselnya. Setelah meletakkan tas, kelas dimulai. Pelajaran pertama yaitu kelas prakarya. Miss Wendy mengajak para murid untuk membuat tempat pensil dari gelas kertas. Bonnie duduk sendirian di meja paling belakang. Ketika ia ingin mengambil peralatan di kotak hias, seorang anak laki – laki datang. Bonnie secara refleks menyapanya, namun anak laki – laki itu tidak peduli dan hanya mengambil kotak hias tersebut. Bonnie sangat sedih dan hampir menangis. Woody langsung melompat keluar tas dengan hati – hati dan masuk ke dalam tempat sampah. Ia mengambil krayon dan melemparkannya dekat kaki Bonnie. Bonnie yang menyadari hal itu langsung membungkuk dan mengambilnya. Woody segera keluar dari tempat sampah sambil membawa beberapa peralatan dan meletakkannya di meja Bonnie. Wajah kaget terpasang di wajah Bonnie. Ia heran karena terdapat beberapa peralatan prakarya di mejanya. Bonnie melihat sekeliling tetapi tidak menemukan sesuatu yang janggal. Bonnie terduduk. Ia memandangi peralatan tersebut lalu muncul sebuah ide. Ia mematahkan stik es krim menjadi dua, memberi lem di masing – masing stik, menempelkannya pada ujung pegangan sendok, mengambil sebuah kawat merah berbulu dan melilitkannya ke tangan sendok, menempelkan dua buah mata dan simpul senyum di ujung sendok, serta menuliskan namanya di bagian bawah stik es krim. *Voila*, jadilah sebuah mainan.

Miss Wendy datang menghampiri Bonnie dan memujinya karena ia kreatif. Bonnie memperkenalkan bahwa namanya Forky.

Sekolah telah usai. Bonnie berlari dengan wajah gembira dan menggenggam Forky di tangannya. Ia menceritakan betapa senang karena ia berhasil membuat Forky kepada kedua orangtuanya. Namun, Bonnie mengira bahwa sekolah telah usai dalam satu hari ini. Kedua orangtua Bonnie menjelaskan kesalahpahaman itu dan mengajak Bonnie melakukan wisata perjalanan.

Sesampainya di rumah Bonnie melempar tas ke dalam kamar dan menyapa para mainan kemudian menutup pintu kamar. Woody keluar dari tas dan semua mainan menjadi heboh. Tiba – tiba Forky keluar. Woody memperkenalkannya kepada semua mainan. Forky tidak menanggapi mereka dengan baik. Ia hanya memikirkan sampah karena ia terbuat dari sampah. Para mainan menganggap bahwa Forky mainan yang aneh tetapi Woody meyakinkan semua bahwa Forky adalah mainan yang sangat penting bagi Bonnie. Malam hari datang, Bonnie meletakkan Forky di sebelahnya dan tidur bersama. Forky selalu melepaskan diri dan menjatuhkan dirinya ke dalam tempat sampah di samping tempat tidur. Semua hal yang dilakukan Forky menjadi sia – sia karena Woody selalu menangkap dan melemparkannya kembali ke atas tempat tidur.

Keesokan paginya, Woody membuka mata dan kaget karena ia tidur disebelah Bonnie. Ia segera memanggil Forky dan menemukannya didalam tempat sampah masih tertidur lelap. Woody yang mendengar

suara ayah Bonnie mendekat ke kamar langsung melompat ke bawah dan menyanggol tempat sampah. Bonnie bangun dengan bersemangat. Tetapi ia menyadari bahwa Forky hilang. Bonnie dan ayahnya mencari di bawah selimut. Woody dengan sigap melempar Forky ke atas tempat tidur. Mereka menemukannya dan turun ke lantai bawah untuk sarapan. Buzz menghampiri Woody yang baru saja terinjak ayah Bonnie. Buzz menawarkan bantuan untuk menjaga Forky, namun Woody memastikan bahwa semua akan baik – baik saja.

Ayah, ibu, Bonnie, dan para mainan menaiki mobil van untuk pergi wisata. Sepanjang perjalanan Forky selalu berusaha masuk ke dalam tempat sampah saat tidak dalam pandangan Bonnie. Woody selalu memegang dan mencegahnya. Mereka berhenti beberapa kali ditengah perjalanan yaitu pom bensin, rumah makan, *rest area*, toilet dan Forky selalu menyelip keluar hingga membuat Bonnie hampir menangis. Mereka masih dalam perjalanan menuju *Grand Basin* dan malam telah datang. Bonnie duduk dan mengantuk sambil memegang Forky di tangannya. Woody terkantuk namun tetap mengawasi dari lantai. Buzz yang melihat itu semua menghampiri Woody serta mengajaknya berbincang. Woody mengaku bahwa situasi ini lebih sulit dibandingkan menjaga Andy ketika masih kecil. Buzz menawarinya untuk bergilir menjaga Forky tetapi Woody tetap berpegang teguh bahwa ia yang harus melakukan hal ini. Keseruan mereka membuat perhatian kepada Forky teralih. Tiba – tiba Forky sudah berdiri di jendela mobil dan melompat

keluar. Woody juga melompat dan berjanji akan menyusul Bonnie di pemberhentian selanjutnya.

Woody dan Forky berada di jalan yang sepi dan gelap. Mereka terus beradu argumen tentang mainan dan sampah. Woody menceritakan kisah perjalanannya menjadi mainan Andy, hal itu merupakan pengalaman yang paling berkesan. Woody sangat menyayangi Andy dan Bonnie. Forky mendengarkan dan akhirnya memahami bahwa Bonnie merasa nyaman didekatnya, seperti Forky merasa nyaman ketika berada di tempat sampah. Mereka menjadi akrab namun masih harus menempuh 5,32 mil untuk bertemu dengan Bonnie di kota *Grand Basin*.

Matahari hampir terbit, Woody dan Forky berhasil sampai di kota Grand Basin. Woody melihat sekeliling dengan menggendong Forky dan menemukan *RV Park*, tempat pemberhentian mobil Bonnie. Langkah kaki Woody terhenti ketika melihat cahaya di kakinya. Cahaya yang mengingatkannya pada seseorang yang dikenalnya. Kepalanya menoleh kebelakang dan benar ia melihat lampu Bo Peep terpajang di etalase sebuah toko barang antik bernama *Second Chance*. Woody memutuskan untuk memastikan apakah Bo Peep ada didalam sana atau tidak sebelum menemui Bonnie.

Ruangan di dalam toko sangat gelap. Barang menumpuk dan berdebu. Woody melihat lampu itu dan memanggil Bo Peep tetapi tidak ada yang menjawab. Woody dan Forky sedikit berkeliling dan memutuskan untuk keluar toko. Tiba – tiba terdengar suara sesuatu

mendekat, mereka bersembunyi di balik gelas kaca. Ternyata ada sebuah boneka antik sedang menarik kereta bayi datang. Mereka terkejut, namun suara dari dalam kereta menenangkan mereka. Seorang boneka perempuan antik menengok dari dalam kereta, namanya Gabby Gabby. Teman yang mendorongnya bernama Benson. Ia menawari Woody dan Forky untuk naik ke dalam keretanya. Gabby Gabby mempunyai motif lain. Ia melihat penarik suara Woody dan mengincar mesinnya, karena mesin suara milik Gabby Gabby rusak. Woody yang merasa terancam kabur dan menarik Forky. Kejar – kejaran berlangsung dramatis. Forky tertangkap dan Woody berhasil kabur karena ditemukan oleh cucu pemilik toko bernama Harmony.

Sementara itu, Bonnie sudah bangun dan dibuk mencari Forky bersama kedua orangtuanya. Para mainan ikut sibuk memikirkan dimana keberadaan Woody dan Forky saat ini. Buzz memutuskan untuk menyusul mencari mereka dengan mengikuti hati nurani. Sebelum menemukan jalan raya Buzz harus melewati karnaval yang sedang berlangsung di dekat *RV Park*. Ketika Buzz hampir mencapai jalan raya, ia terjatuh dan ditemukan oleh salah satu pegawai stan di karnaval. Ia dijadikan mainan hadiah untuk stan miliknya.

