

**REPRESENTASI PESAN MORAL DALAM ANIME VINLAND
SAGA 2 BERDASARKAN PERSPEKTIF AL-QURAN
(Analisis Semiotika Roland Barthes)**

Aliya Izzet Begofieq Anza

Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin Prodi Komunikasi Penyiaran Islam

izzet.bigofieq@gmail.com

Abstract

Anime has become a familiar spectacle among young people and adults to this day, because of the unique presentation of images and deep storylines. It is no wonder that anime is always popular with viewers because it is always entertaining. But what if the Vinland Saga 2 anime contains several moral messages that make the anime good to watch? The Vinland Saga 2 anime has several important life messages to take, moreover, these messages can be associated with verses of the Qur'an which makes researchers interested in exploring the contents of the Vinland Saga 2 anime message. The research method used by researchers is qualitative research with the Roland Barthes semiotic theory approach, this is to find out the meaning or significance of the contents of the message in each scene taken in the Vinland Saga 2 anime film using the denotation and connotation formulas. Researchers see each scene as a source of data to be analyzed and take the meaning of the resulting moral message. The results of the study found that the content of all the messages contained in the Qur'an is very strong in facing heavy trials such as the threat of danger, second is having a calm and safe soul when there is no human to help him, third, is changing himself to be better after going through a period of emptiness, and fourth is the desire to take revenge even though it is a futile act.

Keywords: Representation, message, moral, anime

Abstrak

Anime menjadi tontonan yang familiar dikalangan anak muda dan dewasa hingga saat ini, karena penyajian gambar yang begitu unik dan alur cerita yang mendalam. Tak heran jika saat ini anime selalu digemari penonton karena selalu menghibur. Namun bagaimana jika anime Vinland Saga 2 mengandung beberapa pesan moral yang menjadikan anime tersebut bagus untuk ditonton? Anime Vinland Saga 2 memiliki beberapa pesan kehidupan penting untuk diambil, terlebih lagi pesan tersebut dapat dikaitkan dengan ayat al-Qur'an yang menjadikan peneliti tertarik untuk menggali isi pesan anime Vinland Saga 2. Adapun Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan teori semiotika Roland Barthes, hal ini

untuk mencari tahu makna atau arti dari isi pesan dalam setiap *scene* di ambil dalam film anime Vinland Saga 2 dengan menggunakan rumus denotasi dan konotasi. Peneliti melihat setiap *scene* sebagai sumber data untuk dianalisis dan mengambil makna pesan moral yang dihasilkan. Hasil penelitian menemukan Isi dari semua pesan yang diambil terkandung dalam hubungannya dengan al-Qur'an sangat kuat dalam menghadapi cobaan yang berat seperti ancaman marabahaya, kedua adalah memiliki jiwa yang tenang dan aman disaat tidak ada manusia yang menolong dirinya, ketiga adalah merubah dirinya menjadi lebih baik setelah melewati masa kehampaan, dan keempat adalah keinginan melakukan perbuatan balas dendam padahal itu adalah perbuatan sia-sia.

Kata Kunci: Representasi, pesan, Moral, anime

A. INTRODUCTION

Komunikasi seringkali memiliki makna tertentu, bisa dilakukan dengan secara lisan, bertemu secara tatap muka, atau juga bisa menggunakan media massa seperti televisi, surat kabar, film dan radio. Adapun juga media non massa, seperti buku, poster, papan, spanduk, surat dan lain-lain (Effendy, 2008). Dapat dipahami bahwa komunikasi itu adalah bentuk cara untuk memahami sesuatu dan mempengaruhi seseorang dengan menggunakan lisan ataupun juga menggunakan media. (Morissan, 2005) juga mengemukakan pendapatnya yang disetujui oleh pakar komunikasi bahwa komunikasi massa dan juga non massa dapat mempengaruhi manusia sebab ibarat seperti jarum atau peluru yang langsung menusuk ke dalam jiwa sang penerima pesan.

