



JOURNAL OF ISLAMIC STUDIES
Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia
<https://journals.iai-alzaytun.ac.id/index.php/jis>
E-ISSN: 2988-0947
Vol. 2 No. 1 (2024): 1-23
DOI: <https://doi.org/10.61341/v2i1.062>

ANALISIS SEMIOTIKA PESAN MORAL DALAM FILM ANIMASI KUBO AND TWO STRINGS

Zalfa Dinniyah^{1✉}, Muhammad N. Abdurrazaq², Ahmad Asrof Fitri³

^{1,2}Komunikasi dan Penyiaran Islam, Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia

³Manajemen Dakwah, Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia

E-mail: zalfadinniyah6@gmail.com^{1✉}, kholis@iai-alzaytun.ac.id², asrof.fitri@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini mengkaji tentang pesan moral dalam film animasi yang banyak diminati anak-anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pesan moral yang terdapat dalam film animasi "Kubo and Two Strings". Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah semiotika Roland Barthes yang terdiri atas makna denotasi, konotasi dan mitos. Metode yang digunakan adalah metode penelitian studi pustaka. Film animasi tersebut berdurasi 136 menit yang terdiri atas 8 scene sebagai objek yang dianalisis. Hasil penelitian ini menemukan bahwa pada film animasi Kubo and Two Strings terdapat banyak scene yang mengandung pesan moral. Beberapa pesan moral yang terbagi melalui subtema-subtema/ scene-scene yang peneliti pilih antara lain berisi tentang mengutamakan keluarga, menghormati orang yang lebih dewasa, saling menolong, mengucapkan salam, sebuah pengorbanan, rasa kecewa, sikap dingin tidak berprikemanusiaan.

Kata Kunci: *Pesan Moral, Film, Animasi, Kubo and Two Strings*

Abstract

This research examines the moral messages in animated films which are of great interest to children. The aim of this research is to analyze the moral message contained in the animated film "Kubo and Two Strings". The analysis used in this research is Roland Barthes' semiotics which consists of the meaning of denotation, connotation and myth. The method used is the library study research method. The animated film is 136 minutes long and consists of 8 scenes as objects analyzed. The results of this research found that in the animated film Kubo and Two Strings there are many scenes that contain moral messages. Some of the moral messages divided into subthemes/scenes that the researchers chose include prioritizing family, respecting older people, helping each other, saying hello, sacrifice, feeling disappointed, cold, inhumane attitudes..

Keywords: *Moral Value, Film, Animation, Kubo and Two Strings*

PENDAHULUAN

Era digital adalah suatu kondisi kehidupan atau zaman di mana seluruh aktivitas yang mendukung kehidupan telah dipermudah dengan adanya perkembangan teknologi. Dapat pula dikatakan bahwa era digital hadir untuk rakyat agar menggantikan beberapa teknologi masa lalu supaya menjadi lebih mudah serta efisien saat. Sama halnya dengan teknologi informasi dan komunikasi yang ada harus dimanfaatkan sebagai penyebar informasi, nilai serta pesan-pesan yg menggunakan media.

Menurut Adji Badjuri (2010), kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi ternyata membawa dampak yg baik bagi warga. Akibat tersebut tentu akan mempengaruhi perkembangan serta kemajuan peradaban. Aebagai akibatnya mempermudah manusia buat saling berafiliasi dan meningkatkan gerak sosial. Disamping itu, kemajuan teknologi mampu membatasi jeda. Perkembangan yang semakin cepat dibidang teknologi komunikasi menyebabkan imbas yang sangat akbar terhadap kehidupan warga.

Menurut Arsyad (2011), media adalah sebuah alat atau sarana untuk menyampaikan sebuah pesan atau berita dari komunikator pada khalayak atau media mengarah di sesuatu yang dapat meneruskan info (pesan) antara asal (pemberi pesan) serta penerima pesan. Media ialah segala bentuk serta saluran yang digunakan menyampaikan pesan atau gosip. Media digolongkan sebagai 2 yaitu media cetak serta media elektronika, menggunakan media elektronika maka lebih mudah tersampaikan pesan atau nilai asal komunikator pada komunikan, menggunakan media elektronika maka lebih cepat juga menambah wawasan pengetahuan bagi yang menggunakannya dengan bijak.

Film merupakan keliru satu hasil berasal media eletronik yang poly diminati oleh khalayak ramai, karena menyajikan gambar serta suara secara bersamaan. Melihat kenyataan ini menghasilkan poly orang yang tertarik untuk terjun dibidan industry perfilman buat bisa bersaing dengan menampilkan rona dan corak yang unik sesuai karakteristik spesial masing-masing. Seacara garis besar , film diklasifikasikan berdasarkan cerita, orientasi pembuatan, dan aliran. Keberagaman tersebut membentuk penikmat film dapat menemukan film yang sesuai menggunakan impian mereka

Film menjadi media komunikasi dapat juga berfungsi menjadi media berdakwah. Sejarah mencatat dalam hal yang berkaitan menggunakan penerapan ajaran Islam. Hal ini dapat menjadi kesempatan yang baik bagi para pelaku dakwah ketika efek asal film itu mampu diisi menggunakan konten ke-Islaman (Alamsyah, 2012: 199). Kehadiran film dirasa mampu sebagai media dakwah jika pada film tersebut disisipi dengan nila-nilai kebaikan yg menciptakan serta sinkron menggunakan kenyataan yang terjadi di rakyat seperti yg dilakukan sang pemeran utama juga pemeran pendukung pada sebuah film. Film disebut mempunyai efek yang besar sekali terhadap jiwa manusia, penonton tidak hanya terpengaruh selama menonton tetapi terus hingga waktu yang cukup lama, yang mudah terpengaruh ialah anak-anak dan pemuda-pemuda (Effendy, 2007: 208).

Film animasi adalah film hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang beranjak. Pada awal penemuannya, film animasi di desain dari berlembar-

lembar kertas gambar yang kemudian di putar, sebagai akibatnya timbul pengaruh gambar berkecimpung. Dengan bantuan kecanggihan teknologi yaitu komputer, pembuatan film animasi menjadi sangat simpel serta cepat. Bahkan akhir-akhir ini lebih banyak bermunculan film animasi tiga dimensi daripada dua dimensi.

Sesuai penerangan diatas, film yg dipilih buat menjadi objek penelitian pesan moral adalah film *Kubo and Two Strings*, sebuah film petualangan aksi fantasi motilitas henti tiga dimensi Amerika 2016, yg disutradarai oleh Travis Knight, ditulis oleh Marc Haimes dan Chris Butler, serta diproduksi oleh Laika Entertainment yang memang studio animasi motilitas henti Amerika serikat yang mengkhususkan diri pada film-film fitur, konten komersial buat semua media, video music serta film pendek. Studio tadi dikenal karena film-film gerak hentinya seperti *Caroline*, *ParaNoman*, *The Boxtrolls* dan *Kubo and The Two Strings*, semuanya diproduksi dalam kemitraan dengan Universal Pictures melalui label Focus Features.

Kubo and two strings menceritakan tentang seorang anak laki-laki pendongeng yang hanya tinggal dengan ibunya, berlatar belakag Jepang. Kubo harus mencari uang dengan mendongeng ke desa yang jauh dari rumahnya dipuncak gunung. Ia mendongeng dengan menggunakan gitar dua senar/shamisen magis (alat musik petik Jepang) dan kertas origami yang dapat berubah menjadi media saat Kubo memainkan gitarnya.

Ketertarikan penulis memilih objek dari Film Animasi *Kubo and Two Strings*, karena penulis merasa dalam film *Kubo* ini mengandung pesan moral yang sangat dalam, penulis juga beralasan memilih judul “Analisis Semiotika Pesan Moral dalam Film Animasi *Kubo And Two Strings*” yaitu ingin mengetahui pesan dakwah yang terkandung dalam film *Kubo and Two Strings* yang diperankan oleh Art Parkinson.