Hari yang cerah, Harmony bermain bersama Woody di taman. Ketika Woody luput dari pandangan Harmony, ia kabur. Woody hampir sampai di pintu gerbang taman, seketika satu bis sekolah datang. Woody kabur dan masuk ke dalam kotak pasir, ternyata di sana banyak mainan

yang menunggu anak – anak itu. Woody terus lari bersembunyi dari anak – anak. Saat Woody bersembunyi di bawah perosotan ia bertemu dengan sebuah mainan yang terlihat asyik menunggu giliran di mainkan, Woody terdiam. Woody menyadari ada seorang anak di dekatnya dan berpura – pura diam. Seorang anak perempuan mengambilnya dan memainkannya bersama sebuah boneka perempuan cantik terbuat dari porselin. Dia adalah Bo Peep. Anak perempuan itu meletakkan mereka dan pergi. Bo Peep langsung menarik Woody ke belakang semak – semak. Mereka sangat bahagia bertemu satu sama lain. Ternyata Bo Peep tidak memiliki anak. Woody merasa hal tersebut sangat mengerikan dan Bo Peep justru menyukainya. Woody disambut oleh domba – domba milik Bo Peep yaitu Billy, Goat dan Gruff. Selain itu Woody juga berkenalan dengan Giggle McDimples. Woody menceritakan masa lalu Bo Peep dan Molly kepada Giggle. Ia juga meminta tolong kepada mereka untuk membantunya menyelamatkan Forky dari toko *Second Chance*. Bo Peep hampir menolak, namun karena persahabatan mereka ia bersedia membantu. Sigung menjadi kendaran mereka menuju toko *Second Chance*. Semua orang menghindar dan hal ini mempercepat perjalanan mereka.

Di saat yang sama, Forky dan Gabby Gabby sedang membicarakan Woody di dalam sebuah lemari kaca. Gabby gabby memperlakukan Forky sangat lembut. Dia menceritakan bahwa ia sangat ingin menjadi anak Harmony. Keinginannya akan terwujud jika Woody datang ke hadapannya.

Buzz masih berusaha melepaskan diri dari ikatannya. Ia justru di ejek oleh dua boneka yang terikat di dekatnya, yaitu Ducky dan Bunny. Buzz memanfaatkan kesempatan tersebut dan berhasil lepas dari ikatannya. Ia langsung melarikan diri dan kedua boneka itu mengikuti di belakangnya.

Woody, Bo Peep, Giggle dan ketiga domba masih melakukan perjalanan. Sayangnya di tengah jalan sigung mereka tertabrak gerobak *popcorn* dan mereka terpental keluar. Bo Peep mengajak Woody untuk masuk ke toko *Second Chance* melalui atap. Mereka melompat – lompat dari satu tenda ke tenda lainnya hingga sampai di tujuan. Begitu mereka sampai di atap tiba – tiba Buzz muncul. Buzz sangat senang bertemu dengan Bo peep. Di tengah reuni kecil itu, Buzz di tabrak oleh Ducky dan Bunny. Mereka meributkan bahwa Buzz merusak masa depan mereka yang tidak akan memiliki seorang anak. Woody mengajak mereka untuk ikut menjadi mainan Bonnie. Mereka berdua sangat senang.

Keadaan serius di mulai. Bo Peep menjadi pemimpin rombongan ini. Mereka mengintai lemari kaca yang dijaga oleh para Benson. Sangat sulit untuk menerobos masuk terlebih ada seekor kucing ganas bernama Dragon. Tapi tidak ada yang mustahil bagi Bo Peep. Ia punya rencana yang matang sebelum Woody melihat Bonnie masuk ke dalam toko itu. Woody mulai menghancurkan rencana. Woody menerobos mandekati lemari tanpa berpikir panjang. Bo Peep dan para domba menghalanginya, sedangkan Giggle bersama Buzz, Ducky dan

Bunny. Hampir berhasil, Woody ditarik oleh Bo Peep dan mereka bertemu dengan dua Benson. Mereka saling kejar mengejar sampai akhirnya para domba di bawa oleh salah satu Benson. Woody merasa sangat bersalah pada Bo Peep, dan Bo Peep kecewa pada Woody. Mereka masuk ke dalam sebuah mesin mainan. Di dalamnya terdapat banyak mainan. Tujuan Bo Peep kesitu untuk bertemu dengan Duke Caboom. Ia meminta tolong pada Duke untuk melompat ke lemari kaca. Awalnya Duke menolak, namun karena Bo Peep meyakinkannya Duke ikut bersamanya.

Operasi penyelamatan dimulai. Semua mainan mempersiapkan dengan hati – hati. Semua berjalan lancar. Woody dan Bo peep berhasil masuk ke dalam lemari kaca dan menemukan Forky. Namun para Benson ternyata berhasil mengepung Buzz, Giggle, Ducky dan Bunny. Keadaan menjadi sangat kacau. Kotak suara Woody hampir dikeluarkan oleh salah satu Benson dan Dragon datang. Woody menaiki Dragon dan mereka semua berpegangan pada tali yang terjatoh pada Dragon, Duke memandunya menuju jalan keluar, namun Forky tertinggal sekali lagi.

Akhirnya mereka sampai diluar toko. Woody mengajak mereka untuk masuk lagi dan menyelamatkan Forky tetapi mereka semua menolak. Mereka sangat lelah dan kejadian tadi berbahaya. Bo Peep dan yang lainnya pergi meninggalkan Woody dan Buzz. Bahkan Buzz juga meyakinkan Woody semuanya baik – baik saja tanpa Forky. Woody

menolak. Ia memilih masuk dan menyelamatkan Forky seorang diri. Buzz pulang menuju *RV Park*.

Woody berjalan perlahan ke dalam toko. Saat ia menyibak gorden, Gabby Gabby dan para Benson berdiri disana, menunggu Woody. Gabby Gabby berbicara perlahan pada Woody maksud dan tujuannya. Bahwa ia sangat ingin menjadi Woody yang memiliki seorang anak. Dari awal dia sudah rusak. Ia hanya ingin memiliki satu kesempatan. Akhirnya Woody menyepakati untuk menukar kotak suaranya dengan Forky.

Buzz sampai di mobil dan mengatakan bahwa Woody dan Forky belum selamat. Ayah mulai menyalakan mobil dan melaju pergi. Tiba – tiba Bonnie mendengar suara Buzz yang berkata bahwa ranselnya tertinggal di toko *Second Chance*. Mereka berputar kembali. Bo Peep dan teman – temannya bersiap untuk pergi bersama karnaval besok pagi. Giggle sangat berisik membicarakan keegoisan Woody tetapi Bo Peep menyangkalnya. Ia berkata bahwa Woody hanya memikirkan pemiliknya bukan memikirkan dirinya sendiri. Bo Peep tersadar karena perkataannya. Ia mengajak para mainan untuk kembali menyelamatkan Woody.

Akhirnya Gabby Gabby memiliki kotak suara. Ia sangat bahagia. Woody ikut bahagia. Melihat tas Bonnie, Woody menarik Forky masuk ke dalamnya. Namun Forky justru melihat proses bertemunya Gabby Gabby dan Harmony. Namun semua terjadi diluar keinginan Gabby Gabby. Harmony tidak tertarik dan meninggalkannya di dalam kotak. Bonnie melihat kedalam tas dan sangat bahagia ada Forky. Woody

merasa tidak tega meninggalkan Gabby Gabby dalam keadaan yang sangat terpuruk. Ia keluar dari tas Bonnie dan pergi ke kotak. Woody menghibur dan mengajaknya untuk menemui Bonnie. Bo Peep datang dan membantu Woody meyakinkan Gabby Gabby. Ia setuju dan pergi ke karnaval ditemani para Benson.

Bonnie lega mendapati Forky di genggamannya lagi. Ayah menginjak gas mobil dan berangkat melanjutkan perjalanan. Forky memberitahu Buzz bahwa Woody akan menunggu di komidi putar. Jessie memiliki ide untuk menjalankan aksinya. Mrs Potato dan Rex menjadi pemandu *GPS* dan Buzz mengarahkan dari atap mobil tanpa disadari oleh Ayah Bonnie menuju komidi putar.