Tak lepas dari bentuk komunikasi, Jepang merupakan salah satu negara yang cukup terkenal di berbagai negara penjuru dunia, keterkenalan itu muncul karena dari berbagai keunikan yang dimiliki oleh negara tersebut seperti makanan khas yang sering kita dengar bernama "sushi" dan juga animasi buaatannya yang unik dinamakan "anime". Animasi yang dibuat oleh negeri Sakura tersebut menjadi salah satu pemicu keterkenalannya bagi kalangan tertentu seperti anak-anak, remaja, hingga dewasa. Dalam hal ini, (Ananda, 2018) berpendapat bahwa anime merupakan keaktifan khas Jepang, yang seringkali ditampilkan melalui gambar-gambar cerah yang menyoroti karakter di berbagai tempat dan cerita, dan berfokus pada berbagai macam kalangan penonton. Pendapat (Ni Wayan Eka Putri) juga selaras mengenai pengertian animasi, animasi menurutnya adalah suatu usaha membuat pertunjukan yang diperuntukkan untuk remaja hingga dewasa yang dikemas secara unik agar penonton tertarik menyaksikannya memuat dari segi visual dan alur cerita yang disajikan.¹ Dapat kita pahami dengan mudah bahwa

¹ Sapto Irawan, Heny Antono, and Yustinus Windrawanto, 'Dampak Positif Otaku Anime Terhadap Perilaku Mahasiswa', *Jurnal Konseling Gusjigang*, 8.1 (2022), 12-22.

animasi merupakan tayangan hiburan yang disajikan dalam bentuk gambar yang bergerak dan cerita yang menarik diperuntukkan bagi kalangan yang sesuai untuk anak-anak, remaja, hingga dewasa. Animasi juga termasuk bentuk komunikasi massa yang ditayangkan di layar kaca ataupun layar lebar, artinya animasi juga dapat mempengaruhi seseorang bagi yang menonton.

Tak jauh beda cara penyebutan dan penyajian animasi itu dengan animasi lainnya, yaitu anime. Saat ini anime cukup familiar didengar oleh kalangan tertentu di dunia karena penyajian gambar yang sangat unik dan alur cerita yang mendalam. Dalam hal ini, anime merupakan salah satu ciri khas animasi Jepang yang mencirikan pada gambar-gambar yang berwarna-warni, menampilkan beragam macam karakter serta lokasi dan cerita yang berbeda. Anime memiliki tiga huruf katakana a, ni, me, (アニメ) yang merupakan bahasa serapan dari bahasa Inggris, animation, yang diucapkan sebagai anime-shon (Poltras, 1999). Dapat dipahami dengan mudah bahwa anime memiliki ciri khusus yang dapat dikenal oleh penonton dari segi visual yang statis untuk meremajakan suatu pertunjukkan bagi kalangan penggemar anime.²

Setiap animasi sering memiliki pesan-pesan moral yang menjadikan animasi tersebut layak dan baik untuk ditonton dikalangan tertentu, menurut (Riadi, 2021) berpendapat bahwa moral mencakup semua permasalahan kehidupan masyarakat yang dimana nilai kebaikan dan keburukan itu tidak dapat dipandang sebelah mata saja namun harus dipandang dari berbagai aspeknya. Sedangkan menurut pendapat (Indrayawan et al., 2016) mengemukakan bahwa moral merupakan inti dan juga bagian dari kehidupan manusia yang tidak bisa dihindari dalam eksistensi perkembangannya.³ (Muplihun, 2016) juga berpendapat bahwa moral adalah ajaran yang terjadi di kehidupan manusia yang memiliki nilai istimewa dalam kegiatan sehari-hari demi kelangsungan hidup yang baik. Pesan moral adalah bentuk proses komunikasi yang berisikan nasehat, informasi dari orang yang menyampaikan kepada penerima pesan tersebut dalam hal menyangkut tingkah laku manusia (Is, 2017).⁴

Animasi atau anime menjadi bentuk pertunjukkan untuk menghibur para penonton di layar kaca atau layar lebar, tidak sedikit yang tertawa dan sedih ketika sedang menonton secara langsung didepan mata, namun bagaimana jika isi cerita anime juga disajikan tentang pesan kehidupan yang persis seperti

² Qonita Fitriannisa Riyadie, 'Perilaku Imitasi Fashion Pada Remaja Pecinta Anime Di Purwokerto', *Jurnal Mahasiswa Komunikasi Cantrik*, 2.2 (2022), 93-102.

³ Abid Nurhuda, 'Pesan Moral Dalam Lirik Lagu Aku Bukan Jodohnya Karya Tri Suaka', *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 22.2 (2022), 17-23.

