

BAB II. KAJIAN TEORI

II.1 Penelitian Terdahulu

Pada bab ini, menyajikan beberapa tinjauan literatur yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya dalam lingkup relevansi dengan topik penelitian perubahan makna pada alih wahana film animasi Pinocchio ke dalam *live-action*. Meskipun penelitian sebelumnya belum ada yang secara khusus membahas lebih jauh tentang perubahan makna pada sebuah alih wahana pada film Pinocchio yang relevan dengan topik perubahan makna pada alih wahana. Terdapat beberapa penelitian dengan aspek terkait yang berhubungan juga dengan perubahan pada alih wahana, baik dari segi naratif, karakter dan juga dampaknya terhadap reaksi pandangan penonton. Dengan tinjauan literatur ini dapat lebih luas memahami kontribusi penelitian dalam konteks ilmiah dengan lingkup yang lebih luas. Beberapa penelitian yang relevan diantaranya antara lain:

1. **Mahdi Ramadhani (2018). “Analisis Ekranisasi Komik “The Walking Dead” Ke Dalam Bentuk Serial Televisi “The Walking Dead Season 6” ” Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.** Berdasarkan Struktur Naratif Dan Visual. Penelitian tersebut membahas perubahan pada struktur naratif yang berpengaruh pada penyampaian secara visual dari komik ke dalam bentuk serial televisi serial The Walking Dead, teori yang digunakan menggunakan teori Tveztan Todorov dalam menyampaikan lima bagian struktur narasi yang menyampaikan pengembangan cerita dari komik ke serial TV.
2. **Siti Nafisatun Khoiriyah (2021) “Alih Wahana Anime Tokyo Ghoul Season Satu Ke Dalam Tokyo Ghoul *Live-action*” Ditinjau Dari Alur**

Dan Mise-En-Scene” Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam penelitian kualitatif deskriptif ini, lebih menjelaskan mengenai transformasi alur dan mise-en-scene dari serial animasi jepang "Tokyo Ghoul" Season satu ke dalam bentuk *live-action* "Tokyo Ghoul". Analisis yang dilakukan menjelaskan tentang proses penyusutan, penambahan, dan perubahan yang terjadi pada alur animasi hingga menjadi *live-action*, serta melihat perubahan apa saja yang terjadi pada unsur-unsur mise-en-scene dari proses alih wahana.

3. Hastuti & Supriyono (2021), “Transformasi Novel Laskar Pelangi Karya Andrea Hirata Ke Film Laskar Pelangi Karya Sutradara Riri Riza” STKIP PGRI Bandar Lampung.

Penelitian ini membahas lebih lanjut mengenai penggambaran perubahan bentuk alur dan karakter dari novel "Laskar Pelangi" ke dalam film dengan judul yang sama melalui metode alih wahana. Penelitian ini termasuk dalam kategori deskriptif kualitatif yang berfokus pada transformasi alur dan karakter dari bentuk verbal dalam novel menjadi bentuk audio visual dalam film. Penelitian dilakukan melalui teknik membaca novel secara menyeluruh dan berulang-ulang, menyimak film, kemudian mengidentifikasi serta membandingkan aspek alur dan karakter antara kedua karya untuk menemukan persamaan dan perbedaan di antara keduanya.

4. Putri Larasati Nugraha, Ni Made Ras Amanda Gelgel, I Gusti Agung Alit Suryawati (2021), “Analisis Wacana Body Shaming Dalam Film *Imperfect* (Studi Analisis Wacana Teun A. Van Dijk)” Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Udayana.

penelitian ini menjelaskan lebih lanjut mengenai keberadaan standar atau parameter kecantikan mempengaruhi pola pikir, dengan menggunakan metode analisis wacana dapat dilihat bagaimana pandangan masyarakat menanggapi hal tersebut sehingga akhirnya dinilai dan diterima sebagai

nilai kebenaran yang konkret, yang juga menimbulkan beragam wacana dari beragam sudut pandang.

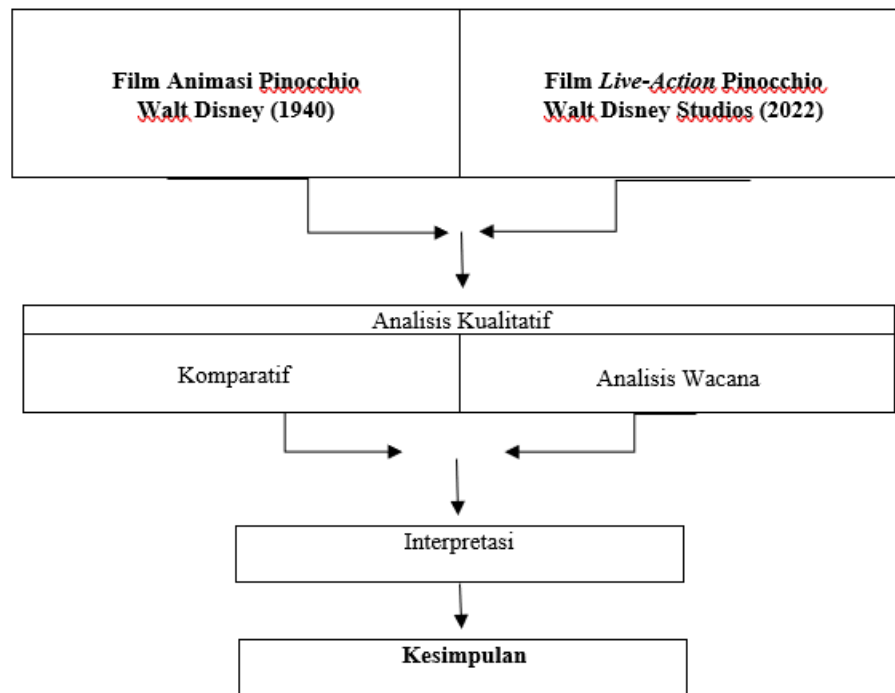
5. Pranan Sutiono Saputra (2019) “Analisis Wacana Kritis Iklan Film Pendek Line Versi “Ada Apa Dengan Cinta?” Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam penelitian ini, wacana yang disampaikan dalam iklan Ada Apa Dengan Cinta? menyebabkan beragam argumen di kalangan masyarakat melalui internet. Metode yang diuraikan menggunakan metode analisis wacana kritis yang dikembangkan oleh Norman Fairclough. Penelitian ini menganalisis iklan dengan mengungkapkan representasi nostalgia melalui relasi antara tokoh, objek, dan khalayak dalam iklan dengan proses analisis Wacana, terjadi proses nostalgia antara Line dan Miles Production dengan khalayak. Analisis dimensi praktik sosiokultural menunjukkan bahwa adaptasi film Ada Apa dengan Cinta? (2002) didasarkan pada kepentingan kelompok tertentu.

Persamaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian sebelumnya terlihat dari jenis penelitian alih wahana yang dilakukan dengan metode penelitian kualitatif namun Penelitian ini akan lebih menjurus pada analisis yang menggunakan teori komparatif dan pendekatan analisis Wacana. Metode ini dirasa cocok untuk menjelaskan unsur narasi dalam proses alih wahana di film Pinochchio tersebut.

II.2 Alur Penelitian

Dalam penelitian ini akan lebih berfokus pada analisis makna perubahan yang terjadi pada alih wahana film animasi Pinocchio ke dalam bentuk *live-action* karya Walt Disney Studios. Fokus penelitian ini adalah pada pembahasan komparasi dalam kedua versi film tersebut, serta bagaimana perubahan yang terjadi dapat memengaruhi pengertian makna cerita yang disampaikan kepada penonton. Dalam menganalisis perubahan makna, penelitian ini akan menggunakan metode kualitatif yaitu metode studi komparatif dan didukung juga oleh teori analisis wacana yang akan lebih membahas mengenai hubungan analisis mikro struktural, analisis makrostruktural dan analisis superstruktur yang erat hubungannya dengan perubahan yang terjadi pada film tersebut.



Gambar 2.1 “Kerangka Penelitian”
Sumber: Pribadi

II.3 Landasan Teori

2.1 Film

Film pada dasarnya merupakan media karya seni yang relatif muda, setidaknya dibandingkan dengan sebagian besar media karya lainnya. Seperti halnya seni lukis, sastra, tarian, dan teater telah ada selama ribuan tahun, film hadir sekitar satu abad yang lalu. Meskipun demikian, dalam rentang waktu yang relatif singkat ini, film telah berkembang dan dianggap sebagai bentuk seni yang enerjik dan kuat (Bordwell dan Thompson, 2006). Film juga dianggap sebagai bentuk karya seni dan budaya yang digunakan sebagai bentuk media komunikasi massa pandang-dengar. Film diciptakan dengan mematuhi prinsip sinematografi dan direkam menggunakan berbagai media seperti pita seluloid, piringan video, atau teknologi lainnya. Film dapat dibuat dengan media apa pun, melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya (Makky, 2017). Film juga dapat ditayangkan dengan atau tanpa suara, dan dapat dipertunjukkan atau ditayangkan menggunakan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan lainnya.

Bordwell dan Thompson, (2006) berpendapat bahwa film tidak luput dari beberapa aspek penting, seperti komposisi, sinematografi, pencahayaan, pengeditan, dan suara dapat memberikan pengalaman penonton dalam memaknai sebuah cerita dalam film dan mengarahkan interpretasi makna dalam sebuah film. Oleh karena itu makna yang disampaikan dalam suatu film tidak hanya dapat dilihat dari isi cerita atau pesan yang disampaikan, tetapi juga dapat dipahami melalui sistem-sistem pembentuk film itu sendiri.

hal itu juga yang dicoba disampaikan oleh Bordwell dan Thompson (2006) dalam mengategorikan jenis film menjadi tiga jenis, yakni: dokumenter (nyata), fiksi (rekaan), dan eksperimental (abstrak). Pembagian ini didasarkan atas cara penyampaiannya, yakni, naratif (cerita) dan non-naratif (non cerita). Film fiksi memiliki struktur naratif yang jelas sementara film dokumenter dan eksperimental tidak memiliki struktur naratif. Film dokumenter yang memiliki konsep realisme (nyata) berada di kutub yang berlawanan dengan film eksperimental yang memiliki konsep formalisme (abstrak). Penjelasan jenis-jenis film adalah sebagai berikut.

1. Film Dokumenter

Film Dokumenter adalah film yang menyajikan cerita nyata dan dilakukan pada lokasi yang sesungguhnya dan bertujuan untuk merekam dan menggambarkan suatu peristiwa atau keadaan yang sebenarnya dalam bentuk visual dan audio. Film dokumenter digunakan untuk mengungkapkan fakta, informasi, atau pengalaman melalui kamera dan rekaman suara. Tujuan utama dari film dokumenter adalah untuk memberikan informasi dan membangun pemahaman yang lebih baik tentang suatu topik atau kejadian yang diangkat dalam film yang mencakup berbagai topik seperti sejarah, politik, sosial, budaya, lingkungan, dan lainnya.

2. Film Fiksi

Film fiksi adalah jenis film yang menceritakan cerita yang tidak benar-benar terjadi atau tidak didasarkan pada kenyataan yang sebenarnya. Cerita dalam film fiksi seringkali dibuat oleh pembuat film berdasarkan imajinasi dan kreativitas mereka sendiri, meskipun kadang-kadang juga dapat terinspirasi dari kisah nyata atau legenda. Film fiksi diproduksi dan diciptakan melalui proses imajinasi kreatif dari kisah-kisah drama atau fiksi yang direkayasa dan dikreasi ulang. Format yang digunakan merupakan interpretasi kisah kehidupan yang diwujudkan dalam suatu runtutan cerita dalam sejumlah adegan (*scene*). Adegan-adegan (*scene-scene*) tersebut akan menggabungkan antara realitas kenyataan hidup dengan fiksi atau imajinasi/khalayak para kreatornya. Contoh: Drama Percintaan (*love story*), Tragedi, Horor, Komedi, Legenda, Aksi (*action*), dan sebagainya

3. Film Eksperimental

Film eksperimental merupakan jenis film yang bertujuan untuk mendobrak batasan pembuatan film konvensional dengan mencari teknik pembuatan film baru. Film eksperimental biasanya tidak memiliki narasi yang jelas atau adegan yang terstruktur dengan baik, dan sering menggunakan teknik atau

suara visual yang tidak konvensional atau non-tradisional. Tujuan dari sebuah film eksperimental adalah untuk membuat penonton mengalami perasaan yang intens dan lebih mendalam, serta untuk menunjukkan bahwa film berpotensi menjadi bentuk media yang sangat ekspresif dan fleksibel. Pembuatan film eksperimental sering melibatkan eksperimen dengan berbagai teknik pengambilan gambar dan suara, termasuk penggunaan efek visual serta pengambilan gambar dan suara dengan berbagai kamera. Beberapa film eksperimental juga memasukkan penggunaan unsur-unsur tertentu.

II.4. Genre Film

Genre film pada dasarnya adalah kategori atau pengelompokan jenis film yang dibedakan berdasarkan alur, latar, adegan, dan tokoh tertentu yang mendominasi film tersebut. Saat ini perkembangan film terus berkembang dan beragam dengan pendekatan yang juga beragam, sehingga memiliki ciri khas yang membantu penonton memahami dan mengidentifikasi film tersebut (Asri, 2020).

