

**ANALISIS TEMA DAN NARASI PADA FILM
ANIMASI WISH OLEH WALT DISNEY**

TUGAS AKHIR

Oleh:

AINI ZAHRA
2103110082

**Program Studi Ilmu Komunikasi
Konsentrasi Audio Visual**



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2025**

BERITA ACARA PENGESAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Tugas Akhir ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Tugas Akhir Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh:

Nama Lengkap : Aini Zahra
NPM : 2103110082
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Pada Hari, Tanggal : Rabu, 23 April 2025
Waktu : Pukul 08:00 WIB s/d Selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Assoc. Prof. Dr. Abrar Adhani, S.Sos., M.I.Kom (.....)

PENGUJI II : H. Tenerman, S.Sos, M.I.Kom (.....)

PENGUJI III : Corry Novrica AP. Sinaga, S.Sos., M.A (.....)

PANITIA PENGUJI

Ketua

Sekretaris

Assoc.,Prof., Dr., Arifin Saleh., S.Sos., MSP

Assoc., Prof., Dr. Abrar Adhani, S.Sos., M.I.Kom

BERITA ACARA BIMBINGAN TUGAS AKHIR

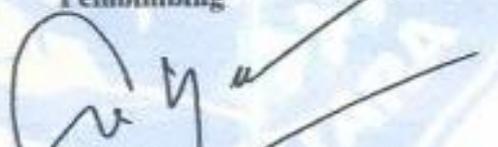
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah Selesai diberikan bimbingan dalam penulisan tugas akhir sehingga naskah tugas ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian tugas akhir, oleh:

Nama Lengkap : Aini Zahra
NPM : 2103110082
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Analisis Tema dan Narasi Pada Film Animasi Wish Oleh Walt Disney

Medan, 27 Maret 2025

Pembimbing



Corry Novrica AP. Sinaga, S.Sos., M.A.
NIDN: 0130117403

Disetujui Oleh
Ketua Program Studi



Akhyar Anshori, S.Sos., M.I.Kom
NIDN: 0127048401



Assoc. Prof. Dr. Arifin Saleh, S.Sos., MSP
NIDN: 0030017402

PERNYATAAN

Bismilahirrohmanirohim

Dengan ini saya, AINI ZAHRA, NPM 2103110082, menyatakan dengan sungguh-sungguh :

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang oleh undang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah orang lain dengan sesuatu imbalan, atau memplagiat atau menjiplak atau mengambil karya orang lain, adalah tindakan kejahatan yang harus dihukum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain, atau karya plagiat, atau karya jiplakan dari orang lain.
3. Bahwa di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh kesarjanaaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, saya bersedia mengajukan banding menerima sanksi :

1. Skripsi saya ini beserta nilai-nilai hasil ujian skripsi saya dibatalkan.
2. Pencabutan kembali gelar kesarjanaaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijazah sarjana dan transkrip nilai yang saya terima.

Medan, 05 Mei 2025

Saya menyatakan,



AINI ZAHRA

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Wr. Wb Alhamdulillah Rabbil'alamin puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Analisis Tema dan Narasi Pada Film Animasi Wish Oleh Walt Disney**”. Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat saya ucapkan terimakasih kepada orang tua tercinta, Ayahanda **Awambri** dan **Ibunda Nur Aini** yang sudah membesarkan dengan penuh kasih sayang, memberikan dukungan, serta mendoakan penulis mampu menyelesaikan studi hingga mendapatkan gelar sarjana.

Tidak lupa pula dengan rasa hormat penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Assoc. Prof. Dr. Arifin Saleh, S.Sos, MSP selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. Bapak Assoc. Prof. Dr. Abrar Adhani, S.Sos., M.I.Kom selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu Dr. Hj. Yurisna Tanjung, M.AP selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak Akhyar Anshori, S.Sos., M.I.Kom selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Faizal Hamzah Lubis, S.Sos., M.I.Kom selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu Corry Novrica AP. Sinaga, S.Sos., M.A. selaku Dosen Pembimbing Skripsi Penulis yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan dukungan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan ilmu dan bimbingan selama perkuliahan.
9. Staf Biro Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
10. Kepada teman-teman, penulis yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan tugas akhir ini
11. Kepada sahabat penulis yang selalu mendukung dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna masih banyak kekurangan baik dari materi hingga penyajiannya. Maka dari itu, penulis mengharapkan kritik, saran, dan nasehat yang membangun dalam menyempurnakan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan peneliti selanjutnya.

Medan, 25 Maret 2025

Penulis

Aini Zahra

ANALISIS TEMA DAN NARASI PADA FILM ANIMASI WISH OLEH WALT DISNEY

AINI ZAHRA
NPM : 2103110082

ABSTRAK

Film animasi merupakan genre yang terus berkembang dan memiliki daya tarik tersendiri. Salah satunya film yang di rilis oleh Walt Disney Animation Studios adalah Wish, yang dirilis pada tahun 2023 sebagai perayaan 100 tahun Disney. Meskipun menawarkan konsep yang unik dan tema harapan, film ini dinilai kurang berkesan oleh penonton. Karena itu peneliti ingin menganalisis tema dan narasi pada film animasi Wish untuk memahami mengapa eksekusinya kurang berhasil menarik perhatian penonton. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tema dan narasi dalam film animasi Wish oleh Walt Disney. Teori yang digunakan yaitu teori struktur naratif Tzvetan Todorov, yang membagi cerita menjadi lima tahap. Metode yang digunakan yaitu metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan analisis naratif. Data dikumpulkan melalui dokumentasi berupa tangkapan gambar dari adegan yang relevan dan observasi berupa pengamatan langsung dengan menonton film Wish. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun Wish mengikuti struktur naratif Tzvetan Todorov, eksekusinya kurang efektif. Pada tahap awal menuju tahap kedua terasa lama sehingga membuat penonton menjadi bosan.

Kata Kunci : *Narasi, Film Animasi, Walt Disney*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Sistematika penulisan	4
BAB II URAIAN TEORITIS	5
2.1 Komunikasi Visual	5
2.2 Media Audio Visual.....	7
2.3 Film.....	7
2.4 Film Animasi	9
2.5 Walt Disney	11
2.6 Wish.....	12
2.7 Teori Struktur Narasi Tzvetan Todorov	13
BAB III METODE PENELITIAN	14
3.1 Jenis Penelitian	14
3.2 Kerangka Konsep	14
3.3 Definisi Konsep	15
3.4 Kategorisasi Penelitian	17
3.5 Teknik Pengumpulan Data	18
3.6 Teknik Analisis Data	19
3.7 Waktu dan Lokasi Penelitian	19
3.8 Objek Penelitian	19
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	20
4.1 Hasil Penelitian.....	20

4.2 Pembahasan	49
BAB V PENUTUP.....	54
Simpulan	54
Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Naratif Tzvetan Todorov Model Nick Lacey dan Gillespie	13
Gambar 3.1 Kerangka Konsep	14
Gambar 4.1 Poster film Wish.....	20
Gambar 4.2 Menceritakan kisah raja Magnifico.....	21
Gambar 4.3 Ibu Asha memberitahu sesuatu	23
Gambar 4.4 Asha memperkenalkan kota Rosas.....	25
Gambar 4.5 Asha menemui temannya	28
Gambar 4.6 Sang Ratu mengantarkan Asha bertemu dengan Raja	31
Gambar 4.7 Raja Mengembalikan sihir-sihir.....	33
Gambar 4.8 Raja memperlihatkan harapan yang di simpannya.....	36
Gambar 4.9 Raja melihat permohonan kakeknya Asha	38
Gambar 4.10 Warga memberi permohonan	41
Gambar 4.11 Kakek Asha kecewa	42
Gambar 4.12 Sabino memegang harapannya.....	43
Gambar 4.13 Raja mendatangi rumah Asha	44
Gambar 4.14 Ibu Asha Melihat Harapannya.....	45
Gambar 4.15 Raja menghancurkan harapan ibunya	46
Gambar 4.16 Teman-temannya mengeluarkan semua permohonan	47
Gambar 4.17 Penduduk sudah mendapatkan harapanya	49

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategorisasi Penelitian.....	17
--	----

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu genre yang terus berkembang dan memiliki daya tarik tersendiri adalah film animasi. Film animasi merupakan film yang dapat menghidupkan gambar-gambar yang telah digambar. Titik berat pembuatan film animasi yaitu seni lukis. Rangkaian lukisan setiap detiknya diputar dalam proyektor film, maka lukisan-lukisan itu menjadi hidup (Nurmawati, 2021). Film animasi memiliki keunikan tersendiri dalam cara menyampaikan cerita, dengan visual yang menarik, cerita yang kreatif, serta karakter yang ikonik, film animasi mampu menghadirkan pengalaman menonton yang menyenangkan dan penuh imajinasi (Melati dkk., 2023).

Walt Disney Animation Studios merupakan salah satu pelopor dalam industri animasi yang secara konsisten menghasilkan karya-karya berkualitas tinggi sejak awal abad ke-20. Disney dikenal dengan keunggulannya dalam menciptakan film animasi yang tidak hanya menghibur tetapi juga memiliki nilai naratif yang kuat. Setiap film yang diproduksi oleh Walt Disney sering kali membawa tema yang relevan dengan berbagai generasi, sehingga tidak hilang oleh waktu. Pada tahun 2023, Disney merilis film animasi *Wish* sebagai perayaan 100 tahun perjalanan mereka dalam dunia animasi (Thomas Rizal, 2023).

Film *Wish* ini menawarkan sesuatu yang unik dengan gaya visual yang menggabungkan teknologi animasi terkini dengan elemen klasik khas Disney

(Khairunnisa Salsabila, 2023). *Wish* menghadirkan pengalaman menonton yang berbeda dengan menampilkan cerita orisinal yang fokus pada kekuatan harapan. Tema ini menjadi sangat relevan karena harapan adalah elemen universal yang dapat dirasakan oleh semua orang, terlepas dari latar belakang mereka.

Tetapi, meskipun *Wish* menampilkan konsep yang unik, dari segi kualitas, film ini dinilai kurang berkesan dengan cerita yang terburu-buru, karakter penjahat yang kurang ikonik, serta Easter Egg dari film klasik Disney yang kurang menarik bagi generasi muda. Lagu yang dibawakan oleh Ariana Debose yang indah tetapi juga dinilai tidak cukup ear-catching untuk meninggalkan kesan mendalam seperti soundtrack pada film animasi *Frozen* atau *Moana*, sehingga film ini gagal menciptakan momen yang benar-benar melekat di hati penonton (Yuni Usmanda, 2023).

Oleh karena itu, penting untuk meneliti analisis tema dan narasi dalam *Wish* guna memahami film ini menyampaikan pesan dan mengapa eksekusinya kurang berhasil menarik perhatian penonton. Dengan menganalisis tema yang diangkat, dapat diketahui apakah pesan film ini mampu disampaikan dengan baik kepada penonton atau justru terasa kurang kuat.