METODE

Pendekatan ini menggunakan pendekatan kualitatif. Sebab sumber data maupun hasil penelitian dalam penelitian kepustakaan (library research) berupa deskripsi kata-kata. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi saat sekarang. Penelitian deskriptif memuaskan perhatian pada masalah aktual sebagaimana adanya pada saat penelitian berlangsung. Penelitian ini mendeskripsikan peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatian tanpa memberikan perlakuan khusus terhadap peristiwa tersebut. Variable yang diteliti bisa tunggal (satu variable) bisa juga lebih dari satu variable (Noor, 2015. 34-35). Objek penelitiannya adalah film animasi yang berjudul *Kubo and Two Strings*, dengan fokus kajian yaitu pesan moral dengan adegan verbal dan non verbal yang terdapat nilai moral. Kajian ini mencoba mengulas makna pesan yang terkandung dalam film *Kubo and Two Strings*.

Jenis penelitian ini merupakan riset kepustakaan (library research). Apa yang disebut dengan riset kepustakaan atau sering juga disebut studi pustaka, ialah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kepustakaan, karena pendekatan ini merupakan suatu jenis penelitian yang digunakan

dalam pengumpulan informasi dan data secara mendalam melalui berbagai literatur, buku, catatan, majalah, refrensi lainnya, serta penelitian sebelumnya yang relevan, untuk mendapatkan jawaban dan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti (Poppy, 12: 2020).

Dalam penelitian ini penulis menerapkan metode penelitian kepustakaan karena setidaknya ada beberapa alasan yang mendasarinya. Pertama bahwa sumber data tidak melulu bisa didapat dari lapangan. Adakalanya sumber data hanya bisa didapat dari perpustakaan atau dokumen-dokumen lain dalam bentuk tulisan, baik dari jurnal, buku maupun literatur yang lain. Kedua, studi kepustakaan diperlukan sebagai salah satu cara untuk memahami gejala-gejala baru yang terjadi yang belum dapat dipahami, kemudian dengan studi kepustakaan ini akan dapat dipahami gejala tersebut. Sehingga dalam mengatasi suatu gejala yang terjadi, penulis dapat merumuskan konsep untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang muncul. Alasan ketiga ialah data pustaka tetap andal untuk menjawab persoalan penelitiannya. Bagaimanapun, informasi atau data empirik yang telah dikumpulkan oleh orang lain, baik berupa buku-buku, laporan-laporan ilmiah ataupun laporan-laporan hasil penelitian tetap dapat digunakan oleh peneliti kepustakaan. Bahkan dalam kasus tertentu data lapangan masih kurang signifikan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang akan dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Film merupakan media elektronik paling tua daripada media lainnya, apalagi telah berhasil mempertunjukkan gambar-gambar hidup yang seolah-olah memindahkan realitas keatas layar yang besar. Keberadaan film telah diciptakan sebagai salah satu media komunikasi massa yang benar-benar disukai dan diminati bahkan hingga sekarang film adalah sebuah fenomena sosial, psikologi, dan estetika yang kompleks yang merupakan dokumen yang terdiri dari cerita dan gambar yang diiringi kata-kata dan musik, sehingga film merupakan produksi yang multi dimensional dan kompleks (Sugianto et al., 2017).

Melalui film, sikap dan tingkah laku tokoh dalam film tersebut diharapkan dapat diambil hikmah dan ajaran-ajaran moral yang disampaikan. Penilaian tersebut meliputi benar salah atau baik buruknya manusia dalam bersikap ataupun bertingkah laku. Nilai moral dalam karya film dapat dipandang sebagai amanat atau pesan, bahkan unsur amanat itu sebenarnya merupakan gagasan yang mendasari film tersebut. Hal itu didasarkan pada pertimbangan bahwa nilai moral yang disampaikan lewat cerita tentu berbeda efeknya dibandingkan dengan yang lewat tulisan. Jenis ajaran moral pada prinsipnya mencakup seluruh persoalan hidup dan seluruh persoalan yang menyangkut harkat dan martabat manusia.

Sikap dan tingkah laku karakter dalam film animasi *Kubo and Two Strings* mempunyai unsur-unsur moral baik yang bersifat positif maupun yang bersifat negatif. Contoh yang bersifat positif adalah saat anak semata wayang dengan umur yang belum cukup dikatakan dewasa, sudah harus mengurus ibunya dan menafkahi keluarga dengan bekerja sebagai pendongeng di pasar. Selain itu, pesan moral yang muncul dalam film animasi ini adalah

seorang anak yang awalnya hanya tinggal dengan ibunya, namun diperjalanan bertemu sang ayah, alih-alih menyelamatkan nyawa sang anak, kedua orang tuanya meninggal, sehingga sang anak harus berjuang sendiri.

Peneliti dalam hal ini telah menemukan beberapa hasil analisis yang menjelaskan mengenai penanda, petanda, makna denotatif, dan makna konotatif yang ditampilkan melalui adegan tokoh pada film animasi *Kubo and Two Strings* yang beberapa diantaranya membentuk mitos atau konstruksi sosial.

Pembahasan analisis dari enam belas scene yang peneliti teliti terdapat 3 bahan dasar menggunakan semiotika:

1. Tanda

Mengutamakan keluarga, kasih sayang, menghormati orang yang lebih dewasa, saling menolong, mengucapkan salam, pengorbanan, usil/jahil, kecewa, sikap dingin tidak berprikemanusiaan.

2. Simbol

Shamisen, Festival Obon, Kimono (pakaian adat Jepang dipakai saat musim panas), Omukade, Kiseru, Kasurigama.

3. Isyarat

Mimik wajah sedih, mengepalkan tangan, mimik wajah senang dan bahagia, mimik wajah marah, menunduk, menyapa.

Pesan Moral dalam Animasi Kubo And Two Strings

Melalui film animasi *Kubo and Two Strings*, kita dapat belajar bagaimana segala sesuatu yang kita lakukan selalu memiliki konsekuensi dan ganjaran. Animasi ini bercerita tentang seorang anak bersama ibu dan ayahnya untuk memperjuangkan sebuah prinsip yang mereka pegang dan akan ditunjukkan kepada keluarga ibu. Pesan moral pada animasi ini terbagi menjadi dua sisi yaitu positif dan negatif.

Pesan moral positif ditampilkan dalam animasi *Kubo and Two Strings* setiap kehidupan pasti ada sebuah jalan yang harus ditempuh, upaya dari Saitaru adalah seorang ibu yang memilih untuk pisah dengan keluarganya dan membawa anak semata wayangnya. Merawat Kubo seorang diri, hingga mulai tumbuh menjadi anak berumur 8 tahun, pada *scene* ini Kubo menjadi seorang anak yang berbakti kepada ibunya, sehingga dapat dicontoh para audiens terutama orang tua untuk menerapkan kepada anak-anak agar menghormati dan menghargai orang yang lebih tua dari dirinya. Begitu juga, sikap Kubo kepada nenek Kameyo dipasar terlihat sangat menghormati dan menghargai walau tidak ada hubungan darah.

Pada saat Kubo dikirim ke dunia yang berbeda dan bertemu dengan Tn. Monkey, hal pertama adalah Kubo yang merasa bingung dengan sosok Tn. Monkey yang awalnya tidak ia kenali, pesan moralnya adalah terapkan kepada anak-anak agar tidak mudah percaya dengan orang yang tidak ia kenal, sebelum dikenalkan oleh orang tua mereka.