Bo Peep, Woody, Giggle, Duke Caboom, Gabby Gabby, para domba, Ducky dan Bunny berlarian menuju komidi putar. Duke Caboom bahkan melakukan lompatan luar biasa. Mereka hampir sampai di komidi putar, tiba – tiba Gabby Gabby berhenti. Ia melihat seorang anak perempuan menangis di pojokan, sepertinya ia tersesat. Gabby Gabby ingin menjadi temannya. Woody dan Bo Peep mengganti rencana. Mereka turun serta bersembunyi untuk menjalankan aksinya. Gabby Gabby sangat gugup tapi ia harus melakukannya, sekarang atau tidak sama sekali. Semua berjalan lancar. Anak itu sangat senang merasa ditemukan oleh Gabby Gabby. Para mainan lainnya kembali pada rencana awal.

Mobil Bonnie datang tepat waktu dan berhenti di depan komidi putar. Ayah di interogasi oleh polisi setempat. Forky menahan pintu agar Ayah tidak bisa masuk ke dalam mobil. Sementara itu, Buzz membuka kanopi mobil sehingga menjadi jembatan ke komidi putar. Duke Caboom, Ducky, Bunny, Giggle, para domba mengucapkan selamat tinggal pada Woody. Bo Peep merasa sedih karena Woody pergi sekali lagi dalam hidupnya. Woody melangkah menjauh dan berhadapan dengan Buzz. Ia merasa bimbang. Buzz menyadari hal itu dan mengatakan bahwa Bonnie akan baik – baik saja. Woody merasa lega dan berlari ke arah Bo Peep. Mereka berpelukan. Jessie, Mr Potato, Mrs Potato, Rex, Slinky Dog, dan mainan lain keluar. Mereka kaget melihat Bo Peep. Woody menyematkan lencana *sheriff* miliknya kepada Jessie. Mereka sadar apa artinya. Semua berpelukan dan mengucapkan selamat tinggal. Mobil Bonnie pergi. Dari kaca jendela Buzz berkata bahwa Woody bukan lagi mainan yang hilang.

4.1.4 Para Pemain dan Pengisi Suara Toy Story 4

“Toy Story 4” masih memiliki sederet pemain serta pengisi suara dari tiga sekuel sebelumnya dan beberapa pemain baru yang menambah keseruan dalam film. Berikut adalah daftar pemain dan pengisi suara “Toy Story 4” :

- Tom Hanks sebagai pengisi suara Sherrif Woody. Sheriff Woody saat ini hidup dengan pemilik baru bernama Bonnie. Woody memiliki sifat pemimpin, bijaksana dan sangat sayang dengan teman

- temannya, walaupun terkadang sifat keras kepalanya muncul dan sering bertengkar dengan sahabat baiknya Buzz.
- Tim Allen sebagai pengisi suara Buzz Lightyear. Buzz merupakan mainan luar angkasa. Buzz dan Woody awalnya berperilaku seperti anjing dan kucing pada cerita Toy Story 1, namun karena serangkaian peristiwa dan mereka justru saling tolong menolong, menjadikan mereka sahabat sejati. Buzz selalu membantu dan melingkupi Woody, bahkan berani menegur jika Woody salah membuat keputusan.
- Bo Peep (Annie Potts) adalah seorang gembala domba dan pacar Woody. Kepribadian yang dimiliki Bo Peep sangat menawan, selalu tenang tetapi tegas. Bo Peep dalam cerita Toy Story merupakan salah satu peran yang memiliki kunci jalannya cerita.
- Jessie (Joan Cusack) muncul pada film Toy Story 2. Ia merupakan gadis koboi pasangan Woody dalam acara TV ‘Woody’s Roundup’ bersama dengan Bullseye, kuda milik Woody.
- Forky (Tony Hale) merupakan salah satu karakter baru dalam film Toy Story sekaligus tokoh utama dalam film “Toy Story 4”. Forky merupakan hasil karya Bonnie. Forky terbuat dari *spork* (gabungan antara sendok dan garpu) dan ditambahkan alis, sepasang mata, mulut, sepasang tangan dan sepasang kaki. Forky memiliki sifat yang sangat spontan atau tidak berpikiran panjang, menyenangkan, bahkan

ia membutuhkan waktu cukup lama untuk menyadari bahwa kini ia adalah sebuah mainan.

- Gabby Gabby (Christina Hendricks) adalah boneka antik yang rusak dan memiliki peran sebagai antagonis dalam film “Toy Story 4” dan memiliki pengikut. Gabby Gabby sangat terobsesi untuk dicintai dan memiliki impian untuk diadopsi suatu hari nanti, namun semua itu sirna karena kotak suaranya rusak.
- Duke Caboom (Keanu Reeves) adalah tokoh aksi era 1970-an yang berasal dari Kanada. Dia tergabung dalam tim dengan misi menyelamatkan Forky bersama dengan Giggle McDimples (Ally Maki), Bunny (Jordan Peele), dan Ducky (Keegan-Michael Key).
- Bonnie (Madeleine McGraw), seorang gadis kecil yang baru saja mulai bersekolah di tingkat taman kanak – kanak. Bonnie merupakan pemilik baru dari semua mainan Andy, karena Andy sudah terlalu dewasa untuk semua mainan tersebut. Bonnie menyayangi mainannya terutama Woody. Seketika semua berubah saat ia membuat mainan baru bernama Forky disaat mata pelajaran ketrampilan dengan gurunya yaitu Miss Wendy (Juliana Hansen) di sekolah.
- Andy Davis (Jack McGraw dan John Morris) adalah seorang anak laki – laki yang memiliki banyak mainan dan ia sangat menyayangi semuanya. Namun ketika ia masuk ke perguruan tinggi, sudah saatnya untuk merelakan mainan kesayangannya pada pemilik baru

yang sangat pantas. Maka Andy menyerahkan mainannya yaitu Mr. Potato Head (Don Rickles), Mrs. Potato Head (Estelle Harris), Rex (Wallace Shawn), Hamm (John Ratzenberger), Slinky Dog (Blake Clark), The Squeeze Toy Aliens (Jeff Pidgeon), Barbie (Jodi Benson) kepada Bonnie.

- Ayah Bonnie (Jay Hernandez) dan Ibu Bonnie (Julia Anderson) mengajak anak mereka Bonnie untuk pergi piknik bersama dengan semua mainannya. Hal ini karena Bonnie masih belum nyaman dengan sekolahnya yang baru.
- Margaret si pemilik toko antik (June Squibb) memiliki seorang cucu cantik bernama Harmony (Lila Sage Bromley). Ketika Harmony datang ke toko antik neneknya bersama ibunya (Patricia Arquette), ia akhirnya sadar akan kehadiran Gabby Gabby namun ia tidak menyukainya karena kotak suara Gabby Gabby rusak.
- Dolly (Bonnie Hunt), Trixie (Kristen Schaal), Mr. Pricklepants (Timothy Dalton), Combat Carl (Carl Weathers), Buttercup (Jeff Garlin), Chuckles the Clown (Bud Luckey) merupakan beberapa mainan milik Bonnie sebelum kedatangan mainan dari Andy.

4.2 Temuan Penelitian

Pada penelitian ini digunakan teknik analisis semiotik. Tanda merupakan unsur utama yang di analisis dalam semiotika. Mulai dari *visual* tanda, hubungan tanda, pengirim dan penerima dari tanda tersebut. Akhirnya akan menghasilkan suatu kesimpulan yang dicari oleh peneliti.