Zakky (2023) menambahkan beberapa ragam genre dari film yang kemudian dikelompokkan kembali menjadi beberapa macam jenis film, beberapa diantaranya adalah:

1. Film Drama



Gambar 2.2 “Poster Film”

Sumber: <https://cdns.kling.com/resized/1200x600/p/headline/9-rekomendasi-film-romantis-barat-terba-ba76de.jpg>

Film drama adalah jenis film yang paling umum dan paling banyak dijumpai dalam jajaran film populer saat ini. Film ini menampilkan konflik drama

dari beberapa tokoh yang ada di dalamnya. Drama memiliki tema tertentu seperti konflik percintaan, keluarga, persahabatan, politik, sosial, kehidupan, dan lain-lain. Beberapa contoh film drama yang populer adalah The Queen Gambit, Forrest Gump, Room, Pulp Fiction, The Social Network, Slumdog Millionaire, City of God, dan lain-lain.

2. Film Action



Gambar 2.3 “Poster Film”

Sumber:

<https://cdns.kling.com/resized/1200x600/p/headline/6-rekomendasi-film-action-terbaik-sepan-10fdf0.jpg>

Film action atau film aksi laga merupakan jenis film yang banyak menampilkan aksi laga dan pertarungan di dalamnya. Biasanya tokoh dalam film akan terlibat dalam aksi yang memerlukan kekuatan fisik ataupun kemampuan khusus. Seperti Bad Boys, 21st Jump Street, The Nice Guys, dan Rush Hour.

3. Film Animasi



Gambar 2.4 “Poster Film”

Sumber: <https://hips.hearstapps.com/hmg-prod/images/best-disney-movies-1673991349.jpg>

Film animasi adalah jenis film yang menggunakan teknik gambar per gambar yang disusun untuk membuat penggambaran yang tidak mungkin terjadi dalam kehidupan nyata, seperti halnya animasi 2D, animasi 3D, stop motion, dan lain-lain. Film animasi telah menjadi salah satu genre film yang paling populer selama bertahun-tahun, dengan hadirnya film animasi yang diproduksi oleh berbagai studio animasi di seluruh dunia. Film animasi juga dianggap sebagai salah satu genre film yang paling ramah keluarga, dan umumnya dipopulerkan oleh animasi dari Amerika dan Jepang. (Setyaningsih, 2022).

Selain itu, film animasi juga sering dianggap sebagai salah satu genre film yang paling kreatif dan inovatif. Animator harus terus berinovasi untuk menghasilkan kualitas animasi dengan efek yang memukau dan menarik, serta menemukan cara baru untuk menghadirkan kisah yang menghibur dan bermakna (Muslihin, 2013).. Film animasi juga sering disebut juga sebagai salah satu genre film yang paling universal, karena mereka dapat diterjemahkan ke dalam berbagai bahasa dan ditonton oleh penonton di seluruh dunia. Contoh film animasi misalnya adalah The Lion King, Toy Story, Snow White, Wall-E, Up, Ice Age, Spirited Away, Monsters, Inc. dan lain-lain.

4. Thriller



Gambar 2.5 “Poster Film”

Sumber:

<https://www.kapanlagi.com/showbiz/film/internasional/6-film-thriller-rekomendasi-yang-seru-dan-menegangkan-sayang-jika-dilewatkan-148a25.html>

Film thriller merupakan yang menonjolkan unsur ketegangan yang bisa memacu adrenalin sepanjang durasi film dari awal sampai akhir. Dalam film thriller, situasi menegangkan yang dibangun sepanjang film, biasana dipadukan dengan unsur horor, misteri, atau action.

Contoh film thriller misalnya yaitu Shutter Island, Casino Royale, The Sixth Sense, The Fugitive, Taken, dan lain-lain.

5. *Sci-Fi*



Gambar 2.6 “Poster Film”

Sumber <https://static1.colliderimages.com/wordpress/wp-content/uploads/2022/07/Sci-Fi-Fantasy-Films-2.jpg>

Film *Sci-fi* atau biasa disebut juga dengan fiksi ilmiah (*science fiction*), adalah jenis film yang berhubungan dengan perkembangan teknologi dan pengetahuan fiktif sebagai fokusnya. Biasanya film sci-fi berkaitan dengan elemen robot, luar angkasa, alien, cyborg, mesin waktu, hingga era masa depan. Contoh film sci-fi misalnya yaitu 2001: A Space Odyssey, Blade Runner, Star Wars series, Inception, Back to the Future, Gravity, Interstellar, Arrival, dan sebagainya.

6. Misteri



Gambar 2.7 “Poster Film”

Sumber: <https://www.bontena.com/images/bmdb/Best-Mystery-Movies-of-2022-0480.jpg>

Film misteri adalah jenis film yang menunjukkan unsur misteri dan penyelidikan dalam filmnya. Pada umumnya film misteri membuat menghadirkan rasa penarasan pada audiens nya dalam menebak alur film misteri yang mereka tonton tersebut. Film misteri berkaitan dengan penyelidikan polisi atau detektif hingga kasus-kasus kriminal yang pelakunya belum diketahui. Contoh film misteri misalnya adalah The Usual Suspect, Memento, Sherlock Holmes, Zodiac, Vertigo, The Third Man, Dial M for Murder dan lain-lain.

7. Sport



Gambar 2.8 “Poster Film”

Sumber: <https://content.api.news/v3/images/bin/8fe1f65e8907601fea5ff398877220f9>

Film olahraga atau sport adalah jenis film yang berfokus pada kisah olahraga. Sport film bisa berfokus pada event olahraga, kehidupan atlet, rivalitas olahragawan, dan sebagainya. Jenis olahraga yang sering diangkat sebagai film adalah tinju, racing, sepak bola, baseball, renang, atletik, dan lain-lain. Contoh film sport misalnya yaitu Rocky series, The Wrestler, Goal, Million Dollar Baby, Moneyball, Creed dan lain-lain.

8. Dokumenter



Gambar 2.9 “Poster Film”

Sumber:

<https://berita.99.co/wp-content/uploads/2021/07/film-dokumenter-terbaik-sepanjang-masa.jpg>

Film dokumenter adalah jenis film yang mendokumentasikan fakta tentang topik atau subjek fenomena tertentu yang pernah terjadi atau sedang terjadi. Dengan kata lain, pengertian film dokumenter merupakan jenis film yang menyampaikan sebuah informasi dan pengetahuan terkait topik yang diulas secara detail dan rinci dalam film dengan pesan tertentu.

Contoh film dokumenter misalnya adalah Citizenfour, The Art of Killing, Blackfish, Sexy Killer, Leaving Neverland dan lain-lain.

9. Biografi



Gambar 2.10 “Poster Film”

Sumber:

[:https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/83/Bohemian_Rhapsody_cast_on_MTV_Movies.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/83/Bohemian_Rhapsody_cast_on_MTV_Movies.jpg)

Film biografi adalah jenis film yang lebih menceritakan sebuah biografi dan perjalanan hidup tokoh atau sosok tertentu dalam sejarah. Bisa berupa tokoh politik, tokoh hiburan, tokoh olahraga, tokoh ilmiah dan sebagainya. Contoh film biografi misalnya adalah Gandhi, Man on the Moon, Ray, The Theory of Everything, Nixon, Bohemian Rhapsody dan lain-lain.