Sikap Tn. Monkey yang amat protektif dalam menjaga Kubo membuat timbul rasa kasih dan sayang, namun ternyata Tn. Monkey adalah sosok Saitaru yang dikutuk menjelma sebagai Tn. Monkey, sifat keibuan sudah melekat dalam diri Tn. Monkey. Begitu

juga dengan Beetle yang memiliki sifat percaya diri, dan gagah berani, sebenarnya ia adalah sosok Hanzo ayah dari Kubo.

Masyarakat Jepang masih mempercayai adanya hukum karma, dimana seseorang bersikap baik, akan kembali dengan baik. Begitu juga sebaliknya, sebagai contoh saat *The Sisters* memulai pertarungan untuk mengambil satu mata lagi dari Kubo, *The Sisters* harus mati melawan Tn. Monkey, Beetle dan Kubo.

Analisis Scene 1



Gambar 1. Analisis Scene 1 (Menit ke 01:49 – 02:37)

Gambar pilihan yang diambil adalah potongan adegan inti pada *scene* tersebut. Pilihan gambar mewakili makna-makna denotatif yang akan dijabarkan pada poin selanjutnya. Latar dari *scene* ini pertama adalah lautan yang luas dengan cuaca saat turun hujan begitu juga ombak yang besar. Pada gambar ini diambil dengan teknik *shoot* yang biasa digunakan untuk *opening* dan memperkenalkan sedikit gambaran akan cerita yang akan datang.

Salah satu tanda yang tampak pada *scene* ini ditampilkan melalui *dialog* “Jika kau ingin berkedip, berkediplah sekarang juga. Perhatikan semua yang kau lihat dan kau dengar, tak peduli dengan keanehan yang terjadi. Dan ingatlah, jika kau resah, jika kau berpaling..jika kau melupakan kata-kataku walau hanya sesaat. Maka pahlawan kita akan lenyap”.

Berdasarkan ilustrasi *scene* pertama, terdapat dua ikon yang menjadi kerangka pembangun alur adegan diatas. Alasan peneliti menggunakan ikon-ikon dibawah ini dikarenakan dialog, dan pesan moral yang melekat pada masing- masing ikon.

Tabel 1 Ikon scene 1 (Sumber: Data Penelitian 2021)

Penanda (<i>Signifier</i>)	Petanda (<i>Signified</i>)
Hampanan air luas, begitu juga terjangan ombak.	Laut
Seorang manusia berambut panjang menggendong bayi, mengorbankan matanya karena jatuh kedalam laut.	Ibu
Seorang manusia bertubuh mungil dalam gendongan seorang yang	Bayi/ anak

lebih dewasa.	
Hampan pasir putih setelah adanya hampan air yang luas.	Pantai

Ikon-ikon pada tabel diatas adalah beberapa poin penting yang membangun alur cerita pada *scene* ini, adegan yang dilakukan dan melibatkan ikon diatas memeri makna yang terbagi atas 2 yaitu denotatif dan konotatif.

1. Makna Denotatif

Latar gambar pertama pada *scene* ini adalah laut dan pasir pantai yang sangat luas. Terlihat jelas bahwa pada saat itu seseorang yang bernama Saitaru dan anaknya bernama Kubo sedang ketakutan menjauh dari seseorang yang jahat kepada mereka. Menggunakan perahu kecil atau dapat disebut sebagai sekoci, Saitaru melewati laut yang luas sampai ia dan Kubo terhempas ombak laut.

Saitaru terjatuh kedalam laut dan menabrak karang, sehingga satu matanya terluka cukup parah. Kubo yang masih kecil terhempas kepinggir pantai.

2. Makna Konotatif

Scene ini memberikan beberapa kiasan melalui latar dan juga karakter yang ditampilkan pada tokoh. Lokasi ditengah laut dan terjangan ombak begitu juga dengan hujan dan badai memperlihatkan bahwa saat itu Saitaru dan Kubo sedang dalam keadaan genting dan penuh kekhawatiran.

Pakaian Saitaru dan Kubo adalah pakaian seorang yang terpendang, dari jubah yang dikenakan Saitaru dan juga pakaian Kubo dari ayahnya Hanzo, menunjukkan bahwa Saitaru dan Kubo datang dari keturunan raja atau bangsawan.

Adegan yang memperlihatkan Saitaru membelah laut untuk sampai kedaratan, adalah kiasan seorang ibu akan memperjuangkan apa saja untuk keselamatan anaknya.

3. Mitos

Mitos yang terdapat pada potongan *scene* diatas adalah perjuangan seorang ibu untuk anaknya adalah besar, sebagaimana memperlihatkan Saitaru yang berjuang melewati ombak laut agar terhindar dari seseorang yang jahat.

Semua ibu didunia pasti sangat menyayangi dan mencintai anaknya. Oleh karena itu, usaha sang ibu tidak ada tandingannya atau dapat disebut perjuangan yang tak terhingga dan juga dibalik kesulitan pasti ada kemudahan. Dalam *scene* ini pesan moral yang dapat diambil adalah orang yang bersabar akan menemukan kemudahan begitu juga dengan tanggung jawab seorang ibu dalam memperjuangkan anaknya begitu besar sehingga anaknya dapat selamat.

Sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an surah Al-Baqarah ayat 155 yang berbunyi :

وَلَنَبْلُوَنَّكُمْ بِشَيْءٍ مِّنَ الْخَوْفِ وَالْجُوعِ وَنَقْصٍ مِّنَ الْأَمْوَالِ وَالْأَنْفُسِ وَالثَّمَرَاتِ ۗ وَبَشِّرِ الصَّابِرِينَ

“Dan kami pasti menguji kamu dengan rasa sedikit ketakutan, kelaparan, kekurangan harta, jiwa, dan buah-buahan. Dan sampaikanlah kabar gembira kepada orang-orang yang sabar”.

Analisis Scene 2



Gambar 2 Analisis scene 2 (menit ke 04:22 – 05:47)

Kubo yang telah bertumbuh kembang menjadi anak yang berbakti kepada Saitaru ibunya. Dalam *scene* ini, Kubo yang sudah beranjak dewasa bangun dari tidurnya dan melihat banyaknya kertas origami yang berserakan. Kemudian, ia mulai membereskan dan menaruhnya ketempat semula. Melihat Saitaru masih dalam keadaan tidur, Kubo menyiapkan sarapan pagi.

Kubo menuntun Saitaru ketempat makan, dan memberikan suapan demi suapan nasi dan lauk kepada ibunya yang tidak sadarkan diri, setelah sarapan pagi ia juga menuntun ibunya kedepan goa untuk melihat dan memandangi sekeliling tempat tinggalnya itu, sementara Kubo berangkat mencari nafkah.

Unsur pembentuk *scene* ini dapat terbagi menjadi lima ikon utama yang akan dijelaskan pada table berikut:

Tabel 2 Ikon scene 2 (Sumber: Data Penelitian 2021)

Penanda (<i>Signifier</i>)	Petanda (<i>Signified</i>)
Sebuah ruangan besar, gelap saat tidak ada penerangan. Terlihat seperti lembap.	Goa
Warna-warni, tipis, dapat dilipat, dan dibentuk.	Kertas Origami
Wanita dewasa, berjubah, cantik, rambut panjang menjuntai.	Saitaru
Anak laki-laki, kira-kira berumur 9 tahun, mata kiri tertutup.	Kubo
Alat musik gesek asal Jepang yang disebut alat musik ajaib.	Shamisen

Ikon-ikon pada tabel diatas adalah beberapa poin penting yang membangun alur cerita pada *scene* ini, adegan yang dilakukan ikon diatas memberi makna yang terbagi atas 2 yaitu denotatif dan konotatif. Goa menjadi ikon utama yang berfungsi sebagai latar, shamisen dan kertas origami sebagai objek alat musik dibawa Kubo untuk mendongeng, sedangkan Saitaru dan Kubo sebagai pelaku utama pada *scene* ini.