⁴ Ferdian Achسانی, 'Aspek Moralitas Dalam Anime Captain Tsubasa Melalui Penggunaan Tindak Tutur Asertif Dan Ekspresif', *Lingua: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 15.1 (2019), 23-35.

kehidupan manusia biasanya? Ini merupakan bentuk animasi yang menghibur sekaligus bermanfaat untuk ditonton di kalangan tertentu. Saat ini sudah beredar banyak sekali animasi-animasi yang disajikan dengan memuat pesan moral yang membantu para penonton untuk mengambil pelajaran dan menanamkan sisi positif dari animasi tersebut. Sehingga banyaknya dikemas semenarik mungkin agar bisa ditonton oleh anak-anak, remaja, dan dewasa dan dapat memberikan dampak positif. Pesan moral adalah pelajaran yang ingin disampaikan melalui sebuah cerita, film, animasi atau karya seni lainnya. Pesan moral biasanya bertujuan untuk mengajarkan penonton tentang perilaku yang baik atau buruk, serta konsekuensi dari tindakan-tindakan tersebut. Misalnya, dalam cerita "Kancil dan Buaya", pesan moralnya adalah tentang pentingnya kecerdikan dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi masalah. Maka dari itu dapat dipahami secara keseluruhan dengan mudah bahwa anime Vinland Saga memiliki pesan positif yang disajikan dengan berbagai macam moral penting dalam kehidupan untuk dijadikan contoh baik bagi penonton seperti pantang menyerah, kuat menghadapi masalah, bersabar, hingga memperbaiki diri menjadi lebih baik. Penelitian terkait pesan moral pada film anime telah banyak dijadikan sebagai penelitian.

Penelitian terdahulu diantaranya pertama, Winduwari, S dan Wahyutristama, BN. Pada tahun 2022 yang berjudul Analisis Semiotika Pesan Moral dalam Anime Demon Slayer: Mugen Train. Hasil dari penelitian ini mengambil pesan-pesan moral yang terdapat dalam anime tersebut.

Kedua, Firdaus, F. Pada tahun 2018 yang berjudul Analisis Pesan Moral dalam Film Naruto The Movie "Road To Ninja" karya Masashi Kishimoto (Analisis Semiotika Roland Barthes). Hasil Penelitian ini mengambil beberapa pesan yang terdapat dalam film Naruto tersebut. Ketiga, dari Sholehuddin, M. Pada tahun 2018 yang berjudul Pesan Moral dalam Film Anime Shigatsu Wa Kimi No Uso. Hasil penelitian tersebut mengatakan bahwa dalam anime itu berisikan nilai moral yang terkandung adalah kerja keras, peduli sosial, komunikatif atau bersahabat, peduli lingkungan dan kasih sayang.

B. THEORITICAL FRAMEWORK

Pengertian Pesan

Menurut pendapat Wilbur Schramm menekankan pentingnya pengalaman bersama antara pengirim dan penerima dalam proses komunikasi. Pesan dianggap efektif jika pengirim dan penerima memiliki pemahaman yang sama tentang konteks dan isi pesan. Sedangkan menurut (Onong Uchjana

Effendy, 2003) dalam bukunya “Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi”, pesan adalah sekumpulan makna yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan melalui suatu media untuk mencapai tujuan tertentu. Pesan bisa berupa informasi, Instruksi, atau opini yang bertujuan untuk mempengaruhi penerima pesan. Dapat dipahami bahwa pesan adalah segala sesuatu yang dikomunikasikan oleh pengirim kepada penerima melalui suatu media tertentu. Pesan dapat berupa informasi, instruksi, pikiran, perasaan, atau ide yang ingin disampaikan dari satu pihak ke pihak lain.

(Ariesandi, 2017) mengemukakan pendapatnya bahwa bentuk pesan bisa terbagi dua macam, pertama secara verbal yaitu ketika melakukan percakapan lisan dan tatap muka, kedua secara non verbal yaitu melakukannya tidak secara langsung seperti menggunakan tulisan dan sebagainya. Selanjutnya pesan bersifat informative yaitu menyampaikan fakta atau temuan kemudian disimpulkan, persuasive yaitu membujuk untuk berubah sikap, dan koersif yaitu paksaan untuk melakukan sesuatu.⁵

Pengertian Moral

Moral yaitu berasal dari bahasa latin *mores* yang berarti tata cara di dalam kehidupan, kebiasaan, adat istiadat. Pada dasarnya kata moral merupakan rangkaian pada nilai tentang bermacam-macam perilaku yang harus diikuti (Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, 2012). “Moral” selalu berfokus pada baik dan buruknya manusia sebagai seorang manusia (Hiro Tugiman, 2012).⁶

Moral adalah seperangkat nilai atau prinsip yang membedakan antara tindakan yang dianggap benar dan salah oleh individu atau kelompok masyarakat. Moral mengacu pada standar perilaku yang diterima oleh individu, kelompok, atau masyarakat sebagai panduan untuk bertindak secara etis dan bermoral dalam kehidupan sehari-hari. (Amin, 2016) mengemukakan pendapatnya bahwa moral berasal dari bahasa latin yakni *mores* yang artinya adat kebiasaan. Sedangkan menurut (Nata, 2015) secara istilah moral diartikan sebagai suatu istilah dalam melakukan sesuatu itu adanya batas-batas tertentu, baik dari pendapat, perbuatan, perangai atau juga sifat yang kemungkinan dapat dianggap benar, salah, baik ataupun buruk.