Analisis ini menggunakan teori struktur naratif Tzvetan Todorov, yang membagi cerita menjadi lima tahap: keseimbangan, Gangguan, Keadarasan Terjadi Gangguan, Upaya Memperbaiki Gangguan, Pemulihan Menuju Keseimbangan. Dengan teori ini, dapat dijelaskan apakah *Wish* mengikuti pola naratif klasik yang efektif atau justru mengalami kelemahan dalam

pengembangannya. Pemahaman terhadap struktur naratif ini akan membantu menjelaskan bagaimana alur cerita Wish dibangun dan apakah strukturnya berkontribusi terhadap pencairan daya tarik film ini secara keseluruhan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana Analisis Tema dan Narasi pada Film Animasi Wish oleh Walt Disney ?

1.3 Tujuan Penelitian

Dengan adanya rumusan masalah berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana hasil analisis tema dan narasi pada film animasi Wish oleh Walt Disney.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang diantaranya:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai bagaimana struktur narasi yang dibangun dalam film animasi Disney, serta bagaimana narasi tersebut berinteraksi dengan tema yang diangkat dalam cerita.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini berguna untuk menjadi referensi dan pengetahuan tentang analisis tema dan narasi pada film animasi Wish oleh Walt Disney.

1.5 Sistematika penulisan

- BAB I** : Pada bab ini penulis menguraikan dan menjelaskan tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, serta Manfaat Penelitian.
- BAB II** : Pada bab ini penulis menguraikan dan menjelaskan Uraian Teoritis terkait penelitian.
- BAB III** : Pada bab ini berisi tentang persiapan dan pelaksanaan penelitian yang menguraikan tentang Jenis Penelitian, Kerangka Konsep, Defenisi Konsep, Kategorisasi Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data.
- BAB IV** : Pada bab ini berisikan Hasil Penelitian dan Pembahasan terhadap fokus kajian.
- BAB V** : Pada bab ini berisi penutupan yang menguraikan Simpulan dan Saran.

BAB II

URAIAN TEORITIS

2.1 Komunikasi Visual

Komunikasi visual adalah serangkaian proses penyampaian informasi atau pesan kepada pihak lain dengan menggunakan media representasi yang hanya dapat dibaca menggunakan indra penglihatan. Komunikasi visual terdiri dari seni, simbol, tipografi, citraan, desain grafis, ilustrasi, dan kombinasi warna (Aestetika dkk., 2022),

Menurut (Pundra Rengga Andhita, 2021) komunikasi visual terbagi menjadi dua yaitu komunikasi dan visual, komunikasi sendiri merupakan proses pertukaran pesan antara dua pihak, dimana seorang komunikator menyampaikan pesan kepada komunikan melalui media sehingga muncul umpan balik tertentu. Sedangkan visual, yaitu merujuk pada segala sesuatu yang dapat ditangkap oleh mata. Dengan demikian, gambar atau simbol yang dapat dilihat antara komunikator dan komunikan, yang kemudian menghasilkan respon tertentu.

Komunikasi memiliki dua perspektif, yaitu dari sudut pandang teknologi informasi dan linguistik, berikut penjelasannya:

a. Teknologi Informasi

Dari perspektif teknologi informasi, komunikasi visual adalah proses pengiriman ide melalui gambar, tulisan, lambang, dan elemen visual lainnya yang terjadi secara linier, mengalir dari pengirim ke penerima. Dalam

pandangan ini, pengiriman pesan dianggap satu arah tanpa memperhitungkan umpan balik yang diharapkan oleh pembuat pesan.

b. Linguistik

Sebaliknya jika dilihat dari perspektif linguistik, komunikasi visual dipandang sebagai proses produksi dan interpretasi makna melalui bahasa visual. Fokus utamanya terletak pada tanda-tanda, yakni elemen grafis dasar seperti tulisan, gambar, warna, garis, dan lainnya. Dengan demikian, dalam kerangka linguistik, komunikasi visual tekanan pada penyusunan produk visual dengan makna tertentu.

Komunikasi visual berkaitan dengan konsep dan ekspresi kreatif komunikasi melalui berbagai media, menggunakan elemen grafis seperti bentuk, gambar, susunan teks, dan skema warna untuk menyampaikan pesan dan ide secara visual, ini adalah suatu bidang tata letak (Sari, t.t.).

Komunikasi dapat dipahami sebagai proses pertukaran pesan yang hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membentuk realitas sosial. Dalam konteks media, komunikasi berperan sebagai sarana presentasi peristiwa dan konstruksi imajinasi tentang kehidupan ideal dalam masyarakat (Thariq & Anshori, 2017).

Dalam industri film, komunikasi berperan dalam bagaimana pesan disampaikan kepada penonton, baik melalui teknik cerita, sinematografi, maupun kepada penonton, baik melalui teknik cerita, sinematografi, maupun distribusi film yang kini semakin dipengaruhi oleh teknologi digital (Nasution, 2018).

2.2 Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang menggabungkan unsur suara dan gambar. Jenis media ini memiliki keunggulan karena mencakup media auditif (pendengaran) dan media audio visual (penglihatan). Media audio visual merupakan perangkat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak disertai suara. Kombinasi antara gambar dan suara ini menciptakan karakteristik yang serupa dengan objek aslinya (Arfianti Wijaya & Serafica Gischa, 2023).

Media audio visual merupakan jenis media yang mampu merangsang indera penglihatan atau pendengaran secara bersamaan, karena memadukan unsur suara dan gambar. Media audio visual adalah media instruksional modern yang sejalan dengan perkembangan zaman, termasuk kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, yang mencakup media yang dapat dilihat dan didengar (Nomleni & Manu, 2018).

Media audio visual dibagi menjadi dua jenis yaitu, *pertama* adalah media audio visual murni, seperti film bersuara, televisi, dan video. *Kedua* adalah media audio visual tidak murni, yaitu media visual seperti slide, opaque, OHP, dan perangkat visual lainnya yang dilengkapi dengan elemen suara dari rekaman kaset yang digunakan secara bersamaan dalam satu waktu atau proses pembelajaran (Yusra, 2019)

2.3 Film

Film merupakan media komunikasi audiovisual yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu lokasi tertentu. Menggabungkan unsur audio dan visual, digunakan untuk

menyampaikan cerita secara padat dan menarik dalam waktu singkat menjadikan film sebagai alat komunikasi yang efektif. Ketika menonton sebuah film, penonton seolah-olah diajak melintas ruang dan waktu, merasakan berbagai pengalaman kehidupan, bahkan terpengaruh oleh pesan yang disampaikan (Rahman Asri, 2020).

Film adalah media massa sekaligus karya seni audio visual yang mencerminkan apa yang ingin disampaikan oleh sutradara atau sineas. Sebagai media audio visual yang terdiri dari rangkaian potongan gambar yang disusun menjadi satu kesatuan, film memiliki kemampuan untuk merekam realitas sosial dan budaya. Hal ini memungkinkan film untuk menyampaikan pesan yang terkandung di dalamnya melalui bentuk visual (Sinaga & Jozarky, 2023).

Film merupakan salah satu media yang menyampaikan pesan melalui elemen visual dan audio, yang menjadi daya tarik utama bagi penontonnya. Sebagai salah satu bentuk media komunikasi massa yang sangat populer, film memiliki kemampuan unik dalam menyampaikan pesan. Selain itu, film juga dapat berfungsi sebagai wadah bagi media lainnya dan menjadi sumber budaya yang berhubungan dengan animasi, bintang televisi, serial, serta lagu (Anwar, 2022).

Film dipahami sebagai sebuah lakon, yaitu representasi cerita yang lengkap dan terstruktur dari tokoh-tokoh tertentu. Istilah ini umumnya dikaitkan dengan drama, seni peran yang divisualisasikan. Menurut pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Republik Nomor 33 Tahun 2009 tentang perfilman, "Film adalah karya seni budaya yang merupakan lembaga sosial dan dapat

dipertunjukkan”. Secara umum, film juga berfungsi sebagai media komunikasi yang mampu mempengaruhi pandangan massa, film dipandang sebagai pesan yang disampaikan melalui komunikasi film dengan pemahaman mendalam terhadap hakikat, fungsi, dan efek yang ditimbulkannya.

Film merupakan salah satu bentuk hiburan yang paling digemari oleh berbagai kalangan masyarakat di era digital. Sebagai produk budaya dan media ekspresi seni, film tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi massa tetapi juga menjadi media yang mengintegrasikan berbagai elemen seni fotografi, suara, teater, dan musik (IAIN Sultan Amai Gorontalo & Arsyad, 2017).

2.4 Film Animasi

2.4.1 Pengertian Film Animasi

Animasi berasal dari bahasa Yunani yaitu anima, yang berarti “anggota nyawa”. Animasi itu sendiri merujuk pada sebuah film yang menampilkan benda-benda yang tampak hidup, seperti fotografi, gambar, atau tulisan. Dengan demikian sedikit perbedaan antar frame untuk menciptakan ilusi gerakan ketika diproyeksikan. Secara umum, film animasi didefinisikan sebagai sebuah tayangan yang memanfaatkan perubahan gerakan dari sejumlah gambar yang ada untuk menghasilkan ilusi gerakan yang dinamis dan realitis. Melalui serangkaian proses, gambar-gambar tersebut digabungkan menjadi sebuah gerakan yang tampak alami (Risata & Maulana, t.t.).

2.4.2 Jenis Film Animasi

Berdasarkan bahan utama yang digunakan sebagai objek animasi, jenis film animasi dapat dibagi menjadi dua kategori utama yaitu film animasi Dwi-

Marta (animasi gerakan) dan film animasi Tri-Marta (animasi benda). Berikut penjelasannya

1. Film Animasi Dwi-Marta (Animasi Datar)

Film ini disebut juga animasi gambar karena hampir semua objek animasinya terdiri dari serangkaian karya gambar. Jenis-jenisnya meliputi:

a. Film Animasi Sel (Cel Technique)

Metode dasar dari animasi kartun menggunakan teknik ini. Gambar-gambar dibuat pada lembaran plastik transparan yang dikenal sebagai “sel” untuk menciptakan animasi.

b. Penggambaran Langsung Pada Film

Jenis animasi ini melibatkan penggambaran langsung objek animasi pada pita seluloid, baik positif maupun negatif, tanpa menggunakan teknik kamera seperti “stop motion). Metode ini sering digunakan untuk karya ekspresif atau inovatif.