1. Makna Denotatif

Setelah kejadian di *scene* pertama yaitu, kepala Saitaru yang terbentur batu karang, perlahan Saitaru terlihat sakit dan tidak sadarkan diri. Kubo mulai dewasa, mulai mengurus dan merawat ibunya. Contoh menyiapkan makan, dan juga mencari nafkah keluarga.

Saitaru yang terlihat seperti sakit, harus dibantu Kubo untuk makan, jalan dituntun.

2. Makna Konotatif

Sikap Kubo sebagai anak satu-satunya Saitaru, memperlihatkan hormat dan santunnya terhadap ibunya. Tanda kasih sayang juga terlihat dari seorang anak kepada ibunya.

3. Mitos

Dapat dilihat pada *scene* ini bahwa Kubo sudah tumbuh menjadi anak yang bertanggung jawab menjaga keluarganya yaitu Saitaru ibunya. Sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an dalam surah Al-Mutaffifin ayat 22 yang berbunyi :

إِنَّ الْأَبْرَارَ لَفِي نَعِيمٍ

“Sesungguhnya orang yang berbakti itu benar-benar berada dalam kenikmatan yang besar (surga)”.

Seorang anak sudah semestinya berbakti kepada orang tua, karena orang tua adalah yang (terutama ibu) yang mengandung dan melahirkan begitu juga mendidik dalam film ini memperlihatkan betapa kasih dan sayang seorang ibu kepada anaknya, begitu juga sebaliknya anak menjaga ibunya dengan sepenuh hati.

Analisis Scene 4



Gambar 3 Analisis scene 4 (menit ke 15:07 – 21:59)

Sesampainya di rumah, Kubo menyiapkan makan malam untuk ia dan ibunya. Saitaru mulai ingat dan mendongeng tentang ksatria Hanzo, betapa hebat Hanzo sebagai ksatria dan sebagai sosok ayah yang hebat untuk Kubo dan sebagai suami bagi Saitaru.

Malam itu, Saitaru meminta Kubo berjanji agar tidak lupa dengan beberapa pesannya: “Selalu bersama dan dekat dengan ibu, selalu memakai jubah/baju zirah ayah, jangan keluar pada malam hari”. Kubo berjanji, seraya memeluk Saitaru. Kemudian mengantar ibu untuk tidur dan Kubo menyelimutinya.

Hari berikutnya Kubo datang ke pasar merasa sangat ramai, kemudian nenek Cameyo menjelaskan bahwa hari ini ada festival Obon, Kubo merasa penasaran apa itu

festival Obon kemudian nenek Cameyo menjawab “kami gunakan festival ini untuk berkomunikasi dengan orang terkasih yang telah meninggalkan kita”. Kubo berencana mengikuti festival Obon tanpa Saitaru, disana Kubo melihat anak-anak yang didampingi oleh ayahnya membuat Kubo merasa ingin berjumpa dengan ayah Hanzo.

“lihatlah ayah, ini jubahmu kata ibu ini harus dipakai sampai aku dewasa”. Kubo terdiam dan melanjutkan mencurahkan isi hatinya kepada sebuah batu dan lampion buaatannya yang dianggap sebagai sosok arwah ayahnya. “Ayah, aku semakin khawatir dengan ibu, ibu berbicara banyak soal ayah namun aku tidak mengerti, dan kurasa ibu tidak ingat dengan kenyataan lagi..”.

Kubo mendengar kebahagiaan dari anak kecil yang bersama ayahnya, seakan-akan anak itu bertemu dengan arwah keluarganya, membuat Kubo cemburu merasa kenapa Hanzo tidak menjawab ceritanya, sampai Kubo kesal dan mengucapkan “oke baiklah, aku tak butuh ayah”, seraya merusak lampionnya.

Unsur pembentuk scene ini dapat terbagi menjadi dua ikon utama yang akan dijelaskan pada table berikut:

Tabel 3 Ikon scene 4

Penanda (<i>Signifier</i>)	Petanda (<i>Signified</i>)
Miniatur kayu, berwarna coklat keemasan.	Tn. Monkey
Sejenis lampu yang biasanya terbuat dari kertas dengan lilin didalamnya, dari rangka bambu.	Lampion

Ikon-ikon pada tabel diatas adalah beberapa poin penting yang membangun alur cerita pada *scene* ini, adegan yang dilakukan dan melibatkan ikon diatas memberi makna yang terbagi atas dua yaitu denotatif dan konotatif. *Scene* diatas berfokus pada dialognya, namun seimbang dengan latar dan objek lain dalam peranan yang cukup penting.

1. Makna Denotatif

Scene Saitaru meminta Kubo untuk berjanji didepan Tn. Monkey agar mengingat pesannya adalah sebuah awal yang mengejutkan bagi Kubo, bahkan Kubo menanyakan kenapa tidak boleh untuk keluar malam? Saitaru menjawab karena disitulah kedua bibi Kubo akan datang untuk menculik Kubo dan dibawa kepada kakeknya yang jahat.

Keesokan harinya pada saat festival Obon, Kubo mengungkapkan isi hatinya melewati lampion dan sebuah alas batu berharap ada jawaban dari ayahnya Hanzo, namun itu tidak terjadi.

2. Makna Konotatif

Terdapat pesan moral dari *scene* ini yaitu, sebuah janji antara anak kepada ibunya, yang menandakan kekhawatiran ibu kepada anaknya agar tetap aman. Namun terlalu asik Kubo ditempat masyarakat merayakan festival Obon membuat Kubo menjadi lupa waktu sampai hari menjelang malam.

Kubo mengucapkan bahwa ia tidak membutuhkan ayahnya, karena selama ini ia sangat membutuhkan sosok ayah didekatnya.

3. Mitos

Festival Obon atau dapat disebut 'Bon Matsuri' adalah festival atau upacara yang sudah menjadi tradisi bagi penduduk Jepang dan diadakan disetiap musim panas, biasanya pada bulan Julia tau Agustus. Obon dapat diartikan menyiratkan sebagai reuni keluarga, mereka yang melakukan upacara ini meyakini pula bahwa setiap tahun selama masa kanak-kanak roh nenek moyang kembali kedunia ini untuk mengunjungi keluarga mereka.

Berbeda dengan festival Japan lainnya, Obon Matsuri ini lebih sakral dari mulai mengunjungi kuburan hingga menyalakan api kecil sebagai tanda agar arwah leluhur dapat pulang kerumah keluarganya pada upacara Obon.

Analisis Scene 9



Gambar 4 Analisis scene 9 (Menit ke 44:09 – 47:38)

Pada *scene* ini Kubo, Beetle dan Tn. Monkey memasuki ruangan yang yang besar, disana Beetle merasa dirinya sanggup untuk mencabut pedang yang menamcap dikerangka tengkorak tangan, namun setelah ia mencabutnya alangkah terkejutnya bahwa itu hanya permulaan. Menyatunya tulang-tulang membuat mereka bertiga terbelalak, karena tulang-tulang itu menjadi tengkorak manusia raksasa.

"Nangis sana! Akulah penakluk pedang super kokoh", ucap Tn. Monkey dengan gagah berani, namun pedang yang ia gunakan pecah berkeping-keping, menunjukkan bahwa tengkorak itu sangat kuat. Mengetahui hal itu Tn. Monkey menyadari "*ini bukan pedang yang asli, bodoh!*", seraya berlari menghampiri Beetle dan Kubo.

Dengan penuh perjuangan, Beetle memamah tengkorak tersebut dan Tn. Monkey melakukan perlawanan, tetapi apa daya usaha Tn. Monkey akhirnya digenggam oleh tengkorak, sedangkan Beetle masih terus menjaga Kubo.