⁵ Abid Nurhuda, ‘Pesan Moral Dalam Kisah Umar Bin Khattab Pada Kitab Arobiyyah Lin Nasyii’N 4’, *JURNAL HURRIAH: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian*, 2.4 (2021), 38–46.

⁶ Nita Khairani Amanda and Yuyu Sriwartini, ‘Pesan Moral Pernikahan Pada Film Wedding Agreemen (Analisis Semiotika Roland Barthes)’, *Populis : Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 5.1 (2021), 111–29.

Menurut (Soyomukti, 2011) mengemukakan pendapatnya bahwa moral adalah sejumlah ajaran dan khotbah yang menerangkan tentang bagaimana seharusnya manusia hidup dan berkelakuan agar menjadi manusia yang baik dan menjadikan tatanan sosial yang baik pula.⁷

Dewey (dalam Budiningsih, 2004) menyatakan bahwa moral merupakan suatu hal yang berkaitan erat dengan nilai-nilai susila. Sedangkan Baron, dkk (Budiningsih, 2004) berpendapat bahwa moral merupakan hal-hal yang berkaitan dengan larangan dan tindakan yang baik dan salah. Orang yang bermoral berarti orang yang mempunyai kemampuan untuk mempertimbangkan sesuatu yang baik dan buruk. Namun, perbuatan baik dan buruk itu masih bersifat relatif. Kadar atau ukuran baik dan buruk tersebut dikembalikan kepada ukuran norma yang berlaku di lingkungan tertentu.⁸

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat dimengerti bahwa moral adalah suatu perbuatan atau tindakan yang memiliki aturan atau memberikan batasan pada aktivitas seseorang dengan berdasarkan ketentuan yang berlaku baik atau buruk, benar atau salah. Saat seseorang dalam kehidupan sehari-hari dianggap sebagai manusia bermoral, maka maksud dari hal tersebut adalah orang yang baik dan mengikuti aturan yang berlaku (Nata, 2010).⁹

Dalam hal ini jika diartikan dengan pesan moral, maka yang dimaksud adalah pesan-pesan yang berisikan tentang sesuatu hal yang baik yang bisa menjadikan contoh untuk mengambil sisi positif bagi manusia. Pesan moral adalah inti dari suatu cerita, film, atau karya seni yang mengandung nilai-nilai etika, pelajaran, atau hikmah yang dapat diambil oleh pembaca atau penonton. Pesan moral bertujuan untuk menyampaikan pelajaran tentang apa yang dianggap benar atau salah, baik atau buruk, dan sering kali diharapkan dapat mempengaruhi perilaku dan sikap seseorang. (Nurgiyantoro, 2007) Dalam bukunya "Teori Pengkajian Fiksi" Mengemukakan bahwa pesan moral adalah amanat yang disampaikan oleh pengarang melalui karya sastra yang diharapkan dapat memberikan pengaruh positif bagi pembaca. Pesan moral bisa berupa nilai-nilai kebaikan, etika, atau pelajaran hidup yang bermakna.

⁷ Muhammad Aidil Akbar, Radhiah Radhiah, and Safriandi Safriandi, 'Analisis Pesan Moral Dalam Legenda Mon Seuribèe Di Gampông Parang Ix, Kecamatan Matangkuli, Kabupaten Aceh Utara', *KANDE Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2.1 (2021), 137.

⁸ Intan Leliana, Mirza Ronda, and Hayu Lusianawati, 'Representasi Pesan Moral Dalam Film Tilik (Analisis Semiotik Roland Barthes)', *Cakrawala - Jurnal Humaniora*, 21.2 (2021), 142-56.

⁹ Leliana, Ronda, and Lusianawati.

Anime

Anime Merujuk pada gaya animasi yang berasal dari Jepang. "Anime" sendiri merupakan adaptasi dari kata "*animation*" dalam bahasa Inggris, namun di Jepang, istilah ini digunakan untuk Merujuk pada segala jenis animasi. Di luar Jepang, orang sering menggunakan istilah "anime" untuk Merujuk pada animasi yang berasal dari Jepang atau memiliki gaya visual dan alur cerita khas yang terinspirasi oleh budaya anime di sana.