Analisis semiotik yang dipilih oleh penulis yaitu Charles Sanders Peirce. Menurut Peirce semiotika berdasarkan pada logika, selanjutnya akan dilakukan penalaran yang didapat melalui tanda – tanda. Semua diawali dengan tanda – tanda kemudian membawa orang untuk berpikir, berhubungan dengan sesama, dan menghasilkan suatu makna. Penelitian yang dilakukan pada film “Toy Story 4” melibatkan gerak – gerak dan dialog para tokoh pada penonton. Hal tersebut dianggap sebagai tanda atau simbol yang menyimpan suatu maksud dan tujuan bagi penontonya. Pada penelitian ini akan dilakukan analisis data pada beberapa adegan dalam film Toy Story 4 yang mengandung nilai kasih sayang.

4.2.1 Analisis Adegan 1



(Gambar 4.3 : Adegan Film ke 00:11:04)

Bonnie merajuk karena tidak ingin pergi ke sekolah, karena hari itu adalah hari orientasinya di Taman Kanak Kanak. Ia takut bertemu dengan orang baru. Selain itu mainan juga benda yang dilarang untuk dibawa ke sekolah. Ayah dan ibu meyakinkan Bonnie bahwa sekolah adalah tempat yang menyenangkan. Mereka membujuk Bonnie untuk berangkat ke sekolah. Akhirnya Bonnie menuruti kedua orangtuanya.

Hubungan kenyataan dengan jenis dasarnya : *Icon*

| No | Icon |
|----|--|
| 1. | Gambar seorang anak perempuan menunduk dengan sedih. |
| 2. | Gambar seorang wanita dewasa sedang membuka mulutnya seperti berbicara dan sedikit membungkuk. |
| 3. | Gambar seorang laki – laki dewasa berkacamata dan tersenyum, tangannya bersandar pada ujung ranjang. |

(Tabel 4.3 : Analisis *Icon* Adegan 1)**Hubungan penalaran dengan tandanya : *Qualisms***

| <i>Qualisms</i> | | |
|-----------------|---|---|
| No. | Tanda | Penalaran |
| 1. | Seorang anak perempuan | Anak perempuan itu adalah anak dari dua orang dewasa di sampingnya. |
| 2. | Anak perempuan tersebut sedang menunduk | Gerakan kepala yang menunduk berarti ia merasa sedih atau kecewa. Namun dalam scene ini lebih cenderung pada perasaan sedih yang muncul karena kejadian yang tidak ia inginkan. |
| 3. | Seorang wanita dewasa | Wanita dewasa tersebut adalah ibu dari anak perempuan yang berdiri di sampingnya. |
| 4. | Baju wanita dewasa berwarna ungu | Warna ungu merupakan warna yang langka sehingga sering dianggap |

| | | |
|----|---|--|
| | | memiliki makna suci dan berharga. Selain itu warna ungu melambangkan feminitas dan menenangkan pikiran. Sifat itu mencerminkan sifat seorang ibu yang bisa membawa ketenangan bagi putri kecilnya. |
| 5. | Badan wanita dewasa sedikit membungkuk dan mulutnya terbuka | Si Ibu menopangkan kedua tangan pada kakinya dan sedikit membungkuk, hal ini menyiratkan bahwa ia sedang memberikan perhatian lebih pada anaknya. Mulutnya terbuka menunjukkan ia memuji anaknya dan berkata “Itu baru puteri ibu” karena menuruti perkataan ibunya. |
| 6. | Seorang laki – laki dewasa | Laki – laki itu adalah ayah dari anak perempuan tersebut. |
| 7. | Baju laki – laki dewasa berwarna biru | Warna biru sering dikaitkan dengan kebebasan, kepercayaan, ketulusan dan kecerdasan. Sifat tersebut menggambarkan sosok ayah yang memahami putrinya dan mencari |

| | | |
|----|---|---|
| | | berbagai cara untuk membujuknya. |
| 8. | Senyum ditampilkan pada wajah laki – laki dewasa, tangannya disandarkan pada ujung ranjang. | Ayah menunjukkan senyum dengan tujuan membuat putrinya nyaman dan menunjukkan sikap santai dengan tangan yang tersandar bebas di ujung ranjang. |

(Tabel 4.4 : Analisis *Qualisms* Adegan 1)

Hubungan pikiran dengan tandanya : *Argument*

Nilai kasih sayang yang terkandung dalam scene ini yaitu kasih sayang orangtua kepada anaknya. Wajah sedih yang ditunjukkan oleh Bonnie memberikan rasa iba di hati ayah dan ibunya. Sebagai orangtua mereka berusaha menghibur putri mereka. Selain itu mereka juga memberikan ekspresi lembut dan bahasa tubuh yang rileks, hal ini menunjukkan bahwa sikap mereka penuh perhatian dan kasih sayang. Walaupun begitu, sikap tegas tetap ditunjukkan. Mereka tidak menerima negosiasi untuk tidak berangkat ke sekolah. Bahkan mereka tetap tidak mengijinkan Bonnie membawa mainannya. Usaha mereka berhasil karena segala perkataan dan perhatian, akhirnya Bonnie mau pergi ke sekolah.

4.2.2 Analisis Adegan 2



(Gambar 4.4 : Adegan ke 00:14:03)

Woody mengikuti Bonnie di hari orientasi taman kanak – kanaknya. Ia membantu Bonnie diam – diam agar merasa nyaman di sekolah. Woody mengambil beberapa peralatan prakarya dan Bonnie membuat sebuah mainan dari sebuah sendok berujung garpu. Woody mengintip dari dalam tas Bonnie, senyum bahagia tersimpul di wajahnya. Ia berhasil membuat Bonnie tersenyum lebar di salah satu hari spesialnya.

Hubungan kenyataan dengan jenis dasarnya : *Icon*

| No | <i>Icon</i> |
|----|---|
| 1. | Gambar seorang anak perempuan memegang mainan buatan tangan berdiri di ruangan kelas. |
| 2. | Bayangan kepala membelakangi, mengintip dari dalam tas. |

(Tabel 4.5 : Analisis *Icon* Adegan 2)

Hubungan penalaran dengan tandanya : *Qualisms*

| <i>Qualisms</i> | | |
|-----------------|--|---|
| No. | Tanda | Penalaran |
| 1. | Seorang anak perempuan | Anak perempuan itu adalah pemilik mainan yang mengintip dari dalam tas |
| 2. | Anak perempuan itu memakai baju warna hijau muda | Warna hijau menandakan keseimbangan, musim semi dan kelahiran kembali. Disini Bonnie melahirkan |

| | | |
|----|--|---|
| | | sebuah mainan baru dari karya tangannya sendiri. |
| 3. | Mata anak perempuan itu berbinar dan tersenyum. | Anak perempuan tersebut sedang meluapkan ekspresi bahagianya. Bahagia tidak hanya dapat dilihat dari ekspresi tetapi juga dari nada bicara. |
| 4. | Tangan anak perempuan tersebut menggenggam sebuah mainan. | Tangannya yang menggenggam erat memiliki arti ia ingin selalu bersama mainan itu. Tidak akan melewatkan satu detik pun untuk berpisah. |
| 5. | Kepala membelakangi yang terlihat samar di tempat gelap. | Mainan itu bersembunyi dalam tas pemilikinya. Bersembunyi artinya ia tidak ingin ditemukan oleh orang lain karena memiliki tujuan tertentu |
| 6. | Backgorund dipenuhi anak – anak dan seseorang di samping anak perempuan itu. | Suasana ceria tergambar dalam adegan tersebut. Anak – anak sibuk dengan teman dan kegiatan mereka. Wajah bahagia banyak ditampilkan. Seorang perempuan berdiri di samping anak perempuan, bahasa tubuhnya menyimak apa |

| | | |
|--|--|---|
| | | yang dilakukan oleh anak perempuan itu. |
|--|--|---|

(Tabel 4.6 : Analisis *Qualisms* Adegan 2)**Hubungan pikiran dengan tandanya : *Argument***

Scene ini menyiratkan bentuk kasih sayang antara mainan yaitu Woody (anak) kepada pemiliknya yaitu Bonnie (orangtua). Diam – diam Woody membantu mengembalikan senyum di wajah Bonnie, semenjak ia datang ke sekolah dengan wajah murung.