2. Film Animasi Tri-Marta (Animasi Objek)

Jenis animasi ini menggunakan objek nyata yang dapat digerakan, meskipun gerakannya terbatas oleh sifat material yang digunakan. Berbeda dengan animasi gambar, jenis ini memungkinkan lebih banyak kebebasan dalam pergerakan. Berikut beberapa jenisnya:

a. Film Animasi Boneka (Puppet Animation)

Pada jenis ini menggunakan boneka dan fitur lainnya sebagai objek animasi. Boneka tersebut merupakan representasi sederhana dari bentuk yang ada di dunia nyata.

b. Film Animasi Model

Objek animasi dibuat dengan bentuk sederhana dan tidak memerlukan banyak gerakan. Material seperti kayu, plastik, kertas, dan bahan fleksibel digunakan sesuai dengan karakteristiknya.

c. Film Animasi Potongan (Cut-Out Animation)

Jenis animasi ini menggunakan elemen yang digambar pada kertas, kemudian dipotong sesuai bentuknya, dan disusun di atas permukaan datar untuk dianimasikan.

d. Film Animasi Bayangan (Silhouette Animation)

Metode ini memanfaatkan bayangan dari fitur atau objek hidup yang indah di belakangnya.

e. Film Animasi Kolase (Cilage Animation)

Keinginan kita untuk bergerak dikembangkan melalui teknik bebas (Hasan & Hidayati, 2023)

2.5 Walt Disney

Walt Disney adalah perusahaan film yang terkenal sebagai produsen film anak-anak dan keluarga. Sejak didirikan, Disney telah menghasilkan berbagai karya dalam bentuk film animasi dan kartun yang fokus pada cerita anak. Melalui dongeng dan imajinasi visual, Disney memberikan pengaruh ideologi yang kuat dalam membentuk persepsi dan pengalaman penontonnya (Saputri, 2022).

The Walt Disney Company, lebih dikenal sebagai Disney, didirikan pada tahun 1923 oleh Walter (Walt) Elias Disney dan Roy Disney, dengan awal

mula pendiriannya sebagai Disney Brothers Studio. Perjalanan Disney di industri media dan hiburan dimulai dengan kemunculan karakter animasi ikoniknya, Mickey Mouse atau Miki Tikus, dalam film hitam putih berjudul Steamboat Willie yang dirilis pada tahun 1928 dan telah dilengkapi dengan fitur suara. Pada tahun 1937, Disney memperkenalkan film animasi berwarna pertamanya Snow White and The Seven Dwarfs, yang menampilkan karakter Putri Salju dan tujuh kurcaci. Film ini menjadi tonggak sejarah bagi Disney dalam animasi berwarna (Puspitaningrum dkk., 2024).

2.6 Wish

Film animasi “Wish” oleh Walt Disney, yang dirilis pada tahun 2023 yang bertemakan harapan, keberanian, dan perjuangan dalam menghadapi kekuasaan yang menindas. Film ini dibuat untuk merayakan ulang tahun ke-100 Disney. Cerita berpusat pada Asha seorang gadis muda yang menghadapi Raja Magnifico yang memiliki kekuatan untuk mengabulkan harapan penduduk di pulau Rosas. Raja Magnifico hanya mengabulkan harapan penduduk jika tidak mengancam kekuasaannya dan harapan yang lain disimpan atau dilupakan. Mengetahui hal tersebut Asha berniat untuk membebaskan harapan-harapan penduduk Rosas dan dibuat oleh bintang ajaib bernama Star (Thomas Rizal, 2023).

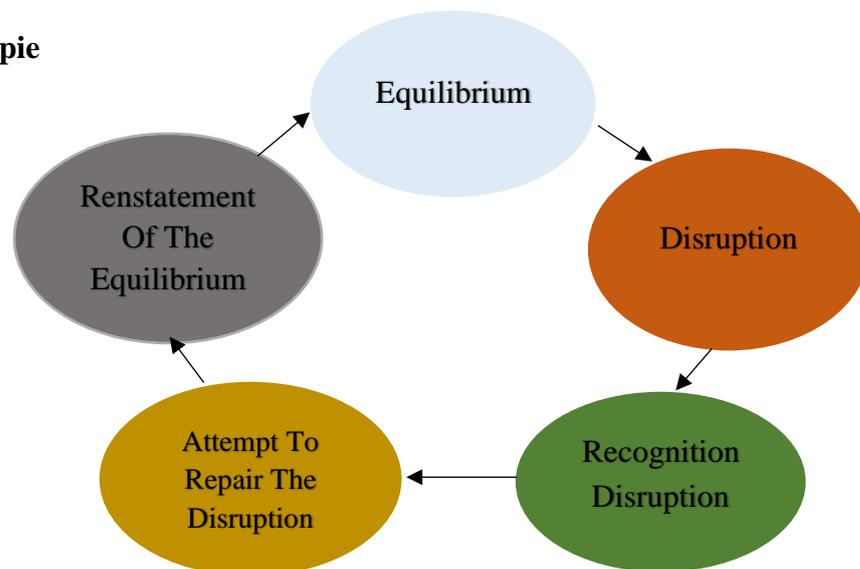
2.7 Teori Struktur Narasi Tzvetan Todorov

Tzvetan Todorov mengemukakan teori narasi yang menyatakan bahwa sebuah film atau cerita memiliki struktur yang terdiri dari tiga bagian utama yaitu, awal, tengah, dan akhir. Menurut Todorov, narasi memiliki alur tangga

terstruktur dari awal hingga akhir. Cerita dimulai dengan kondisi seimbang, yang kemudian terganggu oleh kehadiran kekuatan jahat atau konflik. Selanjutnya, narasi diakhiri dengan upaya mengatasi gangguan tersebut, hingga keseimbangan baru berhasil berharap (Dita Prisilia Lestari dkk., 2023).

Namun beberapa ahli salah satunya Nick Lacey dan Gillespie memodifikasi struktur tersebut menjadi lima tahap, yaitu *Equilibrium* yang merupakan keseimbangan, *Disruption* merupakan kesadaran terjadi gangguan, *Attempt of repair the disruption* merupakan pemulihan menuju keseimbangan (Azizaty & Putri, 2018). Kelima tahap tersebut akan digunakan peneliti untuk menganalisis tema dan narasi pada film animasi Wisholeh Walt Disney.

Gambar 2.1 Struktur Naratif Tzvetan Todorov Model Nick Lacey dan Gillespie



Sumber. (Taum, 2018)

BAB III

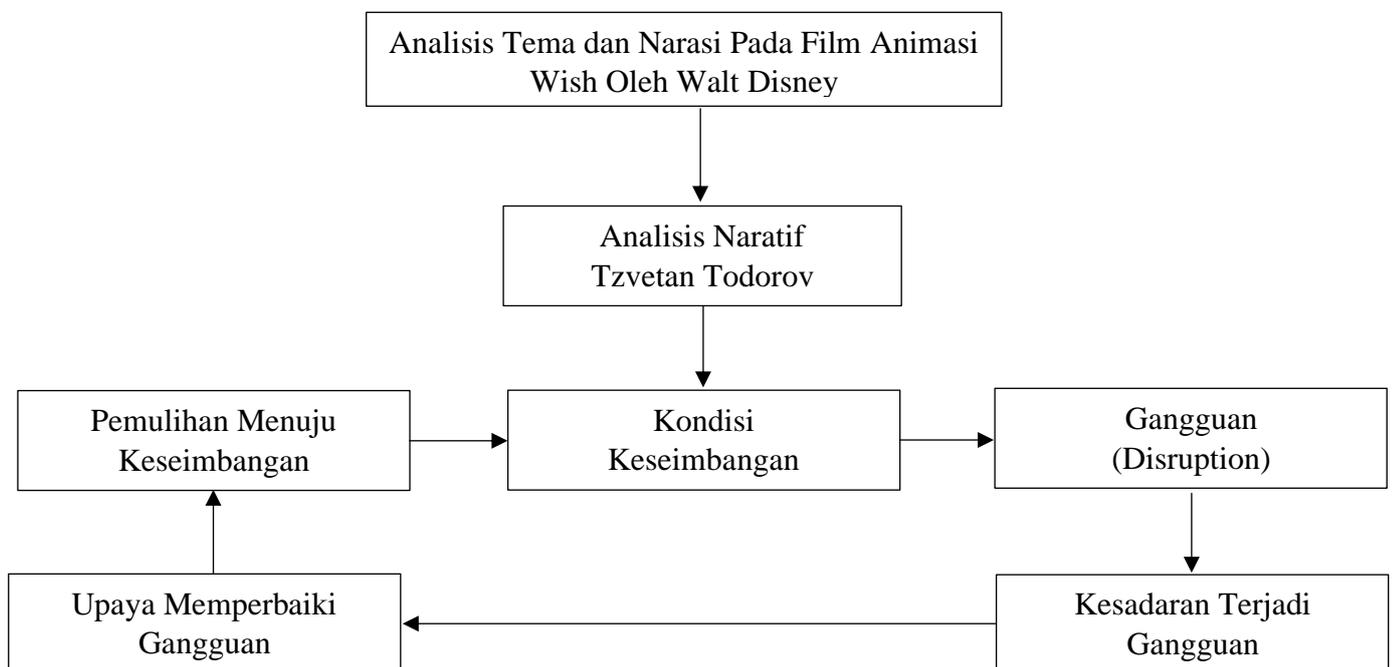
METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menganalisis tema dan narasi dalam film animasi *Wish*. Pendekatan ini melibatkan pengamatan terhadap elemen naratif seperti alur cerita, karakter, dan elemen visual yang ada dalam film. Dengan menggunakan analisis naratif, penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana perubahan keseimbangan dalam cerita dan perkembangan narasi mendukung tema dan film.

3.2 Kerangka Konsep

Gambar 3.1 Kerangka Konsep



Sumber : Data Olahan, 2025

3.3 Definisi Konsep

3.3.1 Kondisi Keseimbangan

Kondisi keseimbangan diawali dengan kondisi yang normal. Dalam sebuah film, biasanya diawali dengan kondisi kota atau kerajaan yang damai, makmur, dan seterusnya. Dalam tahap ini, tidak ada konflik yang dapat mengganggu kehidupan. Semua berjalan sesuai dengan tatanan yang sudah ada, baik dalam lingkungan sosial, politik, maupun personal. Penonton diajak untuk mengenalan karakter utama serta dunia yang mereka tinggali sebelum gangguan datang.

Contoh dalam film frozen, keseimbangan terjadi ketika Ana dan Elsa hidup sebagai putri kerajaan Arendelle. Meskipun Elsa menyembunyikan kekuatannya, kerajaan masih berada dalam kondisi yang stabil dan tidak ada ancaman yang berarti.

3.3.2 Gangguan (Disruption)

Gangguan (Disruption) tahap ini dapat berupa tindakan atau tokoh yang merusak keharmonisan atau ketentraman. Kehidupan yang normal, kemudian adanya tokoh atau tindakan tertentu berubah menjadi tidak teratur. Gangguan ini juga berupa tindakan tertentu dari tokoh yang dapat mengubah ketertiban.