10. Musical



Gambar 2.11 “Poster Film”

Sumber:

<https://i0.wp.com/www.thecrownwings.com/wp-content/uploads/2020/07/Musical-Movies-on-Netflix-1.jpg?fit=1280%2C773&ssl=1>

Film musical merupakan jenis film yang lebih menghadirkan tema musikal. Dalam adegan film akan diselingi adegan musik berupa nyanyian dan tarian oleh karakter dalam filmnya sebagai pengiring plot cerita.

Contoh film musical misalnya adalah La La Land, My Little Mermaid, Aladdin, High School Musical, The Greatest Showman.

II.5. Film *Live-action*



Gambar 2.12 “Poster Film”

Sumber: <https://hips.hearstapps.com/hmg-prod/images/best-disney-movies-1673991349.jpg>

Film *live-action* merupakan jenis film yang menggunakan aktor manusia dan pengambilan gambar nyata sebagai media utama dalam pembuatan film dan direkam menggunakan kamera secara langsung di lokasi atau set yang sesuai dengan tema setting cerita. Film *live-action* pada umumnya merupakan karya adaptasi dari karya yang sebelumnya sudah ada dalam bentuk format lain, dengan tujuan untuk membawa cerita tersebut ke dalam bentuk yang lebih nyata dan tanggap secara visual (Lello, 2023).

Hal tersebut dilihat dari beberapa banyaknya film *live-action* yang dibuat berdasarkan alih wahana dari media sebelumnya beberapa diantaranya adalah: Alice in Wonderland (2010) adalah salah satu film *live-action* yang diadaptasi dari kisah Alice's Adventures in Wonderland karya Lewis Carroll. Film ini disutradarai

oleh Tim Burton dan mengikuti petualangan Alice di dunia fantasi yang penuh dengan warna dan imajinasi. Begitu pula dengan film *The Lion King* (2019), yang merupakan adaptasi *live-action* dari film animasi dengan judul yang sama. Disutradarai oleh Jon Favreau, film ini mengisahkan perjalanan Simba, seekor singa muda, dalam menghadapi tantangan dan menerima takdirnya sebagai raja.

Film *live-action* memiliki keunikan tersendiri karena mampu memberikan pengalaman visual memberikan pengalaman sinematik yang lebih realistis dan terasa lebih hidup karena menggunakan aktor manusia dan pengambilan gambar langsung. Dengan mengadaptasi cerita-cerita yang telah ada sebelumnya, film *live-action* ini memberikan interpretasi baru dan pengalaman yang berbeda bagi penonton, sehingga dapat lebih terhubung dengan cerita yang disajikan (Mack Sennett Studios, 2023). Selain itu, film *live-action* juga memiliki kelebihan dalam menghadirkan beragam genre film yang populer seperti halnya film pada umumnya drama, komedi, aksi, horor, dan masih banyak lagi. Hal ini menjadikan film *live-action* sebagai pilihan yang luas bagi para penonton dengan berbagai preferensi genre film.

Mack Sennett Studios (2023) menyampaikan bahwa Salah satu keunggulan film *live-action* adalah dapat memberikan pengalaman yang lebih realistis bagi penonton karena menggunakan aktor manusia dan lokasi nyata dalam pengambilan gambar sehingga penonton dapat merasakan emosi dan pengalaman yang lebih nyata. Film *live-action* juga lebih mudah dipahami oleh semua kalangan usia karena mengandalkan penggunaan bahasa dan gerakan tubuh manusia yang mudah dipahami. Namun, pembuatan film *live-action* juga membutuhkan biaya produksi yang lebih tinggi dan waktu yang lebih lama dalam persiapan. Seiring dengan perkembangan zaman, istilah *live-action* sendiri erat kaitannya dengan bentuk alih wahana film berdasarkan game, film animasi ataupun novel dan komik. Selain itu, teknologi efek khusus yang semakin canggih juga membuat film animasi semakin realistis, sehingga membuat perbedaan antara film animasi dan *live-action* menjadi semakin menarik.

II.6. Makna dalam Film

Pada dasarnya poin utama dari semua film adalah untuk berkomunikasi baik itu narasi, argumen, atau deskripsi secara luas. Film sendiri merupakan media penyampaian pesan yang kuat kepada penonton. Sebagai media penyampai pesan, film memiliki beberapa karakteristik yang mempengaruhi cara pesan. Intinya, sering kali tujuan pembuat film adalah membuat sebuah karya seni yang menyampaikan makna yang diinginkan bagi mereka yang menontonnya (Yosi, 2014). Penonton film akan terus mencari makna, saran, dan perbedaan yang lebih besar dalam apa yang disajikan. Meskipun sutradara film tidak dapat mengontrol apa atau bagaimana orang menemukan makna dalam sebuah film, apa yang mereka lakukan dengan bentuk film (yaitu, struktur) akan membatasi dan memandu pilihan pemirsa. Bentuk membentuk kemungkinan makna yang dapat diciptakan dari sebuah film. Muehlenhaus dalam Bordwell dan Thompson (2014) memecah makna film menjadi empat jenis: referensial, eksplisit, implisit, dan simptomatik.

Makna referensial merupakan salah satu aspek penting dalam analisis film yang dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang pesan yang disampaikan oleh film tersebut kepada penontonnya (Muehlenhaus, 2004). Dalam konteks ini, makna referensial dapat diartikan sebagai ringkasan plot tanpa tulang yang sangat konkret. Sebagai contoh, film *Snow White and the Seven Dwarfs* karya Walt Disney. Dalam film ini, terdapat seorang ibu tiri yang jahat yang merasa cemburu karena tidak lagi menjadi wanita tercantik di kerajaan. Ia memerintahkan putri tirinya, Putri Salju, untuk dibunuh, namun orang yang ditugaskan untuk melakukannya membiarkannya melarikan diri. Putri Salju kemudian bertemu dengan beberapa kurcaci di hutan dan membentuk persahabatan dengan mereka. Namun, ibu tiri tersebut berhasil menemukan Putri Salju dan meracuninya. Namun, Putri Salju dihidupkan kembali ketika seorang pangeran menciumnya. Akhirnya, Putri Salju dan sang pangeran jatuh cinta dan hidup bahagia selamanya.

Pelafalan umum yang dangkal tentang film ini hanya mencerminkan makna referensial yang paling dasar. Namun, sebenarnya makna referensial dapat ditemukan dalam semua film, meskipun banyak penonton tidak menyadari dengan sadar tentang makna tersebut. Sebagai contoh, makna eksplisit dalam film ini

adalah tentang kebaikan yang akhirnya menang atas kejahatan. Pesan ini secara jelas disampaikan dalam film dan merujuk pada moral atau ideologi global yang sedang dipromosikan. Dalam kasus Snow White, kebaikan selalu diberi hadiah dan kejahatan selalu dihukum.