Woody sangat sayang pada Bonnie. Aksi yang menunjukkan rasa sayangnya yaitu ketika ia memberi Bonnie banyak peralatan prakarya. Akhirnya Bonnie membuat suatu mainan dan sangat bahagia sampai menunjukkan karyanya itu pada sang guru. Secara tidak langsung Bonnie telah berkembang dan berhasil melewati salah satu bagian penting dalam hidupnya. Hal inilah yang diinginkan oleh Woody.

4.2.3 Analisis Adegan 3

(Gambar 4.5 : Adegan ke 01:09:21)

Forky tertangkap oleh Gabby Gabby dan para Bonnie di toko barang antik *Second Chance*. Woody berusaha membebaskannya dengan bantuan teman – teman lainnya. Tapi usaha mereka gagal. Woody tetap

berusaha membantu walaupun seorang diri. Gabby Gabby bersedia membebaskan Forky asalkan Woody mau bersepakat dengannya. Menukar Foky dengan kotak suara milik Woody.

Hubungan kenyataan dengan jenis dasarnya : *Icon*

| No | <i>Icon</i> |
|----|--|
| 1. | Gambar sebuah mainan laki – laki berpakaian koboi. |
| 2. | Bayangan kepala berkuncir membelakangi. |

(Tabel 4.7 : Analisis *Icon* Adegan 3)

Hubungan penalaran dengan tandanya : *Qualisms*

| <i>Qualisms</i> | | |
|-----------------|--|---|
| No. | Tanda | Penalaran |
| 1. | Sebuah mainan berwajah sedih | Sikap sedih yang ditunjukkan melalui ekspresi. Perasaan bersalah menjadi salah satu faktor dalam rasa sedih tersebut. |
| 2. | Teks “berikan Forky padaku” | Perkataan tersebut dilontarkan oleh Woody. Kata – kata itu lebih mengacu pada kepasrahan. Ketika seseorang merasa pasrah, maka mereka akan mengorbankan segalanya demi mendapatkan hal yang telah mereka perjuangkan. |
| 3. | Sebuah mainan berkuncir dari tampak belakang | Mainan yang hanya terlihat dari belakang adalah musuh |

| | | |
|----|--|--|
| | | Woody, yaitu Gabby Gabby. Pada scene ini ia hanya terlihat separuh bagian tubuhnya, namun tetap memberikan kesan tegas. |
| 4. | Background polos berwarna gelap  | Warna gelap identik dengan suasana sedih, menegangkan, marah, dan hal – hal berkaitan dengan sisi tidak menyenangkan. Background ini sangat cocok dengan adegan yang sedang ditampilkan yaitu rasa pasrah yang dialami oleh Woody. |

(Tabel 4.8 : Analisis *Qualisms* Adegan 3)**Hubungan pikiran dengan tandanya : *Argument***

Scene ini mengandung nilai kasih sayang persahabatan. Woody merelakan kotak suaranya demi membebaskan Forky. Rasa setia dan tanggung jawab kepada sahabatnya sangat besar. Ia juga merasa bahwa Forky lebih dari itu, ia sesuatu yang sangat penting terutama bagi Bonnie yaitu pemilik mereka. Dengan merelakan kotak suaranya berarti ia bersiap untuk tidak akan dimainkan lagi, itu sudah menjadi resiko yang mutlak bagi sebuah mainan yang akan ia terima. Woody menghadapi semua itu dengan tegar dan ikhlas.

4.2.4 Analisis Adegan 4



(Gambar 4.6 : Adegan ke 01:28:28)

Woody lebih memilih Bo Peep dibandingkan Bonnie. Ia menjadi mainan yang hilang seperti yang dikatakan Rex. Namun Buzz tidak sependapat, ia merasa bahwa Woody akhirnya telah menemukan tujuan hidup yang selama ini ia cari – cari. Woody telah menyiapkan hatinya menjalani petualangan baru bersama teman – teman barunya Giggle, Duke Caboom, para domba, Ducky dan Bunny.

Hubungan kenyataan dengan jenis dasarnya : *Icon*

| No | <i>Icon</i> |
|----|--|
| 1. | Gambar sebuah mainan laki – laki berbaju koboi. |
| 2. | Gambar sebuah mainan perempuan. |
| 3. | Background taman bermain dengan kerlipan cahaya lampu. |

(Tabel 4.9 : Analisis *Icon* Adegan 4)

Hubungan penalaran dengan tandanya : *Qualisms*

| <i>Qualisms</i> | | |
|-----------------|--|--|
| No. | Tanda | Penalaran |
| 1. | Dua buah mainan berdiri sebelah dengan senyum dan alis berkerut di wajah | Senyum merupakan suatu ekspresi dimana perasaan bahagia. Alis berkerut merupakan tanda bahwa |

| | | |
|----|---|---|
| | | mereka merasa kecewa karena berpisah dengan keluarga (para mainan lama) |
| 2. | Background taman bermain yang penuh cahaya lampu dan sisi gelap | Cahaya melambangkan pengharapan dan menimbulkan rasa hangat serta nyaman. Hati mereka dilambangkan oleh cahaya tersebut. Di sisi sebelah kanan di gambarkan oleh sisi gelap. Dimana gelap identik dengan kesedihan karena perpisahan. Kedua hal itu merupakan gambaran hati kedua mainan yang berdiri bersebelahan. |

(Tabel 4.10 : Analisis *Qualisms* Adegan 4)

Hubungan pikiran dengan tandanya : *Argument*

Nilai kasih sayang kepada lawan jenis atau biasa disebut kasih sayang pada pasangan ditemukan pada scene ini. Woody menunjukkan wajah bahagia sekaligus sedih. Ia membuat keputusan yang berbeda dari sekuel sebelumnya. Bahagia karena ia bersama dengan orang yang sangat ia sayangi yaitu Bo Peep. Mereka telah berpisah bertahun – tahun dan kini hadir kesempatan kedua untuk bertemu kembali. Berdiri bersebelahan dan

menyunggingkan senyum menunjukkan mereka siap membuka lembaran baru bersama – sama.

4.3 Pembahasan

Penelitian ini bersumber dari film “Toy Story 4” yang rilis pada tahun 2019. Penulis menafsirkan nilai – nilai kasih sayang yang terdapat di dalamnya. Nilai – nilai tersebut dibungkus dalam suatu alur cerita dengan beragam nilai kasih sayang. Semua nilai kasih sayang tersebut sebagian besar masih berfokus pada Woody si tokoh utama. Perjalanan dan perjuangan Woody kali ini memiliki lebih banyak tantangan dan bertemu dengan orang – orang lama serta baru. Pertemuannya kembali dengan Bo Peep, kekasihnya, membuat jalan cerita dibumbui dengan kisah manis. Proses berkembangnya Bonnie, pemilik kedua Woody, karena pertama kali masuk ke taman kanak – kanak. Perjuangan mereka menyelamatkan Forky, sahabatnya, dari musuh mereka Gabby Gabby. Sehingga berakhir dengan Woody melepaskan statusnya menjadi mainan yang hilang. Setiap adegan memiliki makna dan nilai kasih sayangnya masing – masing.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori dari Charles Sander Peirce. Hal yang paling terkenal dalam teorinya yaitu *Triangle of Meaning* yang membahas tentang tanda, objek dan interpretant. Namun, dalam film ini tidak semua adegan bisa dianalisis, maka penulis hanya mengambil empat adegan yang mengandung nilai kasih sayang.

Penulis akan menjelaskan secara singkat mengenai empat adegan yang telah dianalisis sebelumnya. Pada adegan pertama penulis menemukan nilai kasih sayang dari orangtua untuk anaknya. Orangtua selalu menginginkan yang terbaik

untuk anaknya dan juga menghadirkan suasana nyaman. Pelan tapi pasti, ayah dan ibu Bonnie membujuknya untuk pergi ke sekolah. Mereka berusaha menghilangkan keresahan dan ketakutan putri mereka.