Gangguan ini mengubah dinamika yang sebelumnya berjalan dengan baik. Kehidupan yang normal tiba-tiba menjadi kacau, hubungan yang harmonis mulai terguncang, dan masyarakat yang damai mengalami krisis. Gangguan juga bisa berupa tindakan dari karakter tertentu yang tidak disengaja, tetapi berdampak besar pada penggambaran cerita.

Contoh dalam film Frozen, gangguan dimulai ketika Elsa tidak sengaja menunjukkan kekuatan didepan umum pada hari pengobatannya. Akibatnya, Arendelle terjebak dalam musim dingin abadi, dan Elsa melarikan diri ke pegunungan.

3.3.3 Kesadaran Terjadi Gangguan

Pada tahap ini gangguan semakin besar dan dampaknya makin dirasakan. Pada tahap ini gangguan umumnya mencapai titik puncak (klimaks). Dalam film fiksi tahap ini sering kali berupa kekalahan besar bagi protagonis atau diambang kehancuran.

Contoh dalam film Frozen, Anna menyadari bahwa Elsa tidak dapat mengendalikan kekuatannya, dan situasi menjadi semakin buruk ketika kutukan es semakin membekukan tubuh Anna.

3.3.4 Upaya Memperbaiki Gangguan

Dalam tahap ini sudah ada upaya untuk menciptakan keteraturan kembali. Tokoh utama mulai mengambil langkah untuk memperbaiki keadaan, tokoh berusaha melawan musuh, mencari solusi atau masalah yang dihadapi, atau bahkan melakukan pengorbanan untuk memperbaiki keadaan.

Tetapi, dalam banyak cerita upaya pertama ini sering kali langsung membuahkan hasil. Tokoh utama mungkin mengalami kekalahan terlebih dahulu, mengalami penghianatan, atau bahkan hampir kehilangan segalanya. Hal ini bertujuan untuk membangun ketegangan dan membuat klimaks cerita menjadi lebih dramatis.

Contoh dalam film Frozen, Anna terus berusaha meyakinkan Elsa untuk kembali ke Arendelle, namun malah semakin menerima situasi hingga dirinya hampir mati membeku.

3.3.5 Pemulihan Menuju Keseimbangan

Pada tahap ini atau tahap akhir. Kekacauan yang terjadi pada tahap dua berhasil diselesaikan, sehingga keteraturan kembali. Dalam tahap ini digambarkan dengan kemenangan tokoh utama, dalam tahap ini digambarkan dengan kemenangan tokoh utama, perayaan atas keberhasilan mereka, atau momen refleksi dimana karakter utama menyadari bagaimana perjalanan yang di lalui dapat mengubah diri mereka.

Contoh dalam film Frozen, Elsa menyadari bahwa cinta adalah kunci untuk mengendalikan kekuatan, lalu mencairkan Arendelle dan membangun kembali hubungan baik dengan Anna.

3.4 Kategorisasi Penelitian

Tabel 3.1 Kategorisasi Penelitian

Kategorisasi	Indikator
Analisis Tema dan Narasi Pada Film Animasi Wish Oleh Walt Disney	Struktur Naratif Tzvetan Todorov
	- Kondisi Keseimbangan
	- Gangguan (Disruption)
	- Kesadaran Terjadi Gangguan
	- Upaya Memperbaiki Gangguan
	- Pemulihan Menuju Keseimbangan

Sumber : Data Olahan, 2025

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh informasi yang diperlukan dalam sebuah penelitian (Hardani dkk., 2020). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Observasi dan dokumentasi.

3.5.1 Observasi

Kegiatan ini dilakukan dengan cara pengamatan langsung pada objek yang akan di teliti, dengan menonton film *Wish* secara cermat dan berulang-ulang untuk mengidentifikasi unsur-unsur yang berkaitan dengan tema dan narasi. Dalam proses ini, peneliti mencatat secara rinci berbagai aspek penting dalam film, seperti adegan, dialog, dan elemen visual yang berkontribusi dalam analisis tema dan narasi pada film.

3.5.2 Dokumentasi

Kegiatan ini dilakukan dengan menonton ulang rekaman film *Wish* serta mengambil tangkapan gambar (Screenshot) pada adegan yang relevan guna mendukung analisis. Teknik ini digunakan sebagai referensi visual untuk menelaah lebih lanjut hubungan antara elemen visual dengan tema dan narasi film.

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan mengkaji unsur-unsur naratif dan tematik melalui observasi dan dokumentasi. Peneliti mengkaji dan mengidentifikasi struktur narasi yang mendukung tema-tema yang diangkat

pada film Wish seperti harapan, keberanian, dan perjuangan dalam menghadapi kekuasaan yang menindas.

3.7 Waktu dan Lokasi Penelitian

Waktu penelitian ini dimulai setelah peneliti melakukan diskusi dan konsultasi mengenai judul penelitian dengan pembimbing pada tgl 11 januari 2025. Proses penelitian dilakukan secara mandiri di rumah, dikarenakan penelitian ini fokus pada analisis tema dan narasi pada film animasi Wish yang dilakukan dengan menonton film tersebut dan analisis dilakukan secara fleksibel dan efektif tanpa harus melakukan observasi di lokasi tertentu.

3.8 Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah film animasi Wish yang diproduksi oleh Walt Disney. Film tersebut menjadi fokus utama untuk dijelaskan dari segi tema dan narasi, dengan tujuan memahami pesan, nilai, serta struktur cerita yang disajikan dalam film tersebut. Analisis dilakukan berdasarkan isi film yang ditonton melalui aplikasi sebagai sumber data utama.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.2 Simopsis

Gambar 4.1 Poster Film Wish



Sumber. <https://www.disney.id/>

Film Animasi Wish merupakan film animasi musikal yang diproduksi Walt Disney pada tahun 2023 untuk perayaan ke-100 tahun Disney. Film ini menceritakan tentang seorang gadis bernama Asha, yang telah tinggal di kerajaan Rosas yang dipimpin oleh raja Magnifico. Raja Magnifico memiliki kekuatan yang dapat mengabulkan permohonan rakyatnya, dengan cara yang diatur olehnya. Asha yang memiliki perasaan yang penuh harapan, mulai mempertanyakan sistem kerajaan dan menyadari bahwa tidak semua keinginan rakyatnya benar-benar dikabulkan dengan niat yang baik.

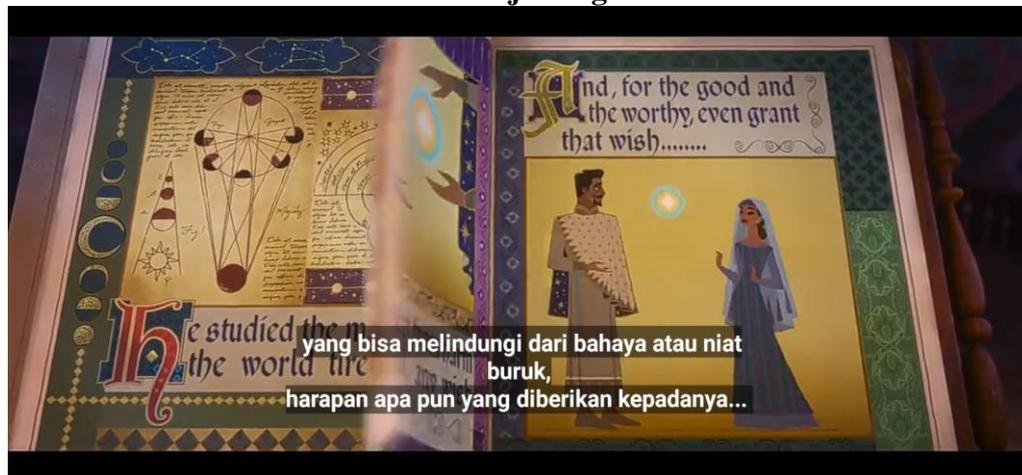
Karena hal tersebut Asha membuat permohonan yang tulus kepada bintang di langit dan keajaiban terjadi. Sebuah bintang kecil yang bersinar terang dan hidup yang bernama Star, jatuh ke bumi untuk membantu Asha. Star membuat binatang peliharaan Asha yaitu kambing dapat berbicara seperti manusia. Dengan adanya Star dan teman-temanya membantu Asha untuk mengungkapkan rahasia raja Magnifico dan membebaskan permohonan rakyat di kerajaan Rosas dari kendali sang raja.

4.1.2 Struktur Naratif

Dengan data yang diperoleh, sehingga dapat hasil yang valid. Berikut analisis naratif menggunakan teori tzvetan todorov dengan lima tahap:

Kondisi Keseimbangan

Gambar 4.2 Menceritakan Kisah Raja Magnifico



Sumber : <https://loklok.com/>

Pada **Menit 01:05** film diawali dengan menceritakan awal kisah perjalanan dari seorang Raja yang bernama Magnifico yang dapat mengabulkan permohonan. Raja dan istrinya mencari pulau yang cocok untuk memulai

kehispan baru. Dan raja pun menemukan pulau yang cocok dan mereka membuat sebuah kerajaan yang tidak sama dengan kerajaan lainnya.

(suara) Pada zaman dahulu kala, ada seorang pemuda...yang percaya kalau tidak ada ada yang lebih penting daripada sebuah harapan. Tentu saja bukan harapan sembarangan. Harapan yang mendorong hatimu. Harapan yang membuatmu menjadi diri sendiri. Namun, dia juga mengerti betapa mustahilnya...untuk mewujudkan harapan jadi kenyataan. Betapa mudahnya mimpi dapat diahncurkan. Dan, dia pun mulai melakukan sesuatu untuk mengatasinya. Dia mempelajari sihir dunia tanpa kenal lelah...dan menjadi penyihir hebat...yang bisa melindungi dari bahaya atau niat buruk, harapan pun yang diberikan kepadanya...dan untuk yang baik dan layak, bahkan mengabulkan harapan itu. Penyihir itu tidak tahu apakah dunia akan mengininginkan hadianya. Namun, dia dan istrinya yang setia menemukan pulau yang paling sempurna...dikedalaman Laut Mediterania. Dan di sana mereka membangun sebuah kerajaan yang tidak seperti kerajaan lain...di mana siapapun, dari keluarga manapun tidak peduli asal mereka dari mana, akan selalu disambut dengan baik.

Anak kecil : Apa perahu ini bisa melaju lebih cepat lagi ?

Dan kegembiraan mereka, orang-orang datang...menetap di sana dari tempat nanjauh...memberikan harapan dan apresiasi atas perlindungannya...dan dengan harapan yang sangat nyata suatu hari nanti bisa dikabulkan.

Gambar 4.3 Ibu Asha memberitahu sesuatu



Sumber : <https://loklok.com/>

(Dialog)

(Asha sedang berbincang dengan kakeknya tentang harapan kakeknya yang akan terpilih untuk dikabulkan harapannya oleh Raja Magnifico)

Asha : Semua orang akan setuju...tidak ada yang lebih pantas...daripada kakekku. Orang yang paling penyayang...dan tampan...pria yang hari ini genap berusia 100 tahun. Itu saja? (bercanda dengan Valentino peliharaan Asha) Kau sudah selesai bicara sekarang?