Perkembangan anime hingga saat ini di negara Indonesia begitu cepat, anime muncul sejak tahun 1999-an yaitu pada televisi swasta Indonesia banyak menampilkan beberapa anime. Namun, Saat ini, para pecinta anime dapat menonton anime secara online atau mengunduhnya dari internet. Banyak bermunculan situs-situs internet yang dibuat untuk mengunduh anime, sehingga memudahkan para pecinta anime untuk menikmati anime yang ada saat ini. Saat ini anime begitu banyak digemari oleh masyarakat Indonesia, terutama di kalangan remaja dan ini menjadi bukti bahwa pengaruh anime tidak bisa dipandang sebelah mata (Venny, 2018).¹⁰

Anime merupakan karya sastra berupa film animasi dari Jepang. Anime dapat digunakan sebagai media komunikasi dalam menyampaikan pesan-pesan moral. Nilai-nilai moral yang mencakup seluruh persoalan hidup dan kehidupan manusia dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu, hubungan manusia dengan diri sendiri, hubungan manusia dengan manusia lain dan hubungan manusia dengan Tuhan (Nurgiyantoro, 2013: 441-442).¹¹

Vinland Saga

Season kedua Vinland Saga merupakan kelanjutan dari anime ini, diadaptasi dari manga karya Makoto Yukimura. Fokus utama musim kedua ini adalah pada perkembangan Thorfinn, karakter utama, setelah menghadapi peristiwa traumatis di akhir musim pertama.

Season 2 dikenal dengan sebutan The Slave Arc atau Farmland Arc, di mana Thorfinn yang dulunya penuh dendam dan pejuang kini terpaksa hidup sebagai budak di ladang Denmark. Setelah kematian Askeladd, orang yang selama ini menjadi incarannya, dia merasa dirinya tidak lagi punya arah hidup. Di ladang itu, Thorfinn berjumpa dengan Einar, seorang budak muda yang memiliki pandangan hidup yang tidak sama. Pertemuan ini mengubah

¹⁰ Moch Nabil Shauqi, 'Budaya Anime Jepang Dalam Perubahan Perilaku Remaja Pada Siswa SMA Negeri 6 Kota Palopo', 53-61.

¹¹ Yoga Ardi Pratama and Sri Oemiati, 'Nilai Moral Dalam Anime Eiga Daisuki Pompo-San Karya Shogo Sugitani', *Seminar Nasional Linguistik Dan Sastra (Semnalisa) Denpasar*, 2022, 318-25.

segalanya bagi Thorfinn, yang perlahan-lahan mulai merasakan tujuan hidupnya kembali.

Di sisi lain, ada juga beberapa karakter baru yang diperkenalkan musim ini dan peningkatan detail latar belakang dunia Vinland Saga, yang melibatkan perjuangan politik serta masalah sosial yang terjadi di wilayah Eropa Utara saat Viking berkuasa.

Tema-tema yang menjadi fokus utama dalam musim kedua ini adalah penebusan, penemuan jati diri, serta mencapai perdamaian batin. Tidak seperti di musim pertama yang lebih menekankan pada aksi dan keinginan untuk membalas dendam. Karakter Thorfinn berkembang menjadi fokus utama, dengan perjuangan untuk meninggalkan masa lalunya yang penuh kekerasan serta menemukan tujuan baru dalam hidupnya

C. RESEARCH METHOD

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang berupa analisis semiotik Roland Barthes terhadap representasi Anime Vinland Saga karena dalam pelaksanaannya meliputi denotasi dan konotasi pada setiap percakapan yang diperoleh. Jenis penelitian kualitatif ini berfungsi untuk menjelaskan suatu fenomena atau objek penelitian sekomprensif mungkin dalam pengumpulan data (Kriyantono, 2016).

Objek pada penelitian ini adalah representasi nilai moral dalam Anime Vinland Saga yang memiliki 24 episode dan memiliki kurang lebih 25 menit di setiap episode. Anime Vinland Saga Season 2 merupakan anime yang berlanjut dari seri sebelumnya, yaitu Vinland Saga Season 1. Anime tersebut bergenre drama, aksi dan petualangan yang diproduksi oleh Studio MAPPA. Vinland Saga Season 2 sebelumnya diadaptasi dari manga yang ditulis oleh Makoto Yukimura, selanjutnya dijadikan animasi oleh sutradara bernama Shuuhei Yabuta, dengan pengisi suara antara lain Shizuka Ishigami, Yuto Uemura, Kenichiro Matsuda dan Shunsuke Takeuchi.


Animasi ini dibintangi oleh salah satu tokoh utama yaitu Thorfinn, ia seorang anak pejuang hebat dari bangsa Viking yang kehilangan tujuan hidup karena musuhnya telah mati. Kemudian ia dijual sebagai seorang budak kepada seorang bangsawan untuk mengurus ladangnya.