Pada adegan kedua menunjukkan nilai kasih sayang dari anak kepada orangtuanya. Woody merupakan mainan milik Bonnie, maka ia sudah menganggap Bonnie sebagai orangtuanya. Ketika Bonnie berada di sekolah hari pertama, Woody menyusup ke dalam tasnya. Woody berniat membantu Bonnie merasa nyaman seperti dulu ia membantu Andy, pemilik sebelumnya. Woody berusaha sekuat tenaga untuk membantu Bonnie. Ia mengambil banyak alat prakarya dari dalam tempat sampah kemudian memberikannya pada Bonnie. Melihat semua alat tersebut Bonnie membuat sebuah mainan. Bonnie sangat bangga, dengan bangga ia memperkenalkan pada gurunya. Senyum lebar menghiasi wajah Bonnie. Woody sangat lega melihat itu dari sela – sela tas ransel Bonnie. Anak juga memiliki perasaan tidak nyaman ketika melihat orangtuanya bersedih. Walaupun tidak banyak anak yang menunjukkan emosinya, tapi mereka berusaha untuk membuat orangtuanya senang. Melakukan berbagai cara seperti belajar dengan giat, mendapat nilai sempurna, menghabiskan makanan, dan masih banyak lagi merupakan beberapa cara mengekspresikan rasa sayang anak kepada orangtuanya.

Pada adegan ketiga penulis menemukan nilai kasih sayang antara sahabat. Sahabat merupakan teman yang spesial. Sahabat sejati selalu ada disaat sedih maupun susah, sahabat sudah seperti keluarga kedua. Begitu pula yang dirasakan oleh Woody kepada Forky. Walaupun Forky mainan baru, tetapi Bonnie sangat

menyayanginya. Woody berusaha melepaskan Forky dari Gabby Gabby yang menyanderanya. Sebelumnya Woody sudah berusaha merebut Forky dibantu dengan teman – temannya yang lain, namun usaha mereka gagal. Akhirnya Woody menyetujui syarat dari Gabby Gabby untuk menukar kotak suaranya dan membebaskan Forky. Ia rela berkorban demi sahabatnya itu. Padahal Woody sudah mengetahui jika kotak suaranya diambil mungkin Bonnie tidak akan memainkannya lagi. Tapi Woody bersedia menerima semua resiko itu.

Pada adegan keempat menunjukkan nilai kasih sayang pasangan sejoli yaitu antara seorang perempuan dan seorang laki – laki. Kisah cinta suatu pasangan pasti membawa kegembiraan sekaligus kepedihan yang dibalut oleh nuansa romantis. Woody bertemu kembali dengan Bo Peep setelah bertahun – tahun berpisah. Sebelumnya hubungan mereka berdua spesial. Mereka saling memahami satu sama lain tanpa berkata apapun. Mereka berpisah secara tidak terduga. Woody hampir mengikutinya namun gagal karena lebih memilih bersama Andy, ia tidak ingin Andy sedih. Mereka berdua sama – sama berat untuk berpisah, berharap akan dipertemukan lagi. Suatu hari mereka bertemu di taman kota. Woody dan Bo Peep sangat bahagia. Bahkan Bo Peep mau membantu Woody untuk menyelamatkan Forky. Perasaan mereka berdua tumbuh kembali, hingga tiba saatnya Woody harus pulang pada Bonnie. Woody menyayangi Bonnie, namun ia merasa berat meninggalkan Bo Peep. Woody cinta pada Bo Peep. Ia enggan meninggalkan Bo Peep untuk kedua kalinya. Buzz memahami perasaan Woody dan berkata bahwa Woody harus mendengarkan kata hatinya. Woody memilih Bo Peep. Di akhir cerita Buzz mengatakan bahwa Woody bukan

lagi mainan yang hilang, karena ia sekarang bersama dengan tujuan hidupnya yaitu cinta sejatinya.

Dari penjabaran diatas penulis menemukan makna dibalik semua nilai kasih sayang tersebut yaitu perhatian, pengabdian dan cinta. Perhatian merupakan suatu perilaku yang dianggap biasa namun berdampak luar biasa. Sikap peduli sangat mempengaruhi suatu hubungan. Dalam penelitian ini adegan tiga berkaitan dengan perhatian. Sikap peduli ditunjukkan oleh Woody kepada sahabatnya Forky. Jika saja Woody acuh, maka Forky tidak akan bisa selamat. Pengabdian merupakan wujud dalam sebuah tanggung jawab. Jika tanggung jawab yang diemban tidak berjalan sesuai dengan semestinya, maka semua tatanan akan berantakan. Sikap pengabdian mengacu pada adegan satu dan dua. Adegan satu menampilkan tanggung jawab orangtua kepada anaknya yaitu memenuhi kebutuhan pendidikan anak dengan menyekolahkan, serta kebutuhan mental dengan memahami kemauan, memberikan rasa nyaman dan semangat pada anak. Terakhir penulis menemukan cinta pada adegan ke empat. Cinta pada adegan ini menjabarkan tentang keikhlasan Woody berpisah dengan Bonnie untuk hidup bersama Bo Peep. Rasa cinta dan ketulusan di antara mereka berdua akhirnya menemukan jalan baru.

Film “Toy Story 4” mengandung nilai - nilai kasih sayang yang kuat. Melalui adegan yang ditampilkan pada film mengajarkan begitu banyak nilai kasih sayang terutama pada orang terdekat yaitu keluarga, sahabat dan pasangan. Rasa perhatian sangat diperlukan untuk membangun ikatan yang harmonis. Sehingga perasaan satu sama lain dapat terhubung dan tidak mudah

menimbulkan kesalah pahaman. Rela berkorban demi orang yang disayang menjadi bentuk kasih sayang tertinggi dengan mengesampingkan ego pribadi. Serta pentingnya bertanggung jawab dengan porsi masing – masing.



USM

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Film merupakan media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada banyak orang. Pada film “Toy Story 4” penulis menerapkan teori dari Peirce sehingga menguraikan tanda – tanda dan dijabarkan melalui *triangle of meaning*. Hal – hal yang diperhatikan yaitu ekspresi tokoh, bahasa tubuh, dialog serta suasana yang berada dalam adegan pada film.

Tidak semua adegan mengandung nilai kasih sayang, maka penulis hanya mengambil empat adegan. Nilai kasih sayang terdiri dari perhatian, pengabdian dan cinta. Berikut kesimpulan dari keempat adegan :

1. Melalui proses penelitian semiotika menggunakan teori Peirce perhatian ditemukan pada adegan kedua dan ketiga. Perhatian diwujudkan dengan sifat kepedulian antar anggota keluarga, saling menolong jika ada yang tertimpa musibah, membangun suasana positif, menghibur jika ada yang sedih, dan memotivasi satu sama lain.
2. Melalui proses penelitian semiotika menggunakan teori Peirce pengabdian ditemukan pada adegan pertama. Pengabdian diwujudkan dengan usaha orangtua dalam merawat, mendukung dan memahami karakter anaknya.

3. Melalui proses penelitian semiotika menggunakan teori Peirce cinta ditemukan pada adegan keempat. Cinta diwujudkan dalam bentuk pengorbanan, ketulusan, perasaan sayang yang kuat satu sama lain dan kepercayaan.

5.2 Implikasi

5.2.1 Implikasi Teoritis

Penelitian ini menggunakan teori semiotika dari Charles Sander Peirce dengan berfokus pada *triangel of meaning* untuk mengetahui nilai kasih sayang yang terkandung dalam film “Toy Story 4”. Hasil dari penelitian ini dapat berimplikasi pada pengembangan perasaan atau hubungan dengan orang terdekat dalam kajian semiotika.

Penulis mengambil langkah – langkah yang signifikan pada beberapa adegan sehingga dapat menemukan nilai kasih sayang di dalamnya. Hal ini diketahui dengan memperhatikan ekspresi tokoh, bahasa tubuh, dialog serta suasana yang berada pada adegan film “Toy Story 4”.

5.2.2 Implikasi Metodologis

Penulis menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan semiotika dari Charles Sanders Peirce. Metode penelitian ini menggunakan film “Toy Story 4” sebagai objek penelitian dan tidak melibatkan manusia. Berdasarkan teori dari Peirce, dalam penelitian ini menggunakan film sebagai medianya.