Namun, makna referensial dalam film tidak hanya terbatas pada makna eksplisit. Terdapat juga makna implisit yang dapat ditemukan melalui analisis yang lebih mendalam. Misalnya, dalam film Snow White, terdapat pesan tentang pentingnya persahabatan dan solidaritas antara individu yang berbeda. Putri Salju menemukan perlindungan dan dukungan dari kurcaci yang berbeda darinya. Ini menggambarkan pentingnya menerima dan menghargai perbedaan dalam masyarakat.

Selain itu, makna referensial juga dapat terkait dengan konteks sosial dan budaya di mana film tersebut dibuat. Dalam kasus Snow White, film ini dirilis pada tahun 1937, ketika peran perempuan dalam masyarakat masih terbatas dan stereotip gender masih melekat. Oleh karena itu, film ini juga dapat dilihat sebagai cerminan dari pandangan dan nilai-nilai sosial pada saat itu.

Dalam kesimpulannya, makna referensial dalam film sangat penting untuk dipahami agar kita dapat menggali pesan dan nilai-nilai yang ingin disampaikan oleh pembuat film kepada penontonnya. Meskipun pelafalan umum tentang plot film dapat terlihat dangkal, analisis yang lebih mendalam dapat mengungkapkan makna eksplisit dan implisit yang ada dalam film tersebut. Selain itu, konteks sosial dan budaya juga perlu diperhatikan dalam memahami makna referensial dalam film.

Makna tersirat atau implisit banyak juga disampaikan dalam beberapa film. Penonton menciptakan makna implisit berdasarkan apa yang mereka alami sebagai "saran atau implikasi" sebuah film. Dengan demikian, makna implisit selalu terbuka untuk interpretasi. Dalam kasus Putri Salju, makna implisitnya berkisar dari klise "peran ibu tiri itu biasanya jahat" hingga kompleks secara sosial dan kontroversial (misalnya, "wanita ideal adalah pembantu rumah tangga yang santun"). Makna tersirat lainnya mungkin termasuk kritik pedas terhadap narsisme di zamannya.

Muehlenhaus (2004) juga menambahkan bahwa Pemahaman simtomatik juga hadir dalam film dan tidaklah mudah untuk disampaikan dalam khalayak umum, namun sangat berharga dalam analisis dan kritik terhadap film. Makna simtomatik dalam film tertuju pada makna yang secara sadar atau tidak sadar tertanam dalam film sesuai pada dominasi ideologi atau pola pikir yang ada saat film tersebut dibuat. Dalam proses produksi, film secara sengaja atau tidak sengaja menggambarkan keyakinan, ketegangan, ketakutan, atau pemikiran kontemporer yang mendominasi masyarakat pada saat itu, seperti patriarki, kapitalisme, rasisme, dan kebenaran.

II.7. Konsep Pesan Moral

Dalam bahasa Latin, moralitas diadaptasi dari kata "mos", yang berarti adat istiadat, kebiasaan, cara, tingkah laku, dan kelakuan, dan "mores", yang berarti adat istiadat, kelakuan, tabiat, watak, akhlak, dan cara hidup. (Dr. Joseph Teguh Santoso, 2022). Konsep moralitas mencerminkan dorongan dalam diri manusia untuk melakukan tindakan yang baik, baik sebagai kewajiban maupun norma. Moralitas dapat dipahami sebagai alat untuk menilai kebenaran atau kebaikan suatu tindakan manusia. Moralitas pada dasarnya merupakan nilai-nilai yang mengatur berbagai jenis perilaku yang harus diikuti. Moralitas juga terdiri dari standar, norma, dan aturan yang mengatur bagaimana seseorang berperilaku dalam hubungannya dengan masyarakat dan kelompok sosialnya. (Hussain, 2021). Dengan kata lain, moralitas adalah standar untuk menentukan kebaikan atau keburukan suatu tindakan bagi individu berdasarkan nilai-nilai sosial dan budaya di dalam komunitas sosial tempat individu tersebut berada.

Moralitas sendiri merupakan aspek integral dari kepribadian seseorang yang sangat penting dalam menjalin kehidupan sosial yang adil, harmonis, dan seimbang. Pemahaman tentang konsep moralitas yang disampaikan oleh Khaerani (2016) memiliki keterkaitan erat dengan norma dan nilai-nilai yang ada dalam kelompok sosial yang seringkali diberi istilah "moral" dan "immoral". Istilah tersebut digunakan secara bebas tanpa memperhatikan atau mengabaikan makna sebenarnya. Perilaku moral dapat diartikan sebagai perilaku yang sesuai dengan kode moral yang berlaku dalam kelompok sosial tertentu. Perilaku moral sangat

dipengaruhi oleh konsep moral dan aturan yang telah menjadi kebiasaan di dalam budaya tersebut, yang menentukan pola perilaku yang diharapkan dari setiap anggota kelompok.

Maka dari itu, pesan moral merupakan sebuah pandangan, keyakinan, atau nilai-nilai mengenai baik dan buruk, benar dan salah yang disampaikan oleh kelompok sosial tertentu. Ukuran moral dapat dilihat dari dua perspektif, yaitu subjektif dan objektif. Ukuran subjektif terkait dengan hati nurani individu, sementara ukuran objektif berkaitan dengan norma yang berlaku. Konsep moralitas dapat diartikan juga sebagai suatu sistem ajaran atau pedoman yang dianggap baik atau buruk dalam suatu konteks tertentu. Dalam konteks ini, moralitas membentuk landasan bagi individu untuk berperilaku secara sesuai dengan norma yang berlaku dalam masyarakat.

II.8. Film Sebagai Media Penanaman Moral

Film memiliki potensi besar untuk menginspirasi penontonnya, terutama bagi generasi muda, untuk meniru perilaku yang ditampilkan dalam film yang ditonton. Fatriah (2020) menambahkan bahwa sebagai sebuah media yang sangat berpengaruh, film memiliki potensi untuk mempengaruhi moral seseorang. Film dapat menyampaikan pesan moral melalui sebuah cerita, konflik, dan karakter yang ditampilkan. Pengaruh pada penokohan dipengaruhi secara langsung oleh visualitas karakter dari karakter yang di representasikan. Baik melalui wujud, emosi, volume, pewarnaan dan pencahayaan serta ekspresi yang saling berkaitan dengan moral yang ditampilkan dalam film (Kasmana, 2018). Penanaman moral secara tidak langsung terjadi melalui proses identifikasi atau simpati terhadap tokoh-tokoh dalam film, di mana penonton dapat terhubung secara emosional.