Sabino : Valentino tidak pernah berhenti berbicara.

*Asha : Seandainya saja kami bisa memahamimu (sambil menatap kambingnya)
(Ibu Asha memberitahu bahwa upacara permohonan sudah diadakan)*

Sakina : Raja sudah mengadakan upacara permohonan hari ini! (dengan nada yang gembira)

Menit 02:49. Pada menit ini Asha Bersama kakeknya sedang berbincang mengenai harapannya yang akan dikabulkan dan hari ini kakeknya berulang tahun ke 100, Asha percaya bahwa harapan kakeknya akan dikabulkan

nanti di upacara permohonan. Kemudian ibunya datang, memberitahukan bahwa raja sudah mengadakan upacara permohonan hari ini.

(Dialog)

Asha : Ini dia! (sambil tersenyum) Tidak, bukan kebetulan Raja mengadakan upacara permohonan...di hari ulang taunmu.

Sabino : Pukul, pukul, pukul, dan ketuk kayu. (gugup)

Asha : Malam ini adalah malammu, Saba. Aku bisa merasakannya.

(Ibu Asha megajak memanggang kue bersamanya)

Sakina : Asha, ayo memanggang kue.

Asha : Tidak.

Sabino : Tapi, aku suka kue.

Asha : Maksudku, aku tidak bisa. Aku akan memberikan toor dan kemudian...Aku membantu. (sambil mengambil buku dengan terburu-buru dan memberikan alasan dengan perasaan gugup) Aku membantu Dahlia. Ya. Jadi...

Sakina : Kenapa kau mengatakannya seperti itu? (dengan ekspresi wajah yang curiga)

Asha : Seperti apa ?

Sakina : Apa yang sedang kau lakukan?

Asha : Apa yang membuatmu berpikir kalau aku merencanakan sesuatu?

Sakina : Karena aku tahu jedamu.

Asha : Aku semakin dewasa. Jedaku berubah. (Sambil mencium ibunya dan pergi)

Sakina : Asha!

Asha : Tidak bisa bicara sekarang, aku akan terlambat. Sampai jumpa di upacara harapan. (pergi sambil membawa kambing peliharaannya)

Sabino : Aku tidak akan melawatkannya.

Asha : Aku punya firasat bagus soal ini. (berlari dengan penuh semangat)

(kemudian Asha menemui penduduk yang datang ke kerajaan Rosas dan menjadi pemandu atau yang akan memperkenalkan kota Rosas) Aku di sini! Aku di sini. Aku di sini. Tunggu sebentar. Biarkan aku mengatur napas. Hola, shalom, salam. Semuanya siap?

Gambar 4.4 Asha memperkenalkan kota Rosas



Sumber : <https://loklok.com/>

Menit 03: 40 Asha memperkenalkan kota Rosas dengan penduduk pulau lain sambil bernyanyi. Asha mengatakan bahwa kota Rosas ini, memiliki raja yang dapat mengabulkan permohonan seseorang. Pada usia 18 tahun seseorang dapat memberikan permohonan kepada raja. Setiap upacara permohonan, raja akan memilih orang untuk dikabulkan permohonannya.

(Asha memperkenalkan Rosas sambil bernyanyi)

Asha : Selamat datang di Rosas. Ayo, kewat sini. Di mana semua kreasi terhebat dipajang. Tidak ada tempat lain yang kejutannya sama persis. Di mana impian dan kenyataanmu bisa bertubrukan. Kau mau menari mengikuti irama? Atau agar rambut menyentuh kakimu? Pergi ke luar angkasa. Nah, hei, kau datang ke tempat yang tepat. Karena di sini, di kota Rosas, kau bisa mengubah semua keinginanmu menjadi harapan. Tidak ada yang tidak mungkin dan keajaiban. Oh, di sini, di kota Rosas. Kemungkinan besar aku tidak akan sedih. Dengan begitu banyak hal yang bisa ditemukan. Rumah untukku, untukmu, dan kita semua. Kota Rosas. jadi, seperti, kita memiliki raja bernama Magnifico. Dan dia membangun Rosas bertahun-tahun yang lalu. Dengan petir di tangan dan mata yang bersinar. Tidak, tidak, tidak, aku Cuma bercanda. Namun, dia sangat kuat. Dia sama seperti kita. Dengan pelintiran. Sebuah desian ajaib. Dan begitulah, poof! Harapan mu jadi kenyataan. Dan hei apa sudah kusebutkan saat kau berusia 18 tahun kau bisa memberikan harapanmu dalam upacara. Dan dia akan menjaga harapanmu tetap aman, setiap harapan yang dia dapatkan. Dan sebulan sekali, dia mengabdikan keinginan terbesar seseorang. Bisa jadi keinginanmu suatu hari nanti. Atau keinginan Saba Sabino-ku. Oh, aku tidak sabar menunggu. Apa sakit? Apa kau menangis? Oh, tidak, dan kau bahkan tidak akan melewatkannya saat mengucapkan “selamat tinggal”. Karena di sini, di kota Rosas, kau bisa mengubah semua keinginanmu menjadi harapan. Tidak ada yang tidak mungkin dan keajaiban. Oh, di sini, di kota Rosas, kemungkinan besar kau tidak akan sedih. Dengan begitu banyak

hal yang bisa ditemukan. Rumah untukku, untukmu, dan kita semua. Kota Rosas.

(penduduk dari kota lain tertarik dengan kota Rosas dan ingin tinggal di sana)

Penduduk lain : Aku akan memberikan harapanku.

Penduduk lainnya : Apa kau benar-benar melupakan harapanmu setelah memberikannya?

Asha : Kau lupa tanpa penyesalan.

Penduduk lainnya : Aku mau bertemu Raja.

Asha : Kau beruntung. Ada upacara harapan malam ini. kau dipersilahkan untuk tinggal dan menonton.

(kemudian ada bel berbunyi dan asha pergi)

Penduduk lain : Aku mau tinggal di sini.

Penduduk lainnya : Aku juga, aku tidak akan pergi.

(kemudian Asha menemui teman temannya di kerajaan)

Menit 06:40 pada menit ini asha menemui temannya Dahlia yang sedang membuat kue, Asha sangat gugup karena dia akan melakukan wawancara untuk menjadi murid Raja Magnifico. Asha meminta bantuan Dahlia untuk bertanya kepadanya pertanyaan yang mungkin ditanyakan oleh raja. Kemudian Asha juga berbinacang dengan teman lainnya yaitu Gabo. Jika ia gagal teman-temannya akan berada di sisinya. Dan memperingatkan jangan menipu sistem.

Gambar 4.5 Asha menemui temannya



Sumber : <https://loklok.com/>

(Dialog)

Asha : Tolong aku! Sahabat dan dokter kehormatan dari semua hal yang rasional. Wawancara akan berlangsung satu jam lagi...dan aku sangat gugup sampai-sampai kupikir aku akan meledak.

Dahlia : Wawancara. Wawancara apa?

Asha : Dahlia?

Dahlia : Maksudmu wawancara dengan buttercream manis lembut bak seorang raja. (sambil bercanda)

Asha : Oh tolong jangan katakan seperti itu.

Dahlia : Sahabatku, murid Raja. Aku akan menjadi terkenal

Asha : Aku sudah lupa cara berbicara. Aku tidak bisa berkata-kata. Apa mulutku terkulai? Rasanya seperti terkulai. Cepat ajukan pertanyaan wawancara padaku.

Dahlia : Oke, Asha, apa kelemahanmu?

Asha : Kelemahan? Aku menjadi tidak rasional saat gugup.

Dalia : Tidak, tidak. Kau terlau peduli.

Asha : Benarkah? Tunggu. Apa itu kelemahan?

Dahlia : Makanya itu sempurna. Santai saja. Kau dikelilingi oleh teman-teman. (kemudian ia membuka penutup tempat kue yang membuat teman-teman

Asha berebut mengambil kue tersebut)

Simon : (terbangun dari tidurnya karena mencium bau kue) Kue ?

Gabo : Kue.

Darlo : Aku suka kue.

Safi : Aku deluan.

Gabo : Awas. Berikan kue tersebut.

Hal : Minggir!

Dahlia : Pelan-pelan

Gabo : Minggir!

Dahlia : Safi itu lemoon

Safi : Oh, tidak (lalu bersin dan mengenai kue Gabo)

Gabo : Hidup ini sangat tidak adil

Bazeema : Ini ambil punya ku

Gabo : Bazeema kau dari mana?

Asha : Oh, ambil punyaku juga. Aku tidak bisa makan.

Gabo : Oh, benar. Wawancara dengan Raja. Hei, lihat aku. Jangan khawatir.

Kami akan berada di sini kalau kau gagal.

Hal : Gabo.

Dario : Oh, ada kue.

Dahlia : Safi bersin di atas kue itu.

Dario : Oh, terimakasih. (dia memakannya)

Gabo : Pokoknya. Bukan berarti akau menyalahkamu karena mencoba menipu sistem.

Asha : Apa? Aku tidak mencoba untuk menipu apa pun.

Gabo : Ayolah. (dengan nada tidak percaya) Semua orang tahu keributan ini. Harapan murid-murid Raja dikabulkan...dan biasanya harapan keluarga mereka juga.

Dahlia : Tidak selalu. Mungkin selalu.

Gabo : Tunggu, bukankah Saba-mu berusia 100 tahun hari ini dan masih menunggu?

Dahlia : Abaikan dia.

Gabo : Belum lagi fakta kalau kau juga akan berusia 18 tahun.

Dario : Selamat ulang tahun.

Gabo : Dalam beberapa bulan lagi. tidak hari ini. dan saat memberikan harapanmu kepada Raja...kau tidak ingin berakhir seperti simon di sini, kan?

Simon : Hah, ada apa dengan simon?

Gabo : Aku tidak tahu. Kau agak membosankan sekarang. Jangan tersinggung

Simon : Apa aku jadi membosankan? Apa kalian berfikir berfikir demikian?