Kemudian penulis memperhatikan tanda – tanda yang ada dalam film “Toy Story 4” yaitu menjabarkan ekspresi tokoh, bahasa tubuh, dialog dan suasana lalu menganalisisnya sesuai *triangle of meaning*.

Secara teoritis hasil dan pembahasan dalam penelitian ini dapat dijadikan pembelajaran bagi penelitian yang akan datang dan menggunakan analisis semiotika baik menggunakan film, komik, lirik lagu, dan karya lainnya. Hasil penelitian ini juga bermanfaat bagi penikmat film karena dapat mengambil nilai – nilai kasih sayang yang terkandung di dalamnya, seperti kasih sayang kepada keluarga, sahabat dan pasangan. Selain itu juga mengajarkan arti penting dari nilai kasih sayang yaitu perhatian, pengabdian dan cinta.

5.2.3 Implikasi Praktis

Hasil penelitian yang mengkaji adegan pada film “Toy Story 4” diharapkan memberikan implikasi yaitu bagaimana cara mengaplikasikan teori semiotika secara tepat. Selain itu penulis berharap masyarakat dapat lebih memahami dan menerapkan nilai kasih sayang terutama dengan orang terdekat seperti keluarga, sahabat dan pasangan.

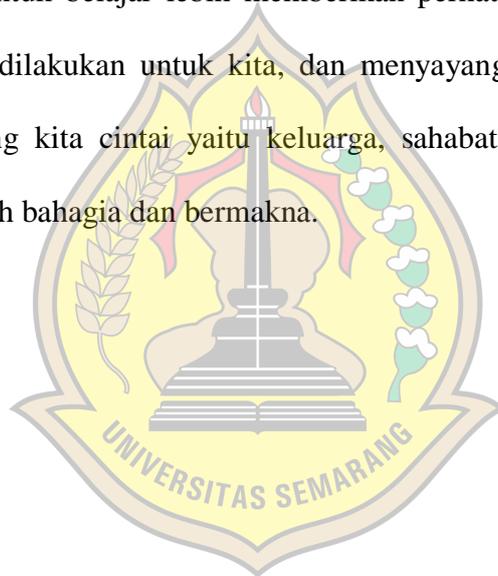
5.3 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka penulis merumuskan beberapa hal yang bisa menjadi saran yaitu :

1. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat menambah literatur dalam penelitian kualitatif program studi Ilmu Komunikasi Universitas

Semarang, khususnya analisis semiotika pada film. Selain itu penulis juga berharap hasil penelitian ini dapat menjadi referensi atau acuan bagi peneliti selanjutnya, tidak lupa mencari serta membaca lebih banyak lagi penelitian serupa sehingga menghasilkan karya yang semakin lengkap dan berkualitas.

2. Penulis berharap hasil penelitian ini juga bermanfaat bagi masyarakat umum. Untuk belajar lebih memberikan perhatian, mengapresiasi hal – hal yang dilakukan untuk kita, dan menyayangi serta berkorban untuk orang yang kita cintai yaitu keluarga, sahabat dan pasangan sehingga hidup lebih bahagia dan bermakna.



USM

DAFTAR PUSTAKA

- Effendy, Onong Uchjana. 1986. *Dimensi – dimensi Komunikasi*. Bandung : Alumni.
- Gunawan Witjaksana. *Pokok – pokok Pikiran dalam Metodologi Penelitian Komunikasi Kualitatif*.
- Larasati Nurindahsari. 2019. *Analisis Semiotika Makna Motivasi pada Lirik Lagu Zona Nyaman Karya Four Twnty*. Semarang : Universitas Semarang.
- Marlenah. 2012. *Analisis Semiotika Terhadap Pesan Moral dalam Film Toy Story 3*. Riau : Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim.
- Muhammad Aufa Hakim, & Muhammad Rochim. 2020. *Analisis Semiotika Pesan Moral dalam Film Animasi Toy Story 4*. Bandung : Universitas Islam Bandung.
- Najuah dkk. 2019. *Strategi Belajar Mengajar Sejarah : Menjadi Guru Sukses*. Medan : Kita Menulis.
- Priyanto Hidayatullah, Amarullah Akbar, & Zaky Rahim. 2011. *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*. Bandung : Informatika Bandung.
- Rachmat Kriyantono. 2007. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta : Kencana.
- Ridwan Permana. 2019. *Analisis Semiotika Citra Diri pada Tokoh Ahok dalam Film “A Man Called Ahok”*. Semarang : Universitas Semarang.
- Sobur, Alex. 2018. *Analisis Teks Media*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- _____. 2017. *Semiotika Komunikasi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sumartono. 2004. *Komunikasi Kasih Sayang*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Vaulia Putri. 2020. *Nilai Kasih Sayang dalam Komik Digital Bingkai Tilik*. Surabaya : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- Zainal Arifin. 2011. *Penelitian Pendidikan : Metode dan Paradigma Baru*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Zubaedi. 2005. *Pendidikan Berbasis Masyarakat*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.

https://en.m.wikipedia.org/wiki/List_of_highest-grossing_animated_films, diakses pada tanggal 23-05-2021 pukul 21:34.

[https://en.m.wikipedia.org/wiki/List_of_Pixar_awards_and_nominations_\(feature_films\)](https://en.m.wikipedia.org/wiki/List_of_Pixar_awards_and_nominations_(feature_films)), diakses pada tanggal 27-05-2021 pukul 21:25

https://id.wikipedia.org/wiki/Pixar_Animation_Studios, diakses pada tanggal 22-04-2021 pukul 21:45

https://id.wikipedia.org/wiki/Toy_Story_4, diakses pada tanggal 28-05-2021 pukul 21:54

<https://screenrant.com/toy-story-4-voice-cast-actors-character-guide/>, diakses pada tanggal 01-06-2021 pukul 20:55.

<https://tirto.id/toy-story-4-kisah-tentang-penyintas-dari-kecanduan-untuk-dimiliki-edkU>, diakses pada tanggal 01-06-2021 pukul 21:05.

<https://ulasinema.com/wp-content/uploads/2020/06/Membangun-Fantasi-dari-Kenyataan-Masa-Kini-Bersama-Pixar.jpg>, diakses pada tanggal 15-06-2021 pukul 20:44.

https://www.imdb.com/title/tt1979376/?ref_=fn_al_tt_1, diakses pada tanggal 23-07-2021 pukul 22:19.

https://www.rottentomatoes.com/m/toy_story_4, diakses pada tanggal 23-07-2021 pukul 22:16.

LAMPIRAN

LEMBAR KONSULTASI

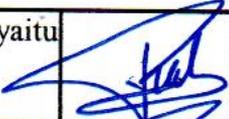
**PROGRAM STUDI S1 ILMU KOMUNIKASI FAKULTAS
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI UNIVERSITAS
SEMARANG**

KARTU KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Fabiola Della Alveina
NIM : G.331.17.0123
Judul Tugas Akhir : Analisis Semiotika Terhadap Nilai Kasih
 Sayang dalam Film Toy Story 4
Tanggal Mulai : 12 April 2021
Pembimbing Seminar : Errika Dwi Setya Watie, S.Sos., M.I.Kom
Pembimbing Skripsi : Errika Dwi Setya Watie, S.Sos., M.I.Kom

LEMBAR KONSULTASI

| No. | Tanggal | Materi yang Dikonsultasikan | TTD |
|-----|------------|---|---|
| 1. | 12-04-2021 | Pengajuan Bab 1-3. |  |
| 2. | 13-04-2021 | ACC Pengajuan Bab 1-3, melanjutkan Bab 5 yaitu gambaran umum dan analisa semiotika. |  |
| 3. | 21-06-2021 | Pengajuan gambaran umum dan analisa semiotika. |  |
| 4. | 21-06-2021 | ACC gambaran umum dan analisa semioyika, melanjutkan pembahasan. |  |
| 5. | 28-06-2021 | Pengajuan pembahasan. |  |