Selain itu, karakteristik personal individu juga memiliki peran penting dalam menentukan bagaimana respons seseorang terhadap pengaruh dari media. Perbedaan dalam pola pikir, nilai-nilai, dan pengalaman hidup individu dapat mempengaruhi cara mereka menafsirkan dan merespons pesan yang disampaikan

melalui media film (Missuari, 2021). Pengaruh dari film juga memberikan informasi tentang bagaimana bersikap dalam situasi sosial tertentu, bagi generasi muda terutama anak, dapat menggunakan pengetahuan ini untuk menyikapi beragam permasalahan di kehidupan sosial mereka. Pengaruh dari film tersebut memberikan pemikiran baru dan pemikiran tertentu yang membuat mereka merasa terhubung dengan pengalaman tokoh-tokoh yang ada dalam film, dan seolah-olah mereka sendiri yang mengalami pengalaman yang sama dengan tokoh-tokoh tersebut.

Film merupakan media yang dapat memberikan sebuah pengalaman yang dapat dirasakan langsung oleh penonton, baik melalui visual, emosi, maupun pesan moral yang disampaikan. Perilaku tokoh dalam sebuah film dapat menjadi sumber inspirasi bagi penonton dengan meniru atau mengidentifikasi diri dengan karakter yang dilihat. Sebagai hasilnya, motivasi dari film tersebut memicu reaksi penonton untuk memahami karakteristik dan pemahaman dari setiap individu.

II.9. Ideologi dalam Film

Ideologi pada dasarnya dapat dipahami sebagai suatu sistem untuk menjelaskan keberadaan suatu kelompok sosial dan/atau individu, di mana sejarahnya memproyeksikan ke masa depan tentang adanya rasionalisasi akan hubungan kekuasaan antar kelompok atau kelas-kelas sosial di dalamnya. Ideologi sendiri merupakan gagasan ide, sikap, nilai, dan persepsi yang relatif sistematis, serta, cara berpikir aktual (biasanya tidak disadari) yang khas dari kelas atau kelompok orang tertentu di waktu dan tempat tertentu (Hess, 2005). Ideologi yang dianut atau diyakini pada akhirnya akan menentukan bagaimana cara berpikir, cara memandang sebuah persoalan, cara menyikapi persoalan (Toni, A 2017).

Sementara hegemoni merupakan sistem relasi sosial dan ekonomi yang mengeksploitasi pada level produksi, yang terjadi melalui pengambilan nilai lebih dari kaum proletariat (Toni, A 2017). Hegemoni sendiri merupakan suatu usaha tentang proses di mana terdapat per-dari tiga momen atau level primer suatu perjuangan atau bentuk aksi untuk mencapai dominasi atau superioritas di antara

kelompok-kelompok lainnya. dalam perfilman hal tersebut mengacu pada sistem keyakinan, nilai-nilai, pandangan dunia, dan representasi sosial-politik yang tercermin dalam narasi, karakter, tema, dan elemen visual dalam sebuah film. Ideologi sering kali dianggap sebagai "pesan tersembunyi" yang disampaikan melalui film kepada penonton. Namun ketika membahas tentang ideologi dalam film, ada beberapa jenis ideologi yang dapat muncul dalam sebuah film. Wilson (2021), menambahkan bahwa Kategori-kategori ideologi dalam film meliputi ideologi alami, ideologi implisit, dan ideologi eksplisit. Sebagian besar waktu, film-film akan mewakili ideologi implisit, tetapi ada beberapa kasus di mana ideologi netral muncul atau ideologi tersebut eksplisit.

Kategori-kategori ideologi dalam film atau jenis-jenis ideologi dalam film disampaikan kembali oleh Wilson (2021) lebih lanjut sebagai berikut:

1. Implicit Ideology In Film

Protagonis dan antagonis memiliki nilai-nilai yang bertentangan. Namun, pesan dari sutradara cenderung miring dengan fokus khusus pada penerimaan terhadap sistem dan pandangan dunia tertentu sebagai sesuatu yang normal dan "bagaimana dunia bergerak".

2. Explicit Ideology In Film

Biasanya berfokus pada sebuah persuasi dan tidak bersedia menerima "pandangan dunia" atau nilai-nilai apa adanya. Film-film yang mengikuti ideologi eksplisit bertujuan untuk membujuk penonton untuk berpikir di luar kotak "norma tradisional".

3. Neutral Ideology In Film

Biasanya berfokus pada penyampaian hiburan ringan tanpa penekanan pada pandangan dunia atau keyakinan. Tidak ada "ini hanya bagaimana dunia beroperasi". Tidak ada upaya untuk mengubah pandangan-pandangan tersebut. Film-film ini seringkali petualangan dan berorientasi aksi dan

mungkin tidak memiliki fokus pada sistem nilai apa pun, kecuali untuk mencerminkan kesenangan dan hiburan konsumerisme.

4. *Capture Interest*

Ideologi dalam film sering digunakan untuk menarik minat penonton dan melibatkan proses berpikir "apa yang akan saya lakukan dalam situasi ini" atau "bagaimana perasaan saya". Karena ideologi seringkali melibatkan perbandingan pandangan dunia dan apa yang "ada" di dalam dunia. Sangat umum bagi sudut pandang dan prinsip-prinsip ideologis untuk membantu penonton terhubung atau terlepas dari citra diri mereka sendiri.

5. *The Takeaway*

Ideologi ini pada umumnya digunakan sebagai sarana untuk mendorong perubahan dalam masyarakat atau dalam menangani kebutuhan untuk patuh pada serangkaian ideal atau norma tertentu dalam suatu pandangan. Di mana konformitas sudah ada, ideologi dalam film dapat melibatkan proses berpikir normatif dan terhubung dengan penonton.

Demikian pula, di mana ideologi dalam film mewakili pemikiran atau pendapat abstrak adalah penonton yang terlibat dalam konsep sentral pengambilan keputusan yang berpengaruh dan perubahan yang jelas.

Pada dasarnya film merupakan sebuah medium komunikasi visual memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan-pesan ideologis secara langsung maupun tidak langsung. Ideologi dalam film dapat melibatkan berbagai aspek, termasuk: Ideologi Politik, sosial, ekonomi dan agama

Ideologi dalam film dikaji beragam dan kompleks. Penonton dapat menafsirkannya dengan berbagai cara. Analisis ideologis dalam perfilman melibatkan pengamatan dan pemahaman bagaimana pesan-pesan ideologis tersebut disampaikan dan diterima oleh penonton dalam konteks sosial dan budaya yang lebih luas.

II.10. *Mise en scène*

Mise en scène (dibaca miz-an-sen) merupakan istilah dalam bahasa Prancis yang merujuk pada elemen-elemen visual yang terdapat dalam suatu adegan atau frame film. Istilah "*mise-en-scène*" berasal dari bahasa Prancis yang secara harfiah berarti "menempatkan di dalam adegan". digunakan dalam dunia pembuatan film. Mulai dari pencahayaan dan sudut kamera hingga kostum dan setting, semuanya unsur tersebut berperan penting. Sehingga peran sutradara sangat penting dalam menyampaikan pesan kepada penonton, dengan menciptakan pengalaman sinematik yang kaya dan mendalam merujuk pada harmoni dari berbagai elemen yang bersatu dalam sebuah adegan film. (Antelope, 2023).