Kubo terlempar saat Beetle tertangkap tengkorak, membuat tn. Monkey dan Beetle ikut panik dan khawatir. Ternyata Kubo terjatuh diatas kepala tengkorak tersebut, dan berhasil menarik pedang ajaib yang menamcap dan selama ini dicarinya.

Saat tengkorak runtuh, mereka bertiga hamper tertiban reruntuhan namun Beetle menyelamatkan mereka dengan terbang menggunakan sayapnya, dan itu juga baru Beetle sadari kalau ia bisa terbang. Terbawa angin, mereka bertiga terdampar dipantai,

punggung Beetle merasa sangat tidak enak, sehingga Tn. Monkey sedikit melakukan pijatan “*tunggu, kamu berlaku baik padaku??*” ucap Beetle heran, namun Tn. Monkey merasa itu bukan hal besar.

Pada saat Beetle dan Tn. Monkey berdebat karena bingung harus dengan cara apa melewati danau panjang, membuat Kubo menjauh karena Tn. Monkey mengingatkan bahwa ini pembicaraan orang dewasa. Disitulah, Kubo bermain samishen dan melihat daun yang melayang diatas air, membuat Kubo terus memainkan Samishen nya dan terkumpulah daun-daun sehingga menjadi sebuah kapal yang dilengkapi dengan tirai.

Unsur pada pembentuk *scene* ini dapat terbagi menjadi tiga ikon utama yang akan dijelaskan pada table berikut:

Tabel 4 Ikon Scene 9

Penanda (<i>Signifier</i>)	Petanda (<i>Signified</i>)
Berbentuk atas tersusunnya tulang-tulang, atau kerangka manusia, berwarna putih kecoklatan, tulang ini berperan dalam membentuk struktur wajah maupun badan.	Tulang tengkorak
senjata tajam, yang memiliki dua sisi tajam, senjatanya memiliki prestise lebih.	Pedang Samurai
Hamparan pasir, berwarna coklat keputihan, perbatasan antara daratan dan perairan.	Pantai
Kendaraan air dengan jenis dan bentuk yang beragam, dapat mengangkut banyak penumpang dan barang melalui perairan menuju kawasan tertentu.	Kapal

Ikon-ikon diatas adalah beberapa poin penting yang membangun alur cerita pada *scene* ini, adegan yang dilakukan dan melibatkan ikon diatas memberi makna yang terbagi atas 2 yaitu makna denotatif dan makna konotatif. Scene diatas berfokus pada dialog tiap tokohnya dan objeknya, sehingga latar tidak terlalu memberikan peranan yang cukup penting.

1. Makna Denotatif

Makna denotatif pada *scene* ini menggambarkan bahwa Beetle yang percaya diri dengan memulai mengangkat pedang yang tertancap di tengkorak tangan, sehingga membuat kekacauan dengan membangkitkan tengkorak raksasa dihadapan Kubo dan Tn. Monkey. Pada *scene* ini menandakan bahwa Beetle ingin menunjukkan kehebatannya kepada Kubo dan Tn. Monkey namun ternyata tidak sebaik yang dilihat.

Tn. Monkey memulai melawan tengkorak raksasa dengan segenap usahanya, begitu juga dengan Kubo menggunakan keahliannya yaitu mengalihkan

pandangan tengkorak dengan burung-burung origaminya. Beetle, terus menjaga Kubo dibawah sementara tn. Monkey telah dalam genggamannya tengkorak.

Sikap baik Tn. Monkey kepada Beetle saat dipantai, membuat Beetle heran, karena diawal pertemuan mereka hanyalah perdebatan. Namun, pada *scene* ini menunjukkan sedikit ada *chemistry* diantara mereka karena seiring berjalannya waktu.

2. Makna Konotatif

Sikap teledor Beetle saat memulai mengangkat pedang, dapat menjadi pelajaran dan pesan moral yang dapat dipetik oleh penonton animasi Kubo *and Two Strings* untuk tidak terburu-buru dalam mengambil keputusan, karena *scene* Beetle mengangkat pedang itu sangat memperlihatkan ia ingin cepat dianggap oleh Tn. Monkey dan Kubo. Dengan begitu, muncul lagi permasalahan baru yaitu, saat tengkorak yang bangkit menjadi raksasa.

Scene dilanjutkan dengan terjadinya perlawanan antara Kubo, Tn. Monkey, dan Beetle melawan tengkorak raksasa. Disitu, yang memulai melawan adalah Tn. Monkey, ia tidak ingin menjadi mangsa bagi tengkorak tersebut, namun usaha malah membuat Tn. Monkey tertangkap dalam genggamannya tengkorak.

Berjalannya waktu, membuat Tn. Monkey mulai berperilaku baik kepada Beetle, ditunjukkan pada saat dipantai saat punggung Beetle yang sakit akibat reruntuhan tengkorak, Tn. Monkey memberikan sedikit pijatan, dengan begitu bentuk perhatian sudah mulai timbul dari Tn. monkey kepada Beetle.

Melalui *scene* ini, moral yang dapat diambil adalah sebelum mengambil suatu keputusan yang melibatkan orang lain, kita harus menempatkan diri kita pada posisi mereka lalu mempertimbangkan apa yang akan kita lakukan jika diperlakukan demikian. Dengan cara begitu, kita akan memiliki empati yang tinggi, dan tidak semena-mena memperlakukan orang lain.

3. Mitos

Dilihat dari penggambaran diatas, bahwa adegan tersebut memperlihatkan kita harus berusaha untuk mencapai tujuan kita. Dalam *scene* ini usaha untuk mendapatkan pedang samurai yang menancap dikepala tengkorak raksasa.

Sebagaimana dijelaskan pada al- Qur'an surah Al-Ankabut ayat 69 yang berbunyi:

وَالَّذِينَ جَاهَدُوا فِينَا لَنَهْدِيَنَّهُمْ سُبُلَنَا ۚ وَإِنَّ اللَّهَ لَمَعَ الْمُحْسِنِينَ

“Dan orang-orang yang berjihad untuk [mencari keridhaan] Kami, benar-benar akan Kami tunjukkan Kepada mereka jalan-jalan Kami. Dan sesungguhnya Allah benar-benar beserta orang-orang yang berbuat baik. (69)”.

Dalam ayat 69 surah Al-Ankabut menjelaskan bahwa bagi orang-orang yang bersungguh-sungguh atau berusaha, akan ditunjukkan jalan-jalan yang benar. Untuk itu, kita sebagai ciptaan Allah SWT harus bersungguh-sungguh menuju jalan-Nya.

Analisis Scene 11



Gambar 5 Analisis scene 11 (Menit ke 55:43 – 01:01:22)

Di dalam air, Kubo menemukan baju besi sekaligus memakainya, taman mata mulai memandangi mata Kubo yang terbelalak. Sementara, diperahu Tn. Monkey terus mempertahankan diri agar selamat dari *The Sister*. Tn. Monkey semakin panik, karena perahu yang ia naiki mulai memudar, pertanda Kubo mengalami sesuatu didalam air.

Beetle kembali kepermukaan, namun Tn. Monkey memintanya untuk kembali kedalam dan mencari Kubo. Dalam ingatan Kubo, adalah ibunya Saitaru, terlihat jelas dalam ingatannya minaiature monkey, menjadi Tn. Monkey berubah menjadi ibunya Saitaru. Beetle menyelamatkan Kubo dan membebaskannya dari taman mata.

“Menyedihkan atas apa yang menimpa saudariku, aku dulu mengaguminya, ia juga kuat. Dan cinta membuatnya lemah”, ucap *The Sister*, namun Tn. Monkey menyangkalnya “Tidak! Cinta membuatku kuat”, seraya melayangkan pedang kepada *The Sister*.