Anime ini terbagi menjadi 2 season. Namun pada penelitian kali ini hanya diambil di Season ke-2 saja. Vinland saga tidak hanya sebagai hiburan semata, namun juga memiliki kandungan menjalani perjuangan hidup sesuai dengan ajaran islam yang begitu bermanfaat. Dalam pesan-pesannya sesuai tercantum dalam ayat kitab al-Qur'an di beberapa episode..

D. RESULTS AND DISCUSSION

Hasil dari penelitian ini telah diinterpretasikan dengan menggunakan teori semiotika kepada beberapa percakapan yang diambil disetiap potongan scene yang dapat dikaitkan berdasarkan perspektif al-Quran.

1. Scene saat makan siang bersama, Episode 1, menit 04.20

Visual	Verbal
	<p>Ibu : Lalu, kenapa kau tiba-tiba latihan lagi?</p> <p>Einar : Itu... karena aku ingin melindungi tempat ini. Setelah segalanya terbakar menjadi abu, akhirnya dibangun kembali. Aku tak ingin itu terjadi lagi.</p> <p>Ibu : Tak usah repot-repot. Jangan terlibat dengan hal yang berbau pejuang.</p> <p>Einar : Kau tak merasa kesal karena terus kalah? Ayah juga mati demi melindungi kita.</p> <p>Ibu : Benar. Dan kau masih hidup, kau sudah membangun kembali desa ini, dan kau sedang makan bersama dua orang wanita cantik.</p> <p>Adik : Hihhi...</p> <p>Ibu : Kita masih belum kalah.</p>


a. Denotasi

Denotasi yang terkandung dalam gambar pada adegan tersebut menampilkan sebuah keluarga kecil yang terdiri dari ibu dan anak laki-laki dan anak perempuannya saat sedang makan siang bersama di depan rumahnya yang berbincang tentang anak laki-lakinya yang benci terhadap pasukan Danish karena telah menghancurkan desanya ketika masih anak-anak.

b. Konotasi

Konotasi yang terkandung dalam gambar pada adegan tersebut melalui kalimat diatas dalam scene tersebut mengatakan bahwa untuk senantiasa kuat dan jangan menyerah dalam menghadapi marabahaya dan ancaman, karena manusia akan pasti akan ada diberi cobaan dan rintangan dalam kehidupannya. Hal ini telah tercantum dalam Al-Qur'an surah ali-Imran ayat 139 yang artinya: "Janganlah kamu (merasa) lemah dan jangan (pula) bersedih hati, padahal kamu paling tinggi (derajatnya) jika kamu orang-orang mukmin".

2. Scene orangtua menasihati tentang meggunakan harta, Episode 6, menit 21.24

Visual	Verbal
	<p>Sverkel : Itu karena pengaruh raja Harald. Dua tahun sekali, si Ketil mengirimkan upeti yang jumlahnya tak masuk akal. Karena rajanya menerima upeti itu, dia punya kewajiban untuk melindungi Ketil. Itu bodoh. Membeli kedamaian dengan uang adalah tindakan bodoh. Apa gunanya punya tanah banyak tapi tak bisa dilindungi oleh diri sendiri. Terlalu banyak kekayaan pasti akan mendatangkan malapetaka. Meningkatkan kekayaan akan membuatmu takut kehilangan kekayaan. Kau menghabiskan uang untuk menenangkan rasa takut dan kemudian kau</p>

	<p>harus menghasilkan lebih. Dan anak bodohku (Ketil) masih belum menyadari betapa sia-sianya itu.</p>
--	--


a. Denotasi

Denotasi dalam scene diatas menerangkan ada tiga pemuda, yaitu dua budak dan satu penjaga kebun yang sedang makan malam bersama dirumah tuan lama (Sverkel) dan berbincang-bincang tentang keamanan di tanah perkebunan milik anaknya.