Teori *Mise en scène* juga memperhatikan beragam aspek visual dalam sinema dan bagaimana pengaturan elemen-elemen tersebut dapat memengaruhi interpretasi dan pengalaman penonton Prasista (2008) menjelaskan bahwa *Mise en scene* pada dasarnya terdiri dari empat aspek utama yaitu :

1. Pencahayaan

Pencahayaan merupakan elemen visual yang digunakan untuk menentukan tingkat kecerahan dan bayangan dalam sebuah adegan. Elemen ini juga digunakan untuk menyoroti objek tertentu dalam adegan serta membangun suasana dalam sebuah film. Tanpa cahaya seluruh unsur komposisi tidak akan terlihat indah secara dramatis

2. Kostum dan make up

Sebagai tanda penunjuk ruang dan waktu, kepribadian aktor, serta status sosial yang mencerminkan kepribadian, status sosial, atau periode waktu tertentu, dan juga dapat digunakan untuk membangun suasana tertentu.

3. Latar

Latar merupakan elemen visual yang digunakan untuk membangun suasana dan menunjukkan lokasi di mana adegan berlangsung. Latar dapat berupa

latar alam atau latar buatan, hal tersebut erat kaitannya dengan properti yang masuk pada frame sebuah film, seperti mobil, rumah, gitar, dan sebagainya. Selanjutnya aspek yang harus diperhatikan adalah pergerakan pemain

4. Pergerakan para pemain (Akting)

Pergerakan pemain pada dasarnya membangun unsur dramatis di setiap alur cerita, serta untuk dapat berakting dengan baik dibutuhkan latihan dan pendalaman karakter. Hal tersebut dilakukan agar penyampaian pesan dengan gerak tubuh dan ekspresi yang dilakukan pemain dapat memberikan hasil yang matang dengan arahan sutradara demi menghasilkan pesan dari inti film dapat disampaikan sesuai dengan baik (Andina, 2022).

II.11. Struktur Film

Struktur dalam film adalah serangkaian potongan atau adegan yang bertujuan untuk menggambarkan narasi pada sebuah cerita. Struktur ini terdiri dari shot, scene, dan sequence. Ketiga bagian ini disusun sedemikian rupa untuk menampilkan adegan cerita dengan jelas dan memiliki nilai tertentu.

1. *Shot*: Bagian terkecil dari sebuah adegan, biasanya diidentifikasi dengan satu pengambilan gambar. Dalam satu adegan dapat terdiri dari beberapa shot.
2. *Scene* (Adegan): Dalam sebuah film, suatu adegan dapat menampilkan sebuah gambaran zona waktu dan ruang, yang diperankan oleh banyak karakter atau bahkan tidak ada satu pun tokoh, dan menunjukkan cerita yang disampaikan (Pratista, 2008). Adegan merupakan bagian dari cerita yang memperlihatkan aksi yang saling berhubungan, dengan konsep ruang, waktu, cerita, tema, karakter, dan motif yang menggambarkan cerita secara jelas dan alur cerita dalam film.

3. Sequence (Sekuen): Segmen besar yang menampilkan serangkaian peristiwa yang utuh. Sekuen terdiri dari beberapa adegan yang saling terkait. Dalam karya literatur, sekuen mirip dengan bab, sedangkan dalam pertunjukan teater, sekuen bisa disamakan dengan babak. Sekuen biasanya dikelompokkan berdasarkan periode waktu, lokasi, atau rangkaian aksi panjang.

II.12. Alih Wahana

Alih wahana pada dasarnya merupakan sebuah istilah proses adaptasi sebuah karya sastra menjadi sebuah karya sastra lainnya seperti film atau acara televisi. Damono (2018) menambahkan bahwa Alih wahana merupakan suatu proses yang melibatkan perpindahan atau pengalihan dari satu jenis "kendaraan" ke jenis "kendaraan" yang berbeda. Dalam pembahasan ini, "kendaraan" yang dimaksud merujuk pada sebuah karya seni atau media yang digunakan untuk mentransfer atau mengalihkan sesuatu dari satu tempat ke tempat yang lain. Proses alih wahana dapat melibatkan berbagai kegiatan seperti penerjemahan, atau pemindahan dari satu media karya ke media karya lainnya.

Pembahasan mengenai sebuah alih wahana pada hakikatnya tidak dapat dipisahkan dari hubungannya dengan antar media. Hal tersebut dikarenakan tujuan dari alih wahana dapat bervariasi tergantung pada konteks dan niat dari pembuatnya. Alih wahana bisa dilakukan untuk memperluas jangkauan dan pemahaman terhadap sebuah karya seni, memperkenalkan budaya baru kepada khalayak yang lebih luas, atau menciptakan pengalaman baru bagi penonton melalui bentuk media baru yang berbeda.

Alih wahana juga dapat menjadi sarana untuk mempertahankan dan melestarikan warisan budaya serta memperkaya ragam kesenian yang ada. Dalam proses alih wahana tersebut, sebuah karya sastra seperti novel, cerpen, atau komik diubah ke dalam bentuk visual dengan mengadaptasi alur cerita, karakter, dan tema ke dalam format film atau layar lebar. Damono (2018) menyampaikan bahwa wahana merupakan sebuah medium yang dimanfaatkan atau dipergunakan untuk

mengungkapkan sesuatu. Wahana adalah alat untuk membawa atau memindahkan sesuatu dari satu tempat ke tempat lain—“sesuatu” yang dapat berupa gagasan, amanat, perasaan, atau sekedar suasana.

II.13. Studi Komparatif

Studi komparatif merupakan sebuah pendekatan yang digunakan untuk membandingkan dua atau lebih fenomena, elemen atau kelompok dalam rangka memahami perbedaan, kesamaan, atau implikasi yang terkait. Studi komparatif bertujuan untuk mengungkap informasi dari pemahaman yang lebih mendalam tentang objek penelitian yang akan diteliti (Rohman A, 2013). Dalam studi komparatif, beberapa elemen dipilih untuk menemukan objek bandingan yang relevan dan signifikan untuk dibandingkan. Objek tersebut dapat mencakup perbandingan antara perbandingan antara dua fenomena atau konteks yang berbeda dan juga dua variabel tertentu yang saling terkait.