Berdasarkan ilustrasi *scene* diatas, dapat dilihat ada empat ikon yang menjadi penanda dan pemberi makna dalam membangun cerita tersebut. Namun, letak pesan moral pada film ini berada pada dialog ceritanya. Oleh karena itu, yang menjadi ikon utama adalah tokoh dan latarnya saja. Berikut ialah ikon pada *scene* kesebelas:

Tabel 5 Ikon scene 11

Penanda (<i>Signifier</i>)	Petanda (<i>Signified</i>)
Senjata kombinasi antara sabit dan rantai. Penggunaannya dengan cara dilempar kearah target lalu ditarik menarik sekuatnya. Senjata ini juga dapat digunakan dengan cara diputar-putar dulu sebelum dilempar, gerakan memutar akan menambah kecepatan dan bisa sangat melukai.	Kasurigama
Tumbuhan dalam laut, bermata satu, memiliki banyak taring.	Taman mata
Sebuah benda yang dipakai diatas wajah untuk menutupi wajah. biasanya digunakan untuk memperlihatkan tradisional.	Topeng

Ikon-ikon pada tabel diatas ada beberapa poin penting yang membangun alur cerita pada *scene* ini, adegan yang dilakukan dan melibatkan ikon diatas memberi makna yang terbagi atas 2 yaitu makna denotative dan makna konotatif.

1. Makna Denotatif

Latar pada gambar pertama menunjukkan bahwa cuaca yang tadinya terang berganti dengan cepat menjadi gelap penuh angin bercampur dengan petir. Terlihat, bahwa akan turun hujan sekaligus badai yang akan mengganggu perjalanan Kubo, Beetle dan Tn. Monkey.

Namun, kertas lipat Hanzo menunjukkan bahwa senjata kedua yaitu baju besi berada didalam air, sehingga Beetle ingin membantu mencarinya dengan alasan bahwa kumbang dapat bertahan lama didalam air.

Pada saat yang bersamaan, Kubo melompat untuk membantu Beetle mencari baju besi, *The Sister* datang melemparkan kusurigama hingga menancap dibadan Tn. Monkey. Dimulai lah pertarungan antara Tn. Monkey dengan *The Sister*.

Kemudian, Kubo menemukan baju besi didalam air sekaligus tanpa sadar ia menatap taman mata sehingga Kubo tak sadarkan diri dan mulai terbuka rahasia yang selama ini ia tidak ketahui yaitu bahwa Tn. Monkey adalah Saitaru ibunya.

2. Makna Konotatif

Scene ini memberikan beberapa kiasan melalui karakter dan juga objek yang ditampilkan. Pertama adalah saat Beetle mengajukan diri untuk ia yang mencari baju besi didalam air, menandakan kalau Beetle tidak ingin Kubo kenapa- kenapa nanti, dan juga saat Beetle ingin turun kedalam air, Beetle sedikit menggoda Tn. Monkey, menunjukkan bahwa sudah ada *chemistry* diantara mereka.

Kedua, saat the sisters bertarung menggunakan senjata yang diayunkan kemudian dilempar hingga menancap Tn. Monkey, menunjukkan ia menggunakan kasurigama. Memperlihatkan, senjata tajam asal Jepang yang memiliki sejarah bahwa kemungkinan senjata ini berawal dari seorang petani yang merasa terancam untuk melawan musuh petani menggunakan gunting rumput atau sabit dan disatukan dengan rantai sehingga menjadi kasurigama.

Yang ketiga, selama ini Kubo hanya menganggap Tn. Monkey sebagai penjaga yang dikirim oleh Saitaru, namun setelah ia terjun kedalam air dan bertemu dengan taman mata, ia melihat bahwa Tn. Monkey adalah jelmaan Saitaru, sudah sangat jelas Tn. Monkey dari awal bertemu Kubo sangat perhatian dan kasih saying yang tulus menjaga Kubo.

Keempat, "*Menyedihkan atas apa yang menimpa saudariku, aku dulu mengaguminya, ia juga kuat. Dan cinta membuatnya lemah*" ucap the sisters, namun Tn. Monkey menyangkalnya "*Tidak! Cinta membuatku kuat*" seraya melayangkan pedang kepada *The Sister*. Menandakan, bahwa memang benar cinta dapat membuat Tn. Monkey menjadi lebih kuat, karena ia harus menjaga keluarganya yaitu Kubo.

3. Mitos

Mitos yang terdapat pada potongan *scene* diatas adalah, sebenarnya cinta dan kasih sayang akan datang pada siapa aja dan dimana saja, tergantung diri kita akankah bertemu dengan orang yang menyayangi kita ataukah sebaliknya.

Namun, kebanyakan yang mengaggap bahwa cinta atau kasih sayang itu membuat diri ini buta/tidak sadarkan diri sehingga akan melakukan apa saja demi yang dicintai, tetapi Tn. Monkey memperlihatkan betapa cinta itu dapat membuatnya semakin kuat untuk mempertahankan keluarganya.

Analisis Scene 14



Gambar 6 Analisis scene 14 (menit ke 01:13:18 – 01:17:31)

Setelah melewati jalan panjang, Kubo, Beetle, Tn. Monkey dan kertas lipat Hanzo sampai di kubu/rumah tempat perkumpulan perajurit-perajurit Hanzo. Diawali dengan, Kubo melihat lukisan seorang laki-laki dan Saitaru menggendong bayi. Hanyut dalam rasa terharu, Kubo dan Beetle melewati pintu yang terbuka, tanpa sepengetahuan Tn. Monkey.

Dibalik pintu, Kubo dan Beetle langsung mendapat serangan dari Washi, Tn. Monkey langsung menghampiri mereka yang terjebak dalam genggaman asap hitam the sister. Washi mengungkapkan kekecawaannya kepada Tn. Monkey jelmaan Saitaru dan juga mengungkap Beetle adalah jelmaan Hanzo selama ini.

Kemarahan Washi tidak tertahan lagi saat Kubo merusak cerutu dan sebagian topengnya, dalam pertarungan ini Washi menggunakan kelemahan Tn. Monkey yaitu sobekan pinggang yang terjadi saat pertarungan dikapal dengan Karashu.

Unsur pembentuk scene ini dapat terbagi menjadi empat ikon utama yang akan dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 6 Ikon Scene 14 (Sumber: Data Penelitian 2021)

Penanda (<i>Signifier</i>)	Petanda (<i>Signified</i>)
Bangunan besar, dibangun dengan kayu dan batu sebagai bahan baku utama, dirancang sebagai pusat pertahanan sewaktu musuh datang menyerang.	Kastil
Sebuah karya seni, proses pembuatannya menggunakan cat	Lukisan

dan alat kuas.	
Seorang perempuan, menggunakan topeng, memakai topi jerami, jubah laksana burung, menggunakan 2 pedang.	Washi
Rokok cangklong ala Jepang, tradisional.	Kiseru

Ikon-ikon pada tabel diatas adalah beberapa poin penting yang membangun alur cerita pada scene ini, adegan yang dilakukan dan melibatkan ikon diatas memberi makna yang terbagi atas dua yaitu makna denotatif dan makna konotatif. Kastil menjadi ikon utama yang berfungsi sebagai latar, pedang sebagai objek, sedangkan Beetle, Kubo, Tn. Monkey, kertas lipat Hanzo dan Karashu sebagai pelaku utama pada scene ini.

1. Makna Denotatif

Pertarungan antara Beetle, Tn. Monkey, Kubo dengan Washi sangat sengit, sehingga Tn. Monkey harus jatuh terluka. Namun, saat Tn. Monkey memberi pesan terakhir kepada Beetle untuk menjaga Kubo, Beetle harus jatuh terkapar dan tidak bergerak.