b. Konotasi

Konotasi yang terkandung pada gambar dalam adegan melalui kalimat diatas, Sverkel mengatakan membeli kedamaian dengan uang adalah cara yang sia-sia. Bahwa kedamaian jika dibeli dengan uang, manusia akan tetap merasa tidak aman dan tenang hanya karena melindungi kekayaannya saja. Oleh karena itu untuk menemukan kebahagiaan dan kedamaian dalam diri seseorang tidak hanya diukur dari segi materi, tetapi juga dari keadaan jiwa yang tenang, damai, dan puas. Dalam hal ini kekayaan harta tidak cukup untuk melindungi, menenangkan dan membahagiakan manusia, dengan adanya ketenangan batin, kedamaian jiwa, dan kepuasan hati memiliki nilai yang sangat penting dalam mencapai kehidupan yang bermakna dan berarti. Sebagaimana ayat yang memberikan arah kepada manusia untuk mendapatkan ketenangan jiwa yang sesungguhnya itu terdapat dalam surah al-Fajr ayat 27-30 yang artinya : “Wahai jiwa yang tenang! Kembalilah kepada Tuhanmu dengan hati yang ridha dan diridhai-Nya. Maka masuklah ke dalam golongan hamba-hamba-Ku, dan masuklah ke dalam surga-Ku”.

3. Scene Pemuda yang ingin berubah menjadi baik, Episode 8, menit 11.55

Visual	Verbal
	<p>Sverkel : Kau bisa mempelajari satu hal secara perlahan. Kalau kau memang hampa, maka apapun bisa kau masukkan di dalam dirimu. Justru lebih baik kau kosong jika kau ingin terlahir kembali.</p> <p>Einar : Eh? Kau menguping?</p> <p>Sverkel : Aku Cuma kebetulan mendengarnya.</p> <p>Thorfinn:Bisakah aku terlahir kembali?</p> <p>Sverkel :Kerja. Tanganmu berhenti bergerak, tuh.</p>

a. Denotasi

Denotasi yang terkandung dalam gambar pada adegan tersebut menampilkan tiga orang yaitu Sverkel mengajarkan cara menangkap ikan dengan menggunakan jaring pada Thorfinn dan Einar di laut belakang perkebunan. Tampak Thorfinn kesusahan dalam belajar menangkap ikan dan saling berbincang-bincang dengan Sverkel.


b. Konotasi

Konotasi yang terkandung pada scene melalui kalimat diatas mengatakan bahwa manusia masih bisa terlahir kembali atau berubah untuk menjadi pribadi yang lebih baik. Seseorang yang ketika merasakan kekosongan dan kehampaan dalam dirinya, ia akan mudahnya dimasuki sesuatu hal dari pengaruh eksternal. Dalam pandangan ilmu psikologis pada teori Viktor Frankl dalam bukunya "*Man's Search for Meaning*", mengemukakan bahwa pencarian makna adalah motivasi utama dalam hidup manusia. Frankl percaya bahwa meskipun seseorang mungkin menderita secara fisik atau emosional, mereka tetap bisa menemukan makna dalam hidup mereka, yang memberikan mereka kekuatan untuk bertahan dan berkembang. Pandangan Frankl tentang kekosongan eksistensial (Existential Vacuum)

menggambarkan kekosongan eksistensial sebagai perasaan hampa dan kurangnya tujuan atau makna hidup. Menurutnya, ketika seseorang tidak memiliki makna atau tujuan yang jelas, mereka mungkin mengalami perasaan kehampaan yang mendalam. Ini sering kali diakibatkan oleh hilangnya nilai-nilai tradisional dan kepercayaan dalam masyarakat modern.

Dalam hal ini, kekosongan dan kehampaan yang diderita harus di isi dengan makna dan tujuan hidup. Maka dari itu untuk mendapatkan arah tujuan yang baik harus benar-benar ada niat dalam dirinya berusaha untuk berubah. Terdapat potongan ayat yang mendukung pada scene diatas adalah surah Ar-Ra'd ayat 11 yang artinya: Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri.

4. Scene Sverkel menasihati agar kembali menjalani hidup yang baik, Episode 16, menit 14.32

Visual	Verbal
	<p>Sverkel: Kau bisa mengambil kebunku.Olah tanahnya. Ciptakan kehidupan. Itu jauh lebih baik daripada mengayunkan pedang. Aku sudah tak bisa berdiri dan berjalan. Sebentar lagi aku akan mati. Ini kesempatan bagus bagimu untuk meluruskan hidup.</p>

a. Denotasi

Denotasi yang terdapat pada scene diatas menampilkan Sverkel sedang berbaring di ranjang dan berbincang-bincang dengan Hebi yang sedang berpatroli untuk balas dendam karena rekan-rekannya dibunuh oleh seseorang. Sverkel terlihat sedang memberikan nasihat kepada Hebi yang masih terbawa amarah untuk membalas dendam.

b. Konotasi

Konotasi yang terkandung pada scene melalui kalimat di atas mengatakan bahwa balas dendam bukan jalan yang terbaik untuk menyelesaikan masalah, Sverkel memberikan arah untuk kembali menjalankan kehidupan yang sebenarnya dan berhenti untuk melakukan kekerasan karena hal tersebut merupakan perbuatan yang sia-sia. Dalam hal ini dapat dikaitkan pada surah Al-Kahf ayat 103-104 yang artinya: "Katakanlah: "Apakah akan Kami beritahukan kepadamu tentang orang-orang yang paling merugi perbuatannya?", Yaitu orang-orang yang telah sia-sia perbuatannya dalam kehidupan dunia ini, sedangkan mereka menyangka bahwa mereka berbuat sebaik-baiknya".