Safi : Achooo (berpura-pura ingin bersin)

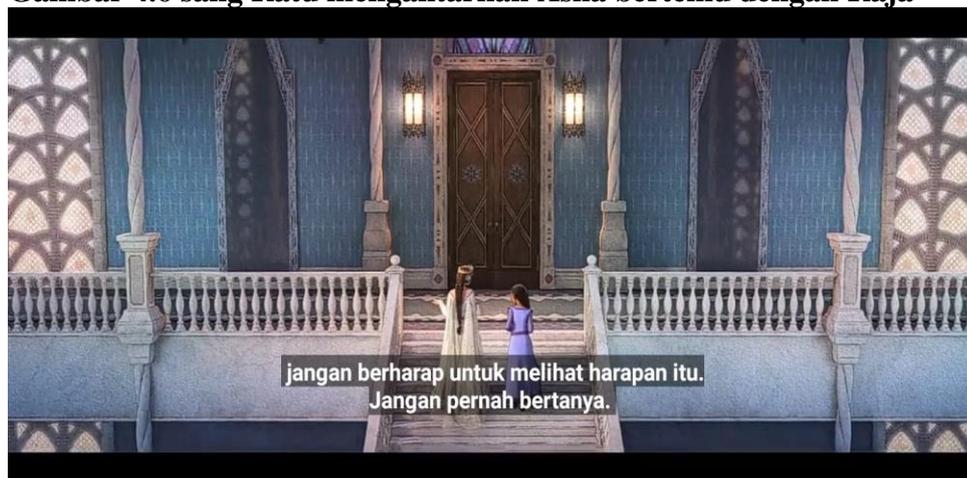
Asha : Tidak, tidak membosankan. Hanya...

Dahlia : Hanya lebih tenang.

Asha : Oh, Simon jangan khawatir. Kau tetaplah dirimu...dan aku yakin harapanmu akan dikabulkan segera.

*Gabo : Tidak seperti Saba-mu yang tua dan malang yang masih menunggu...
(kemudian Asha menyembur tepung di depan wajah Gabo)*

Gambar 4.6 sang Ratu mengantarkan Asha bertemu dengan Raja



Sumber : <https://loklok.com/>

Menit 09:46, pada menit ini sang ratu mengajak Asha untuk menemui sang Raja karena giliran Asha yang akan wawancara dengan Raja. Sang Ratu memperingatkan apa saja yang tidak boleh dilakukan Asha saat sedang wawancara dengan sang Raja dan memberitahu hal apa saja yang boleh dilakukan. Sang Ratu percaya bahwa Asha akan diterima menjadi murid oleh Raja karena sang Ratu melihat Asha sangat peduli dengan orang-orang dan penduduk Rosas.

(Dialog)

(lalu sang Ratu Amaya mengantarkan Asha untuk menemui Raja)

Ratu : Para murid harus selalu menjaga api agar tetap menyala...karena Raja menukai tehnya dalam keadaan panas. Dia juga suka berbicara. Agak suka. Jangan ragu untuk mendengarkannya.

Asha : Oh, aku pendengar yang baik.

Ratu : Beberapa item mungkin tampak aneh...tapi alasan seseorang penyihir membutuhkan apa yang dia butuhkan...bukanlah urusanmu.

Asha : Benar.

Ratu : Dan yang terpenting...jangan berharap untuk melihat harapan itu. Jangan pernah bertanya.

Asha : Ya, Nyonya. Maksudku, tidak akan, Yang Mulia.

Ratu : Aku mendukungmu, Asha.

Asha : Benarkah?

Ratu : Mm-hmm.

Asha : Terima kasih, Bu. Tapi kenapa?

Ratu : Aku melihat kau memperhatikan orang lain. jelas sekali kau sangat mencintai kerajaan ini...dan masyarakatnya.

Asha : Ya, tentu saja.

Ratu : Kedermawaan semacam itu selalu menjadi esensi sejati dari Rosas. sekarang, apa kau sudah siap untuk bertemu dengan paduka Raja?

Asha : Oh, kuharap begitu.

Ratu : Dia akan segera bersamamu. Aku akan memeriksa upacaranya.

Asha : Oh, oke. Sampai jumpa.

Asha : Apa sihir...sejarah mantra (melihat sekeliling ruangan buku-buku dan Asha ingin menyentu sesuatu)

Gambar 4.7 Raja Mengembalikan sihir-sihir



Sumber : <https://loklok.com/>

Menit 10:46, pada menit ini Raja Magnifico mengatakan bahwa jangan menyentuh buku yang di dalam kaca tersebut. Karena ia sudah meletakkan sihir di kaca tersebut. Buku tersebut sangat berbahaya maka dari itu Raja meletakkan sihir-sihir tersebut. Tetapi Asha tidak sengaja menyentuhnya dan kemudian sihir-sihir tersebut terbang di sekeliling Asha yang membuat dia tidak nyaman. Sang Raja dengan baik mengembalikan sihir-sihir tersebut ke tempat semula.

(Dialog)

Raja : Tidak, tidak. Asha buku itu dilarang.

Asha : Hei, aku baru saja...(tidak sengaja menyentuh tempat penyimpanan buku sihir milik raja) Apa yang terjadi?

Raja : Aku membubuhkan mantra pada kaca.

Asha : Ya, kupikir etsa yang ada di kaca itu cantik.

Raja : Ya, tapi buku tersebut sangat berbahaya.

Asha : Kalau begitu, kenapa kau punya buku itu?

Raja : Seorang raja harus siap untuk segala hal. Tunggu. Tahan, tahan, tahan.

Jangan bergerak, aku menngerti.

Asha : Tidak, tidak (sambil berusaha mengusir sihir)

Raja : Sedikit olahraga. Kau baik-baik saja.

Asha : (nada gugup) Tidak, aku...maksudku, ya. Dan saya mengerti kalau anda mau saya pergi dan tidak pernah menunjukkan wajah saya lagi. (dengan wajah takut)

Raja : Oh, tolong, jangan bereaksi berlebihan. Kau sudah di sini. Kau tentu saja sudah menarik perhatianku. Jadi, silahkan saja. Katakan padaku kenapa kau menganggap dirimu harus menjadi muridku.

Asha : Oke, baiklah...saya terlalu peduli.

Raja : Oke, itu menarik. Itu kelemahan saya.

Asha : Kupikir lebih baik kalau saya melalui hal buruk dari awal.

Raja : Cukup adil. Dan kekuatanmu?

Asha : Senang anda bertanya. Saya orang yang cepat belajar dan pekerja keras...dan saya bisa membantu dengan baik. Dan saya masih muda, jadi saya mudah dibentuk...tapi tidak terlalu muda seingga saya terlalu mudah dibentuk. Oh dan saya suka menggambar. Apa itu sesuatu? (menunjukkan gambar yang dibuatnya)

Raja : Apa yang kulihat?

Asha : Ini kambing.

Raja : Kambingnya melompat.

Asha : Tentu saja. Lihat? Kambingnya melompat.

Raja : Oh, lagi. itu bakat yang unik. Apa kita menyebutanya itu sebuah bakat?

Asha : Ya, itu sesuatu yang diajarkan Ayah saya.

Raja : Sepertinya aku mengingat ayahmu.

Asha : Benarkah?

Raja : Dia filsuf, 'kan? Selalu berbicara tentang bintang-bintan.

Asha : Kami biasa memanjat pohon di punggung bukit yang tinggi itu...di mana hanya ada kau dan bintang-bintang (sambil melihat gambar pohon yang biasa dipanjat bersama ayahnya) Anda tahu, dia akan berkata..."bintang-bintang ada di sana untuk memandu kita...untuk menginspirasi kita...untuk mengingatkan kita agar percaya pada kemungkinan". Ya, bahkan ketika dia sedang sakit, dia mengajkku keluar di malam hari untuk bermimpi. Yang saya impikan adalah dia kembali sehat.

Raja : Berapa usiamu saat dia meninggal?

Asha : 12

Raja : Itu, tidak adil, 'kan? Saat aku masih muda, aku juga mengalami kehilangan yang besar.

Asha : Saya tidak tahu itu. Saya turut berduka.

Raja : Seluru keluargaku. Tanah kami dihancurkan...oleh pencuri egois dan serakah. Seandainya saja aku tahu sihir saat itu. Kau tahu, aku mendirikan kerajaan ini...supaya ada tempat di mana semua orang bisa aman. Asha, tidak ada orang yang pantas melihat impian mereka hancur di depan mata mereka.

Asha : Tidak ada orang yang harus menjalani hidup mereka dengan merasakan sakitnya kehilangan setiap hari.

Raja : Dan itu alasanmu melakukan ini.

Asha : Dan itu alasan saya mau bekerja untuk anda.

Raja : Ikutlah denganku.

(Raja mengajak Asha ke tempat dia menyimpan semua harapan penduduk Rosas)

Gambar 4.8 Raja memperlihatkan harapan yang di simpanny



Sumber : <https://loklok.com/>

Menit 14:41, pada menit ini sang Raja memperlihatkan harapan-harapan yang disimpannya. Sang Raja memberikan kesempatan kepada Asha untuk melihat semua harapan yang disimpan aman oleh Raja Magnifico. Tidak semua orang dapat melihat harapan-harapan tersebut.

(Dialog)

Raja : Kau adalah salah satu dari sedikit orang yang pernah kuundang ke sini.

Namun, supaya aku bisa mempercayaimu...aku perlu tahu kau mengerti...betapa pentingnya mereka.

Asha : Mereka?

Raja : Harapan-harapan di Rosas. kau sudah bisa merakannya, 'kan?

Asha : Mereka adalah segalanya. Mohon maaf. Saya tidak tahu kenapa saya mengatakan itu.

Raja : Tidak, tidak, begitulah. Mereka memang segalanya.

Asha : Saya tidak menyangka mereka begitu...hidup.

Raja : Ya. Asal kau tahu...orang berpikir kalau harapan itu hanyalah sebuah ide. Tapi tidak, tidak, harapan adalah bagian dari hatimu. Kalau kebahagiaan adalah sesuatu yang bisa dipegang, itu pasti dirimu. (sambil bernyanyi) seandainya saja kau memberi tahu padaku perasaan yang kau bawa, akan menganggapnya tidak benar. Dan orang-orang mencari keajaiban seperti dirimu sepanjang hidup mereka. kau masih membuatku takjub setelah sekian lama. Kau menarikku seperti angin. Terpesona melihat tempatku. Aku akan melindungi mu. Dengan segala cara.

Asha : (bernyanyi) apa itu sakit saat aku melihatmu? Tidak mungkin aku bisa menjelaskannya. Meskipun aku mencoba, aku tidak akan pernah bermimpi seperti yang dahulu lagi.

Raja : (bernanyi sambil melihat harapan yang dismpannya) Aku akan menjagamu tetap aman di sini dalam pelukkanku. Kau tahu, Asha...aku ingin sekali melihat seseorang berharap untuk menjadi murid terbaik...yang pernah dimiliki oleh seorang penyihir hebat. Bagaimana menurutmu? Asha?

Pada scene ini tahap gangguan atau disruption sudah mulai terlihat karena Asha memegang harapan kakeknya dan akan meminta ke sang raja untuk mengabulkan permohonan kakeknya di upacara permohonan.

Gangguan (Disruption)

Gambar 4.9 Raja melihat permohonan kakeknya Asha



Sumber : <https://loklok.com/>

Pada **menit 19:17** Asha memperlihatkan harapan kakeknya kepada Raja, ia meminta sang raja untuk mengabulkan harapan kakeknya tersebut. Tetapi sang raja enggan mengabulkannya dan mengatakan bahwa harapan tersebut dapat membahayakan dirinya dan penduduk Rosas.