Pratiwi (2022) menjelaskan bahwa penelitian komparatif pada dasarnya bertujuan untuk melakukan perbandingan antara dua atau lebih fakta dan sifat objek yang diteliti guna mengidentifikasi persamaan dan perbedaan berdasarkan pada kerangka pemikiran tertentu. kemudian, melalui penelitian komparatif, hasil perbandingan yang diperoleh dapat digeneralisasi menjadi temuan yang berlaku pada tingkat perbandingan tersebut, dengan menggunakan perspektif atau kerangka berpikir yang telah ditentukan. Hasil penelitian tersebut dapat menentukan variabel mana yang lebih baik atau lebih tepat untuk dipilih berdasarkan hasil perbandingan yang diperoleh. Setelah itu, penelitian komparatif dapat digunakan sebagai alat untuk menyelidiki hubungan sebab-akibat dalam suatu fenomena dengan melibatkan pengamatan terhadap akibat yang timbul dan pencarian faktor penyebab melalui data-data yang relevan

II.14. Analisis Wacana

Analisis wacana atau disebut juga dengan *discourse analysis* merupakan sebuah bidang ilmu dalam linguistik yang mempelajari wacana. Wacana sendiri memiliki

makna sebagai kesatuan makna antar bagian di dalam suatu Bahasa. Wacana juga dianggap sebagai bahasa yang utuh karena setiap bagian dalam wacana memiliki hubungan dan juga sangat berkaitan erat dengan konteks (Chaedar, 2005). Wacana dapat dibedakan dari teks, tulisan, bacaan, visual atau inskripsi, yang berpijak pada makna yang sama, yaitu bentuk nyata yang terlihat, terbaca, atau terdengar. Dalam konteks visual, Banks (2001), dalam bukunya *building upon the work of Wright* (1999), dalam kutipan Lynn, N., & Lea, S. J. (2005), berpendapat bahwa Analisis wacana juga berhubungan erat dengan naratif internal dan eksternal dalam sebuah analisis karya visual.

Analisis wacana pada dasarnya bertujuan untuk memahami konstruksi sosial dan kekuasaan yang terkandung dalam sebuah bahasa dan bagaimana cara bahasa tersebut digunakan ataupun untuk menjatuhkan sebuah norma sosial tertentu yang digunakan dalam mempengaruhi opini dan sudut pandang masyarakat. Analisis wacana juga dapat digunakan pada berbagai jenis teks, termasuk lisan, atau bahkan visual seperti gambar atau video

II.15. Analisis Wacana Teun Van Dijk

Metode analisis wacana yang disebut juga dengan model kognisi sosial merupakan metode yang berhubungan dengan yang digunakan oleh Van Dijk. Van Dijk dalam Badara (2012) menjelaskan bahwa wacana merupakan bangun teoretis yang abstrak, yang berarti wacana tidak hanya terdiri dari kata atau frasa namun melibatkan konteks sosial, budaya dan situasi yang lebih luas.

Wacana juga mencakup pemahaman pada sebuah norma sosial, nilai dan ideologi yang membentuk dan mempengaruhi penggunaan bahasa dalam situasi komunikasi tertentu, dengan begitu metode wacana Teun Van Dijk merupakan pendekatan analisis bahasa dalam konteks sosial, budaya dan ideologi yang lebih luas, dan tidak cukup hanya diamati pada teks semata, namun harus diamati juga apa latar belakang dan bagaimana sebuah teks tersebut diproduksi (Handayani, 2016).

Dalam teorinya, Van Dijk mengamati bahwa suatu teks memiliki beberapa struktur atau tingkatan yang saling terkait dan saling berhubungan. Ia mengklasifikasikan struktur tersebut menjadi tiga tingkatan utama, yaitu struktur makro, superstruktur, dan struktur mikro. Kemudian metode analisis wacana tersebut mencakup beberapa

tahap utama, yaitu tematik, skematik, semantik, sintaksis, stilistik, dan retorik. Meski terdiri dari beberapa elemen, semua elemen tersebut merupakan suatu kesatuan yang saling berhubungan, dan mendukung satu sama lainnya, berikut adalah penjelasan singkat mengenai elemen-elemen tersebut:.

1. Analisis makro struktural (Tematik)

melibatkan penelitian pada aspek makro atau gambaran umum, seperti struktur, tema, dan gagasan utama yang disampaikan oleh teks. Sementara struktural berkaitan dengan pemahaman wacana dalam konteks sosial dan budaya yang luas. Unsur tematik menyampaikan inti dari pesan yang ingin disampaikan oleh komunikator, dan berfungsi sebagai informasi yang penting. Dengan memahami unsur tematik, masalah dapat diidentifikasi dan pada dasarnya unsur tematik merupakan struktur yang menjelaskan tema dari film tersebut

2. Analisis mikro struktural (Semantik)

Dalam konteks wacana mikro struktural, semantik tidak hanya menentukan bagian mana yang paling penting dalam struktur narasi, tetapi juga menggiring sebuah opini pada satu sisi tertentu dari suatu peristiwa. Pada dasarnya, semantik mempelajari makna yang ingin ditekankan dalam sebuah narasi dalam film, serta menjelaskan hubungan antar kalimat yang memiliki makna tersirat yang berkaitan dengan unsur- kecil dalam sebuah wacana, seperti kata, frasa, visual yang berhubungan dengan elemen-elemen yang membentuk makna dalam konteks yang lebih luas.

3. Analisis mikro struktural (Stilistik)

Stilistik erat kaitannya dengan pemilihan kata dalam sebuah wacana dan fokus utamanya adalah pada gaya, yaitu cara seorang pembicara atau penulis menyampaikan maksud melalui penggunaan Bahasa. Gaya bahasa ada dalam berbagai ragam bahasa yang digunakan untuk membangun wacana dalam menyampaikan pesannya.

4. Analisis mikro struktural (Retoris)

Analisis retorik melibatkan strategi gaya berbicara atau eksefis. Termasuk dalam penggunaan grafis, dan visual, untuk mempengaruhi audiens. Tujuan utama retorik adalah mempengaruhi audiens secara persuasif dan mudah dimengerti, serta bagaimana sebuah pesan dapat disampaikan dengan cara yang efektif

5. Analisis Superstruktur (Skematik)

Merupakan bagian dalam teks atau wacana yang saling berkesinambungan dalam mengurutkan makna. Teks yang disampaikan umumnya memiliki skema atau alur yang mengatur bagaimana bagian-bagian dalam teks disusun dan diurutkan secara keseluruhan. Skema merupakan proses memahami bagaimana sebuah alur dibuat.

6. Analisis Konteks Sosial

Menurut Van Dijk dalam Badara (2012) Wacana dalam sebuah teks merupakan bagian dari wacana yang berkembang di antara masyarakat. Oleh karena itu, untuk mengkaji sebuah narasi, penting untuk melakukan analisis mengenai topik yang diciptakan dan dibangun dalam masyarakat. Pada dasarnya konteks sosial ini terkait dengan pemahaman yang ada dalam masyarakat terhadap suatu wacana.

Dengan menerapkan analisis wacana, identifikasi perubahan makna, unsur naratif, dan unsur visual yang terkait dengan perubahan bentuk dari animasi ke *live-action* dapat dipelajari secara terperinci melibatkan identifikasi elemen-elemen sosial dan ideologi yang mempengaruhi cara wacana tersebut dibuat dan dipahami.