Washi mengayunkan pedangnya kepada Beetle, membuat Tn. Monkey membuat permintaan agar Kubo segera terbang pergi menjauh dari tempat itu. Di scene ini Kubo belum menemukan *helm* pusaka yang dicari namun sudah harus pergi untuk menjauh dari Washi.

2. Makna Konotatif

Sosok laki-laki dalam lukisan yang diawal scene adalah Hanzo ayah dari Kubo. Memperlihatkan betapa sayangnya dan hangatnya Hanzo kepada keluarga kecilnya. Begitu juga, saat Washi memberi tahu kepada Kubo dan Tn. Monkey bahwa Beetle adalah Hanzo yang dikutuk menjadi seekor serangga kumbang dan dibuat lupa ingatan.

Pada scene ini, Kubo harus pergi merelakan ibu dan ayahnya terbunuh oleh Washi, ia terbang meninggalkan Tn. Monkey dan Beetle untuk menjauh dari Washi. Terbang memiliki makna pergi jauh dari suatu tempat ketempat lainnya.

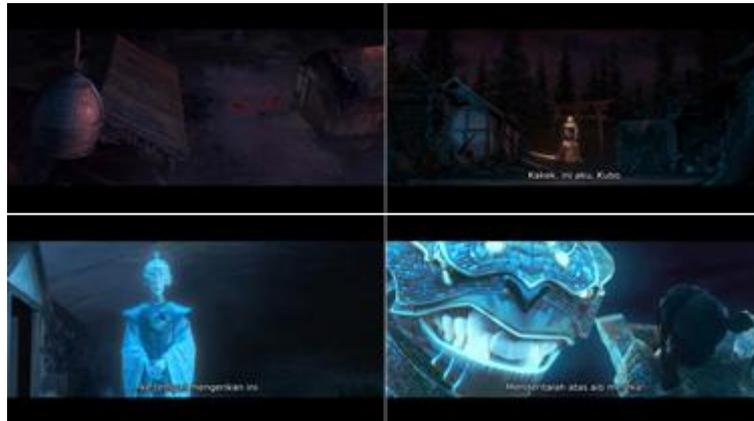
3. Mitos

Terdapat mitos yang terbentuk melalui scene ini, yaitu: di Jepang agama tidak diizinkan diangkat ke publik, atau lebih tepatnya negara tidak mencampuri masyarakatnya apakah ingin bergama ini atau itu.

Pada scene ini memperlihatkan Beetle adalah Hanzo yang dikutuk menjadi seekor kumbang. Namun di Jepang ada yang namanya *tento-sama* ini idem juga masih sama keturunan dewa matahari. Jadi orang-orang Jepang percaya, bila seseorang niat berbuat buruk, karena *tento-sama* selalu melihat, maka perilaku buruk itu bisa dikendalikan oleh dirinya sendiri.

Beetle yang dahulu seakan merebut Saitaru dari keluarganya, maka Hanzo dikutuk oleh keluarga Saitaru berubah menjadi seekor serangga kumbang.

Analisis Scene 15



Gambar 7 Analisis scene 15 (menit ke 01:20:18 – 01:25:47)

Kubo kembali ke desa tempat ia tinggal, kondisi desa yang berantakan, warga desa yang bersembunyi karena ketakutan. Dapat dilihat *helm* pusaka tergantung diatas kepala Kubo, dahulu tempat lonceng desa berada. Sekuat tenaga Kubo merobohkan tiang kayu yang menyangga helm pusaka, hingga Kubo memakai lengkap senjata pusaka yang disimpan oleh Hanzo.

Setelah semua lengkap, Kubo mencari sang kakek yaitu raja bulan. Terjadi perdebatan antara Kubo dengan kakek, namun Kubo tetap teguh pendirian ia tidak ingin mengikuti jejak sang kakek yang buta akan kemanusiaan. Sehingga, sang kakek murka dan berubah menjadi monster berbentuk kelabang raksasa.

Unsur pembentuk scene ini dapat terbagi menjadi dua ikon utama yang akan dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 7 Ikon Scene 15

Penanda (<i>Signifier</i>)	Petanda (<i>Signified</i>)
Terbuat dari besi, berbentuk setengah bagian kepala, biasanya untuk melindungi kepala saat perang.	Helm pusaka
Hewan melata, namun dapat terbang karena memiliki kekuatan sihir, memiliki banyak kaki, dan taring yang tajam, bersinar, ada warna keemasan.	Omukade

Pada *scene* ini memperlihatkan makna denotatif yaitu, saat Kubo datang dari dunia yang lain ke desa awal ia tinggal dengan ibunya, ia menemukan helm pusaka itu digantung diatas tiang seperti tempat lonceng desa.

Saat semua senjata sudah lengkap ia pakai sebagai perlindungan, Kubo memanggil sang kakek atau raja bulan untuk datang kepada Kubo. Sang kakek datang

dan mulai berdebat soal kehidupan bersama Kubo, yang selama ini Kubo jalani bersama Saitaru ibunya sangatlah tidak enak menurut kakek.

Namun, Kubo tetap teguh pendirian terhadap hidupnya, dan mulai bertarung dengan sang kakek yang berubah menjadi monster kelabang raksasa.

1. Makna Konotatif

Menurut raja bulan kehidupan Kubo dan ibunya dimasa lalu sangatlah tidak enak, maksud dari tidak enak adalah kehidupan sang kakek sangat abadi dan tidak ada rasa kesedihan atau kesulitan, sedangkan Kubo dan ibunya mengalami hal yang mengerikan menurut Raja Bulan. Namun, Kubo sudah belajar dari Saitaru ibunya yaitu, sebagai manusia haruslah memiliki sikap kemanusiaan yang tinggi terhadap manusia lainnya, sehingga tidak ada rasa egois dan kejam.

Makna dari monster yang awalnya wujud kakek atau Raja Bulan, adalah kemurkaan sang kakek yang memiliki sihir sangat kuat sehingga berubah menjadi wujud yang sangat mengerikan.

2. Mitos

Dilihat dari penggambaran diatas, bahwa adegan tersebut memperlihatkan omukade adalah sosok Yokai raksasa berbentuk kelabang mukade (spesies kelabang di Jepang) yang memiliki tubuh berwarna gelap dengan kepala dan kakinya yang berwarna oranye. Omukade memiliki tubuh yang lebih besar sehingga menjadi lebih kuat. Konon, omukade ini ditakuti oleh para naga.

Begitu juga dengan dialog yang mereka berdua sampaikan, ada maksud dimana sang kakek mengajak Kubo untuk ikut dengannya agar hidupnya mencapai keabadian, namun menurut Islam sebagaimana dijelaskan dalam Al- Qur'an surah Ghafir ayat 39 yang berbunyi:

يُعْذِرُونَ إِنَّمَا هَذِهِ الْحَيَاةُ الدُّنْيَا مَتَاعٌ وَإِنَّ الْآخِرَةَ هِيَ دَارُ الْقَرَارِ

“Wahai kaumku! Sesungguhnya kehidupan dunia ini hanyalah kesenangan (sementara) dan sesungguhnya akhirat itulah negeri yang kekal”.

Analisis Scene 16



Gambar 8 Analisis scene 16 (menit ke 01:27:32 – 01:32:47)

Pertarungan Kubo dengan raja bulan atau monster kelabang berlangsung sampai kearah tanah makam, Kubo merasa senjata yang ia pakai tidak diperlukan lagi, namun Kubo pada akhirnya menggunakan samishen untuk melawan monster kelabang.