E. CONCLUSION

Episode 1 terdapat 3 anggota keluarga yang sedang makan bersama, kemudian ibu Einar meyakinkan bahwa segala suatu hal yang membuat lemah jangan sampai menyerah dan putus asa, bangkit dari hal yang membuat lemah akan senantiasa diri kita kuat menghadapinya, hal ini termasuk dalam surah ali-Imran ayat 139. Selanjutnya di episode 6 terdapat 3 orang yang tengah makan malam bersama, kemudian orang tua itu menceritakan tentang anaknya saat menggunakan hartanya dengan cara yang salah, anak Sverkel membayar ketenangan agar kebunnya dan dirinya dilindungi oleh Raja, padahal untuk mendapatkan ketenangan dan keamanan itu berasal dari jiwa manusia itu sendiri. Hal ini termasuk dalam surah al-Fajr ayat 27-30. Kemudian pada episode 8 terdapat 3 orang yang sedang menangkap ikan dipesisir pantai, kemudian Sverkel memberikan pernyataan bahwa manusia ketika dia setelah melewati masa kekosongan dan kehampaan, ia akan mudahnya masuk hal-hal positif jika orang itu ingin menjadi pribadi yang baik. Hal ini berkaitan dalam surah ar-Ra'd ayat 11. Dalam episode 16 terdapat dua orang yang sedang berbincang-bincang di rumah Sverkel, kemudian sverkel memberikan nasihat bahwa kembali untuk meluruskan hidup dari perbuatan tidak baik yaitu balas dendam. Hal ini berkaitan dalam surah al-Kahfi ayat 103-104.

F. REFERENCES

- Achsani, Ferdian, 'Aspek Moralitas Dalam Anime Captain Tsubasa Melalui Penggunaan Tindak Tutur Asertif Dan Ekspresif', *Lingua: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 15.1 (2019), 23-35
- Akbar, Muhammad Aidil, Radhiah Radhiah, and Safriandi Safriandi, 'Analisis Pesan Moral Dalam Legenda Mon Seuribèe Di Gampông Parang Ix, Kecamatan Matangkuli, Kabupaten Aceh Utara', *KANDE Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2.1 (2021), 137

- Amanda, Nita Khairani, and Yuyu Sriwartini, 'Pesan Moral Pernikahan Pada Film Wedding Agreemen (Analisis Semiotika Roland Barthes)', *Populis : Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 5.1 (2021), 111-29
- Irawan, Sapto, Heny Antono, and Yustinus Windrawanto, 'Dampak Positif Otaku Anime Terhadap Perilaku Mahasiswa', *Jurnal Konseling Gusjigang*, 8.1 (2022), 12-22
- Leliana, Intan, Mirza Ronda, and Hayu Lusianawati, 'Representasi Pesan Moral Dalam Film Tilik (Analisis Semiotik Roland Barthes)', *Cakrawala - Jurnal Humaniora*, 21.2 (2021), 142-56
- Nurhuda, Abid, 'Pesan Moral Dalam Kisah Umar Bin Khattab Pada Kitab Arobiyyah Lin Nasyii'N 4', *JURNAL HURRIAH: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian*, 2.4 (2021), 38-46
- Nurhuda, Abid, 'Pesan Moral Dalam Lirik Lagu Aku Bukan Jodohnya Karya Tri Suaka', *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 22.2 (2022), 17-23
- Pratama, Yoga Ardi, and Sri Oemiati, 'Nilai Moral Dalam Anime Eiga Daisuki Pompo-San Karya Shogo Sugitani', *Seminar Nasional Linguistik Dan Sastra (Semnalisa) Denpasar*, 2022, 318-25
- Riyadie, Qonita Fitriannisa, 'Perilaku Imitasi Fashion Pada Remaja Pecinta Anime Di Purwokerto', *Jurnal Mahasiswa Komunikasi Cantrik*, 2.2 (2022), 93-102
- Shauqi, Moch Nabil, 'Budaya Anime Jepang Dalam Perubahan Perilaku Remaja Pada Siswa SMA Negeri 6 Kota Palopo', 53-61
-