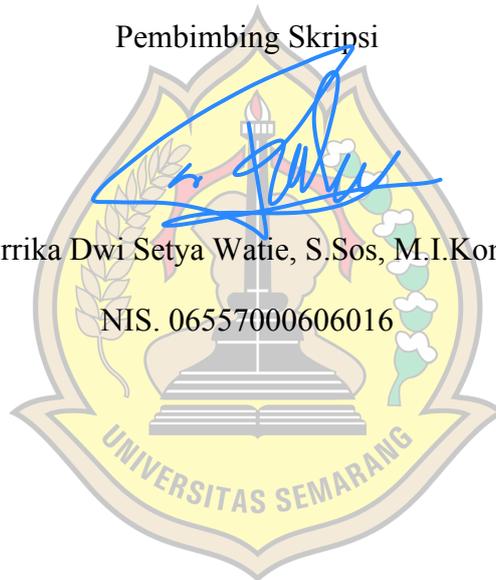
| | | | |
|----|------------|--|---|
| 6. | 29-06-2021 | ACC pembahasan, melanjutkan Bab 5 yaitu kesimpulan, implikasi dan saran. |  |
| 7. | 05-07-2021 | Pengajuan kesimpulan, implikasi dan saran |  |
| 8. | 05-07-2021 | ACC Skripsi. |  |

Semarang, 5 Juli 2021

Pembimbing Skripsi


Errika Dwi Setya Watie, S.Sos, M.I.Kom

NIS. 06557000606016



USM



YAYASAN ALUMNI UNIVERSITAS DIPONEGORO
UNIVERSITAS SEMARANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Sekretariat : Jl. Soekarno Hatta Tlogosari Semarang 50196 Telp. (024) 6702757 Fax. (024) 6702272
 Web site : www.usm.ac.id E-mail : univ_smg@usm.ac.id

SURAT PENUNJUKKAN PEMBIMBING

Nomor : 577 /USM.H5.FTIK/I/2021
 Lamp. : -
 Hal : Bimbingan Skripsi

05 AUG 2021

Kepada Yth.
 Dosen Pembimbing Skripsi
Errika Dwi Setya Watie, S.Sos.,M.I.Kom
 Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi
 UNIVERSITAS SEMARANG
 Di Semarang

Dengan hormat,
 Untuk menempuh mata kuliah Skripsi pada Program S1-Ilmu Komunikasi, mohon kepada mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Fabiola Della Alveina
 NIM : G.331.17.0123
 Program Studi : Ilmu Komunikasi
 Pembimbing Skripsi : Errika Dwi Setya Watie, S.Sos.,M.I.Kom
 Judul TA : Analisis Semiotika Terhadap Nilai Kasih Sayang Dalam Film Toy Story

Dapat diberikan bimbingan dalam pembuatan Skripsi berupa konsultasi dan asistensi. Perlu kami sampaikan bahwa penyelesaian Skripsi paling lama 1 tahun terhitung semenjak dikeluarkannya surat penunjukan dosen Pembimbing. Apabila dalam jangka waktu tersebut belum selesai, maka penulisan Skripsi tersebut dapat diperpanjang selama 1 tahun berikutnya dengan memperbarui persyaratan.

Demikian untuk menjadikan periksa, atas bimbingan dan bantuannya diucapkan terimakasih.

Mengetahui
 An. Dekan
 Wakil Dekan I



Vensy Vydya, S.Kom.,M.Kom
 NIS.06557003102081

Ketua Program Studi
 Ilmu Komunikasi

Fajrianoor Fanani, S.Sos, M.I.Kom
 NIS.06557000606017

Tembusan :
 1. Mahasiswa
 2. Koordinator Skripsi
 3. Arsip



**YAYASAN ALUMNI UNIVERSITAS DIPONEGORO
UNIVERSITAS SEMARANG
UPT PERPUSTAKAAN**

Sekretarian : Jl. Soekarno-Hatta, Tlogosari, Semarang 50196 Telp. (024) 6702757 Fax (024) 6702272
Website : <http://eskripsi.usm.ac.id> e_mail : perpustakaan@usm.ac.id

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLISH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Fabiola Della Alveina**
 NIM : **6.331.17.0123** Email : **kimdella5818@gmail.com**
 Fakultas : **Teknologi Informasi Program Studi : Ilmu Komunikasi dan Komunikasi**
 Judul SKRIPSI/TA : **Analisis Semiotika Terhadap Nilai Kasih Sayang dalam Film Toy story 4**

Dengan ini saya menyerahkan hak *non-eksklusif** kepada UPT Perpustakaan Universitas Semarang untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses SKRIPSI/TA elektronik sebagai berikut (beri tanda (✓) pada kotak yang sesuai):

| Kategori Upload (✓) | Akses Jaringan Lokal USM | Akses Jaringan Internet |
|--|--|---|
| (<input type="checkbox"/>) Published | Full Document (Upload di Eskripsi) | Full Document (Upload di Eskripsi) |
| (<input checked="" type="checkbox"/>) Approved | Full Document (Upload di Eskripsi) | Half Document (Upload di Eskripsi) (Judul, Abstrak (Indonesia-Inggris), Halaman Persetujuan, Surat Keaslian (Orisinalitas), Daftar Isi, Bab Penutup, Daftar Pustaka) |
| (<input type="checkbox"/>) NANP (Not Approved and Not Published) | File Tersimpan secara offline di Perpustakaan USM Semua File Dokumen Skripsi (Judul, Halaman Persetujuan, Surat Keaslian (Orisinalitas), Abstrak (Indonesia-Inggris), Daftar Isi, Bab I, Bab II, Bab III, Bab IV, Bab V, Bab Penutup, Daftar Pustaka, File Komplit Lembar Konsultasi, dan Lembar Publish) dikirim ke email tugasakhir@usm.ac.id | |

- Kategori upload dengan pilihan (✓) **published atau approve** wajib mengisi data dan upload seluruh file di e-skripsi, sedangkan kategori upload dengan pilihan (✓) **NANP** hanya mengisi data dan mengupload lembar pengesahan, lembar publish, dan lembar bimbingan di e-skripsi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Semarang, 18 Agustus 2021

Yang membuat pernyataan

Fabiola Della Alveina

Tanda tangan & nama terang Mahasiswa

Mengetahui,

Pembimbing I

ERRA A DSW

Tanda tangan & nama terang

Pembimbing II

Tanda tangan & nama terang



BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Pada hari ini Rabu, tanggal 21 Bulan Juli Tahun 2021 jam 13.00 WIB telah dilaksanakan Ujian Skripsi / Sarjana program studi SI Ilmu Komunikasi Fakultas Teknologi Informatika Dan Komunikasi

Untuk dibacakan kepada peserta ujian

1. Apakah Anda dalam kondisi sehat ?
2. Apakah Anda dalam keadaan tanpa tekanan / paksaan ?
3. Apakah Anda bersedia menerima apapun keputusan pada penguji ?

| Nama / Nim | Judul Skripsi | Jawab | Tanda Tangan |
|---|--|---|--------------|
| FABIOLA DELLA ALVEINA G.331.17.0123 Kelas | Analisis Semiotika Terhadap Nilai kasih Sayang pada Film Toy Story 4 | 1. Ya / Tidak 2. Ya / Tidak 2. Ya / Tidak | |

Dengan Hasil :

| No | Nama Penguji | Jabatan | Nilai | Tanda Tangan |
|----|--|----------------------|-------|--------------|
| 1 | Errika Dwi Setya Watie, S.Sos, M.I.Kom | Ketua Tim Penguji | 3.7 | |
| 2 | Firdaus Azwar Eryad, S.Sn, M.Sn | Penguji Pendamping 1 | 3.6 | |
| 3 | Yuliyanto Budi Setiawan, S.Sos, M.Si. | Penguji Pendamping 2 | 3.5 | |

Setelah diadakan sidang, dengan ini pada Dosen Penguji menetapkan LULUS (A, B, C, D)/GAGAL dengan revisi / ~~tidak revisi~~.

Demikian Berita Acara ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Semarang, 21 Juli 2021
Ketua Tim Penguji,

Errika Dwi Setya Watie, S.Sos, M.I.Kom
06557000606016