(Dialog)

Asha : Ini harapan Saba Sabino-ku dia berulang tahun hari ini dan dia berusia 100 tahun

Raja : Itu sangat mengesankan.

Asha : Yang mulia...apakah mungkin anda mempertimbangkan...untuk mengabulkan harapannya malam ini ?

Raja : Ini sangat cepat..kau taukan orang-orang menunggu satu bulan ataupun satu tahun. Sebelum mereka meminta kepadaku.

Asha : Saya minta maaf...saya tidak bermaksud untuk...

Raja : Tidak, tidak, tidak apa-apa.. sini aku lihat harapannya. Indah. Namun sayangnya...itu terlalu berbahaya.

Asha : Berbahaya?

Raja : Saba-mu ingin menciptakan sesuatu...untuk menginspirasi generasi berikutnya. Harapan yang luar biasa...tapi terlalu samar. Membuat apa, massa pemberontak, mungkin? Untuk menginspirasi mereka melakukan apa ? menghancurkan Rosas, mungkin ?

Asha : Saba-ku tidak akan pernah melakukan apa pun untuk menyakiti siapa pun.

Raja : Kau yang berfikir seperti itu.

Asha : Aku tahu itu.

Raja : Nah, kau masih muda. kau tidak tahu apa-apa, sungguh. Tanggung jawabku memang untuk mengabdikan keinginan...yang kuyakini bagus untuk Rosas.

Asha : Jadi, sebagian besar harapan ini tidak akan pernah terkabulkan?

Raja : Namun, aku tetap melindungi mereka seperti yang lainnya.

Asha : Apa anda tidak bisa mengembalikannya saja?

Raja : Apa ?

Asha : Permintaan yang tidak pernah dikabulkan..anda bisa mengembalikannya. Kalau begitu saya tidak tahu, masyarakat bisa mencoba

untuk mengejarnya sendiri? Anda tau, kalau harapan mereka itu berbahaya...itu bisa dihentikan tapi kalau tidak...

Raja : Kau benar-benar tidak mengerti. Orang –orang datang kesini karena mereka tahu kalau mereka tidak bisa mewujudkan impian mereka sendiri. perjalanan yang sulit. Sangat tidak adil. Mereka memberikan haraoan mereka padaku, secara sukarela...dan aku membuat mereka melupakan kekhawatiran mereka.

Asha : Anda membuat mereka melupakan bagian terindah dari diri mereka sendiri. dan mereka tidak tahu apa yang mereka lewatkan. Namun anda tahu. Ini tidak adil. Saba-ku orang yang baik. Penduduk Rosas sangat baik. Mereka layak mendapatkan lebih dari...

Raja : (dengan nada yang sangat marah) aku yang memutuskan apa yang diterima setiap orang!

(kemudian Ratu Amaya datang untuk memberitau bahwa upacara akan segera dimulai)

Ratu : Rajaku? Maaf mengganggu. Namun, sudah waktunya untuk upacara

Raja : Benarkah, cintaku? Tempatkan Asha disebelahmu di panggung utama.

Asha : Oh, tidak, tidak, tidak. Tidak apa-apa.

Raja : Aku bersihkeras.

(kemudian scene berpindah memperlihatkan Raja menyambut penduduk Rosas)

Gambar 4.10 warga memberikan permohonan



Sumber : <https://loklok.com/>

Menit 21:44, Raja Magnifico memanggil warga negara lain untuk naik ke panggung dan meminta warga tersebut membuat permohonan, permohonan tersebut dari hati mereka masing-masing.

(Dialog)

Penduduk Rosas : Lupakan tanpa penyesalan.

Raja : Baiklah kalau begitu...siapa yang siap untuk dikabulkan keinginannya?

(penduduk Rosa berterika meminta untuk harapannya di wujudkan oleh Raja)

Raja : Sekarang aku ditantang hari ini...untuk mengambil kesempatan...dan mencoba sesuatu yang baru. Terima kasih Asha. Dan dengan kejelasan hati yang terbuka penuh dengan cinta...kalau aku akan mengabdikan harapan seseorang hari ini...yang sudah dengan sabar menunggu cukup lama.

Sakinah : Itu pasti Sabino.

Gambar 4.11 kakeknya Asha kecewa



Sumber : <https://loklok.com/>

Pada menit ke **22:21** Sabino kakeknya Asha sangat kecewa karena bukan dirinya yang dipanggil untuk diabdikan permohonannya ia sudah dari lama ingin permohonannya dikabulkan. Tetapi tidak dikabulkan sampai umur 100 tahun.

(Dialog)

Raja : Sania Osman. Dimana Sania?

Sania : dia bilang “Sania”? ini aku? Ini aku. Ini aku!

Raja : Sania Osman. Aku sangat bersungguh-sungguh saat mengatakan...suatu kehormatan bagiku untuk mengabdikan keinginan hatimu...untuk menjait gaun yang paling indah...diseluruh negeri.

Sania : keinginanku saya menjadi kenyataan.

Dahlia : Saba yang malang. Dia sedang menunggu dengan waktu yang lama.

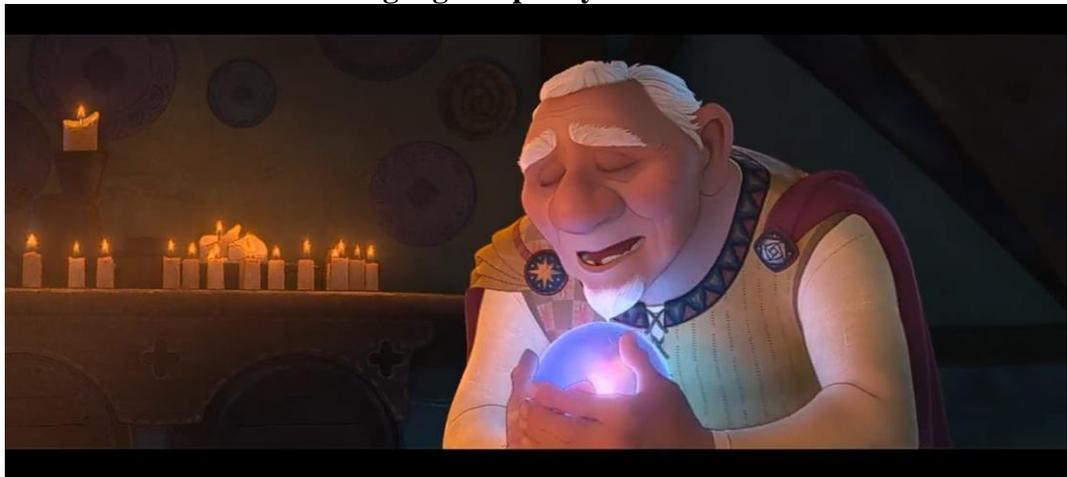
Gabo : Ingat, jangan terlalu berharap.

Raja : Asha. Jelas, aku tidak akan menawarkanmu posisi sebagai muridku. Namun jangan khawatir, aku akan tetap melindungi harapan Saba-mu...dan ibumu...selamanya.

Pada tahap gangguan terlihat saat Asha meminta tolong kepada Raja untuk mengabulkan permohonan kakeknya, tetapi Raja enggan untuk mengabulkannya keran Raja menganggap permohonan kakeknya dapat membahayakan dirinya dan penduduk Rosas. Kemudian Asha sadar bahwa semua permohonan tersebut tidak akan dikabulkan. Dan di upacara permohonan terlihat Sabino atau kakeknya Asha kecewa karena bukan dirinya yang akan dikabulkan permohonannya. Pada tahap ini sudah terlihat permasalahannya.

Kesadaran Terjadinya Gangguan

Gambar 4.12 Sabino Memegang Harpannya



Sumber : <https://loklok.com/>

Menit 54:11 Asha telah berhasil mengambil harapan Sabino atau kakeknya dan mengembalikan harapan tersebut ke kakeknya, kemudian kakeknya meletakkan harapan tersebut ke hatinya.

(Dialog)

Sabino : Aku seharusnya tidak memberikan harapanku kepada Magnifico ini...ini milikku (dia mengembalikan harapannya ke hatinya dan merasa bahagia)

Sakinah : (terkejut) Saba...

Sabino : Asha, aku mungkin tidak akan pernah benar-benar menginspirasi siapa pun...tapi sekarang aku setidaknya memiliki kesempatan untuk mencoba.

Asha : Aku akan kembali untuk permintaanmu selanjutnya, Mama (sambil menatap ibunya)

(dan tiba-tiba Raja Magnifico datang, membuat Asha dan ibunya kaget)

Gambar 4.13 Raja Mendatangi Rumah Asha



Sumber : <https://loklok.com/>

(Dialog) Menit 55:20

Raja : itu benar, Asha. Kau sudah ketahuan. Dimana makhluk itu? Dimana bintangnya?

Sabino : Tidak apa-apa di sini untukmu!

Raja : Bagaimana kau melakukannya? Sihir apa yang kau gunakan?

Asha : Aku tidak tau sihir.

Raja : Kau sudah merenggut bintang dari langit...dan menggunakannya untuk mencuri dariku.

Asha : Harapan itu bukan milikmu. Kau tidak akan pernah mengabulkan harapan Saba-ku. Dan dia berhak untuk mendapatkan harapannya kembali. Mereka semua layak mendapatkannya.

Raja : Sudah kubilang...kalau akuyang memutuskan apa yang pantas untuk mereka dapatkan.

Sakina : Kumohon, yang mulia. Dia membuat kesalahan. Dia tidak akan melakukannya lagi.

Raja : Oh, aku tau dia tidak akan melakukannya lagi. (sambil memperlihatkan harapan Sakina atau ibunya Asha). Apakah ini terasa tidak asing, Sakina?

Gambar 4.14 Ibu Asha Melimat Harapannya



Sumber : <https://loklok.com/>

(Dialog) Menit 55:06

Raja : Ya, harapanmu yang kau berikan padaku untuk diamankan...karena kita semua tahu apa yang terjadi pada harapan...didunia nyata ini. harapan itu diahncurkan.

Gambar 4.15 Raja menghancurkan harapan ibu Asha



Sumber : <https://loklok.com/>

(Dialog) Menit 55:27

(harapan ibu Asha telah dihancurkan Raja Magnifico)

Raja Magnifico : Apa ini? hadiah yang luar biasa. Selama ini, aku sudah melindungi keinginan tanpa tahu...kekuatan yang dihasilkan harapan itu. Aku merasa seolah-olah aku bisa melakukan...apa saja.

(Raja Magnifico merasakan sesuatu seperti kekuatan yang membuatnya dapat melakukan apa saja)

Pada tahap ini kesadaran terjadinya gangguan di mulai dari Asha yang telah berhasil mengembalikan harapan kakeknya, kemudian Raja datang karena sudah tau dia telah mengambil harapan kakeknya dan Raja bertanya dimana bintangnya, sihir paa yang digunakan Asha. Lalu Raja memperlihatkan harapan ibunya dan menghancurkannya. Di tahap kesadaran terjadi gangguan ini sudah menuju ke klimaks.