Dengan menggunakan Samishennya, Kubo membangkitkan arwah-arwah sehingga berkumpul dengan keluarga mereka masing-masing. Pada *scene* ini, Kubo ingin memperlihatkan kepada sang kakek bahwa Kubo dan ibunya selama ini bahagia walaupun tidak dengan keabadian sang kakek.

Setelah Kubo menunjukkan kebersamaan warga dan para kerluarga kepada sang kakek, tiba-tiba kekuatan sihir membuat monster kelabang berubah menjadi sosok kakek dengan satu mata yang tidak dapat melihat. Disambut sopan dan ramah dari para warga yang awalnya sangat takut kepada sosok monster kelabang, namun saat sudah berubah menjadi sosok kakek, warga sangat iba sehingga timbul rasa kasih.

Pada *scene* terakhir ini, Kubo memperlihatkan ia mengikuti festival Obon dengan 2 lampion sebagai tanda untuk ibu dan ayahnya, sehingga pada penutup *scene* terlihat sosok arwah sang ibu, dan ayah merangkul Kubo dengan penuh senyuman. Unsur utama yang menjadi pembentuk cerita pada *scene* ini ialah:

Tabel 8 Ikon Scene 16

Penanda (<i>Signifier</i>)	Petanda (<i>Signified</i>)
Acara dimana keluarga berkumpul dimakam dan menaruh lampion dialiran sungai.	Festival Obon
Beberapa orang tak kasat mata, mengenakan pakain tradisional Jepang, bersama keluarga.	Arwah
Seorang laki laki dewasa berjenggot, berkumis hitam, memakai pakaian tradisional Jepang.	Hanzo
Seorang laki-laki, berambut putih, dengan satu mata tidak dapat melihat, memakai pakaian tradisional Jepang.	Raja bulan / Kakek Kubo
Seorang perempuan paruh baya, berambut putih, memakai pakaian tradisional Jepang.	Kameyo
Seorang perempuan, memiliki rambut panjang, memakai pakaian tradisional Jepang.	Saitaru

Scene keenam belas merupakan *scene* yang cukup kompleks dalam menyelesaikan konflik. Ikon yang membangun cerita pada *scene* ini memiliki peran yang sangat penting dalam menyampaikan pesan moralnya. Setiap adegan membentuk makna denotatif dan makna konotatif.

1. Makna Denotatif

Scene keenam belas merupakan *scene* penutup pada film animasi *Kubo and Two Strings* yang menampilkan adegan pertarungan antara Kubo dengan monster kelabang. Pada *scene* ini, aksi pertarungan adalah pembelaan diri Kubo selama ini yang telah diajarkan oleh kedua orang tuanya kepada sang kakek. Perbuatan kakek yang begitu kejam dan dingin, membuat Saitaru pergi membawa Kubo saat masih bayi, namun perjalanannya waktu kakek ingin ada yang meneruskan perjuangannya.

2. Makna konotatif

Perjuangan sang kakek yang dimaksud adalah kehidupan yang fana, hanya mementingkan diri sendiri, bersikap dingin dan sangat kejam kepada siapa yang menghalangi jalannya. Sedangkan, saat Saitaru berjumpa dengan Hanzo sang kaisar membuat hatinya terbuka dan menjadi lebih berprikemanusiaan.

Diakhir *scene*, Kubo menceritakan kepada dua lampion yang dianggap sebagai kedua orang tuanya, ia berharap dapat hidup lama bersama kedua orang tuanya, dan mengakhiri dongeng bersama namun dalam perjalanannya untuk memperjuangkan prinsip kemanusiaan dan menunjukkannya kepada kakeknya membuat kedua orang tuanya tiada.

Setiap perbuatan pasti ada konsekuensinya, semua orang yang berbuat harus siap menghadapi apa hasil apapun yang mereka perbuat. Sama dengan, siapa yang menuai ia yang manen, menuai kebaikan akan kembali dengan kebaikan, begitu juga sebaliknya.

3. Mitos

Dilihat dari penggambaran diatas, bahwa adegan tersebut memperlihatkan kita harus tahu bahwa setiap apa yang kita perbuat pasti ada konsekuensinya. Di Jepang, mempercayai Tendo-sama ini idem yang masih keturunan dewa matahari. Jadi, mereka percaya, bila seseorang berniat buruk, Tendo-sama selalu melihat, maka perilaku buruk itu bisa dikendalikan oleh dirinya sendiri, begitu sebaliknya.

Dijelaskan dalam surah An-Nahl ayat 97, bahwa siapapun baik perempuan maupun laki-laki yang berbuat baik, maka Allah SWT janjikan akan diberi balasan pahala yang lebih baik dari apa yang telah mereka kerjakan. Jangan biarkan diri ini dipengaruhi hal-hal yang tidak baik sehingga Allah SWT tidak ridho.

KESIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap pesan moral dalam animasi *Kubo and Two String* dalam analisis semiotika Roland Barthes berupa 8 scene, dapat ditarik kesimpulan yaitu: pesan moral yang terkandung dalam animasi *Kubo and Two Strings* dari 8 scene yang telah dipilih sebelumnya oleh peneliti. Terdapat banyak sekali tanda yang mengandung arti tersirat. Tanda tanda tersebut ditampilkan melalui beberapa aspek seperti karakter tokoh, dialog antar tokoh, setting film. Aspek-aspek tersebut yang turut membangun alur cerita animasi yang menghasilkan pesan-pesan moral. Dengan analisis yang peneliti lakukan, menyimpulkan bahwa animasi *Kubo and Two*

Strings mengandung pesan moral, terutama pesan-pesan yang menunjukkan menghormati yang lebih tua, gigih dalam prinsip/tujuan, melalui gambar maupun dialog antar tokoh di masing-masing jalan cerita. Tokoh utama Kubo mempunyai kisah perjuangan untuk memperjuangkan prinsip kemanusiaan yang lebih baik, agar dapat menunjukkan kepada kakeknya sebagai Raja Bulan ayah dari Saitaru ibunya Kubo. Bukan hal mudah untuk Kubo melewati rintangan-rintangan yang menghadangnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifa, Z. (2018). *Karakteristik slapstick dalam serial film animasi bisu: Analisis semiotika Roland Barthes dalam serial animasi Bernard Bear, Larva dan Shaun the Sheep* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Alya, R. (2020). *Analisis semiotika pesan moral dalam film Parasite* (Undergraduate thesis, Universitas Sumatera Utara, Medan).
- Bambang, M., & Nur, E. (2013). Semiotika dalam metode penelitian komunikasi. *Jurnal*, 16(1).
- Barthes, R. (2017). *Elemen-elemen semiologi*. Basabasi.
- Hakito, B. (2016). Pesan moral di tengah perilaku masyarakat urban: Analisis pesan moral yang terkandung dalam puisi. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 36–37.
- Muhammad. (2017). *Analisis semiotik representasi kegigihan dalam serial animasi Hunter X Hunter* (Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah).
- Sari, D. R. (2019). *Pesan moral dalam film pendek Wanitabesi produksi Pantene Malaysia (Analisis semiotika Roland Barthes)* (Undergraduate thesis, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Sugianto, G. E., Mingkid, E., & Kalesaran, E. R. (2017). Persepsi mahasiswa pada film senjakala di Manado (Studi Pada Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fispol Unsrat). *Acta Diurna Komunikasi*, 6(1).
- Venawtoer Devanto, A. R. G. A. (2019). *Kasih sayang orang tua pada tokoh Kubo dalam film Kubo and the Two Strings (Analisis semiotika Roland Barthes)* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Surakarta).
- Yusuf, I. M. (2020). *Kajian semiotika Roland Barthes tentang pesan dakwah pada film animasi Omar dan Hana* (Undergraduate thesis, Institut Agama Islam Negeri Salatiga).