Upaya Memperbaiki Gangguan

Gambar 4.16 Teman-temannya mengeluarkan semua permohonan



Sumber : <https://lokllok.com/>

(Dialog)

(teman-teman Asha bekerja sama melepaskan harapan yang ada di istana dibantu oleh Ratu)

Safi : Paduka ratu berkata kita perlu mencari katrol raksasa.

Valentino : Mungkin katrol ini ? (menunjukkan katrol yang berada di atas)

(Star menerbangkan buku-buku agar teman-teman Asha dapat naik ke atas)

(adegan beralih ke Asha yang sedang di kejar Raja Magnifico karena Raja ingin merebut Star, yang dapat membuat kekuatannya bertambah)

(keadaan di istana terlihat teman-teman Asha berusaha menarik katrol untuk membuka pintu yang di atas merana istana)

Gabo :Ini tidak akan bergerak! (berusaha menarik katrol)

Safi : Aku sudah berusaha sekuat tenaga.

Valentino : Kau harus bekerja sama. Ikuti perhitungan. Satu. Dua.

Bazeema : Sekarang! (sama-sama menarik katrol)

Valentino : Kerahkan semua tenaga kalian.

(pintu menara sangat sulit dibuka. Dan akhirnya teman-teman Asha terjun sambil memegang katrol)

Gabo : Aku akan terbang

Pada tahap ini Asha bersama Star dan teman-temannya, mulai berusaha mengembalikan harapan penduduk Rosas kepada pemiliknya masing-masing yang telah disimpan oleh Raja Magnifico. Asha memancing Raja untuk menuju hutan agar teman-teman Asha dapat membebaskan harapan yang ada di istana yang di bantu oleh Star. Kemudian Raja berhasil merebut kembali harapan-harapan dan Star kemudian masuk ke dalam tongkat sihir Raja.

Pemulihan Menuju Keseimbangan

Pada tahap ini penduduk Rosas menyadari bahwa Raja Magnifo tidak sepenuhnya ingin mengabdikan harapan mereka, melainkan harapan tersebut digunakan untuk membuat Raja menambah kekuatan sihir jahatnya. Raja mengikat seluruh penduduk Rosas dengan sihirnya dan menangkap Star dan memasukkannya kedalam tongkat sihirnya agar kekuatannya menjadi sempurna. Asha yang melihat penduduk Rosas telah diikat dengan kekuatan jahat Raja Magnifoco berusaha melawannya. Penduduk Rosas bersama-sama melawan Raja dengan hati dan harapan mereka. Pada akhirnya mereka berhasil mengalahkan Raja dan mendapatkan harapan mereka kembali.

Gambar 4.17 Penduduk sudah mendapatkan harapannya



Sumber : <https://loklok.com/>

(Dialog)

(penduduk Rosas sangat senang mendapatkan kembali harapan mereka)

Penduduk Rosas : Harapanku. Indah sekali. Aku akan mewujudkannya (sambil memegang harapan tersebut)

Sakina : Oh, harapanku yang indah.

(Asha berhasil mengembalikan harapan ibunya)

Asha : Mama, kau sudah mendapatkan harapanmu kembali.

(teman-teman asha juga bahagia melihatnya)

Dahlia : Aku turut berbahagia untukmu.

(akhir cerita kakeknya Asha berhasil mewujudkan impiannya sendiri)

4.2 Pembahasan

Penggunaan struktur naratif Tzvetan Todorov pada film Wish ini, sudah mengikuti lima tahap dengan jelas, film menunjukkan tahapan Kondisi Keseimbangan yang terlalu panjang dan bertele-tele. Tahap ini mendominasi sebagian besar awal film, dimana alur berjalan lambat dengan eksposisi yang

berulang dan kurang memicu rasa penasaran. Akibatnya, transisi menuju tahap Gangguan (Disruption) yang seharusnya menjadi pemicu konflik utama terasa terlambat dan kurang berdampak.

Penonton cenderung kehilangan minat sebelum cerita benar-benar mencapai titik permasalahan, yang seharusnya menjadi daya tarik utama dalam perkembangan naratif. Setelah gangguan akhirnya muncul, yaitu ketika tokoh utamanya mulai menyadari adanya ketidakadilan dan penyalahgunaan kekuasaan dalam sistem kerajaan, barulah cerita mulai menunjukkan peningkatan tensi. Tahap Kesadaran Terjadi Gangguan ini dikemas dengan lebih dinamis, namun tetap belum cukup kuat untuk menebus awal yang lambat. Tokoh utama kemudian memasuki tahap Upaya Memperbaiki Gangguan yang terjadi. Dalam hal ini, karakter utama berusaha merebut kembali harapan dan keinginan rakyat yang telah dirampas oleh Raja Magnifico.

Namun, meskipun klimaks mulai terbentuk, tahap ini terasa agak terburu-buru dibandingkan pengantar yang terlalu panjang sebelumnya. Akibatnya, struktur naratif film terlihat tidak seimbang; bagian awal terlalu lambat, sementara penyelesaian konflik terkesan dipadatkan. Tahap akhir, memang berhasil memulihkan keadaan dan menghadirkan resolusi, namun tidak cukup kuat untuk memberikan dampak emosional yang mendalam karena pembangunan konfliknya tidak merata sejak awal.

Adapun kelebihan dan kekurangan penggunaan struktur naratif Tzvetan Todorov dalam sebuah film fiksi. Kelebihan nya yaitu, salah satunya adalah alur cerita yang jelas dan mudah dipahami, karena mengikuti pola lima tahap yang

logis; Keseimbangan, Gangguan, Kesadaran Terjadi Gangguan, Upaya Memperbaiki Gangguan, dan Pemulihan Menuju Keseimbangan. Struktur ini membantu penonton untuk memahami perkembangan cerita dan karakter tanpa kesulitan. Selain itu, model ini juga menciptakan alur yang kohesif, di mana setiap peristiwa memiliki keterkaitan yang jelas, sehingga membangun ketegangan dan resolusi yang memuaskan. Film seperti *Wish*, yang menggunakan struktur ini, dapat membuat penonton terhubung secara emosional karena cerita berkembang secara bertahap, dengan konflik yang berkembang secara natural hingga klimaks dan resolusi.

Kelemahannya yaitu, karena pola ini sering digunakan dalam banyak film, terutama dalam genre animasi dan fantasi, cerita yang mengikutinya bisa terasa klise atau terlalu mudah ditebak. Penonton mungkin sudah dapat membayangkan bagaimana konflik akan berkembang dan berakhir, sehingga mengurangi elemen kejutan atau inovasi dalam narasi. Selain itu, struktur ini terkadang membatasi eksplorasi naratif yang lebih kompleks, seperti alur non-linear atau cerita dengan akhir yang ambigu. Film yang terlalu ketat mengikuti struktur Todorov dapat kehilangan daya tarik bagi penonton yang menginginkan cerita yang lebih unik.

Jika dibandingkan dengan penelitian pada film lainnya seperti film *Sokola Rimba* menunjukkan penerapan struktur naratif Todorov yang lebih seimbang dan efektif. Keseimbangan awal digambarkan secara ringkas namun jelas, melalui kegiatan Butet Manurung yang mengajar anak-anak rimba. Gangguan muncul saat Butet memutuskan pergi ke Hilir Makekal tanpa izin

atasannya dan menghadapi resistensi dari masyarakat setempat. Kesadaran Terjadi Gangguan berkembang secara bertahap melalui pengalaman Butet dalam menghadapi tantangan sosial dan budaya. Upaya Memperbaiki Gangguan dilakukan secara konsisten dan mendalam, hingga akhirnya Butet berhasil mendirikan Sokola Rimba. Pemulihan Menuju Keseimbangan pun tercapai, ditunjukkan dengan keberhasilan pendidikan selaras secara bertahap dan emosional ini membuat Sokola Rimba mampu menyampaikan pesan dan konflik secara kuat serta menyentuh (Azizaty & Putri, 2018).

Sedangkan Film *Wish* mengikuti lima tahap struktur Tzvetan Todorov, yakni Keseimbangan, Gangguan, Kesadaran Terjadi Gangguan, Upaya Memperbaiki Gangguan, dan Pemulihan Menuju Keseimbangan. Namun, penerapannya tampak tidak seimbang. Tahap Keseimbangan awal dieksplorasi terlalu panjang dan bertele-tele, dengan eksposisi tentang latar kerajaan Rosas dan kehidupan Asha yang berjalan lambat serta repetitif. Hal ini mengurangi rasa penasaran penonton karena konflik utama belum juga muncul dalam durasi yang cukup lama. Transisi menuju tahap Gangguan pun terasa lambat dan kurang berdampak.

Gangguan mulai terlihat ketika Asha menyadari adanya penyalahgunaan kekuasaan oleh Raja Magnifico. Pada titik ini, tensi cerita mulai meningkat dan tahap Kesadaran Terjadi Gangguan disampaikan dengan lebih dinamis. Namun, Upaya untuk Memperbaiki Gangguan di mana Asha berjuang untuk merebut kembali harapan rakyat terasa terburu-buru dan kurang digarap mendalam. Alur berkembang cepat menuju klimaks tanpa adanya proses yang cukup kuat untuk

membangun ketegangan secara maksimal. Akibatnya pemulihan keseimbangan di akhir film, meskipun secara naratif menyelesaikan konflik, terasa kurang memberikan dampak emosional karena pembangunan konfliknya tidak merata sejak awal.

Film *Wish* mengalami kegagalan di box office karena beberapa faktor yaitu, kurangnya promosi yang maksimal terutama pada perayaan 100 tahun film Disney, ceritanya dianggap tidak berkesan, dengan alur yang terlalu sederhana dan penjahat yang kurang efektif, sehingga tidak mampu meninggalkan dampak yang kuat seperti film Disney lainnya. Keberadaan banyak *eastereeg* dari film-film klasik justru kurang menarik bagi generasi muda yang belum familiar dengan referensi tersebut. Lagu-lagu dalam film ini kurang *ear-catching*, meskipun secara vokal berkualitas, tetapi tidak memiliki daya tarik yang lemekat seperti lagu-lagu yang ada di film *Frozen* atau *Moana*. Kombinasi dari faktor-faktor ini membuat *Wish* gagal menarik perhatian penonton secara luas dan tidak mampu mencapai kesuksesan yang diarpkan Disney.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Film animasi *Wish* yang diproduksi oleh Walt Disney pada tahun 2023, meskipun mengikuti struktur naratif Tzvetan Todorov dengan jelas, mengalami beberapa kelemahan dalam penerapannya. Tahap Kondisi Keseimbangan terlalu panjang dan bertele-tele, yang mengurangi rasa penasaran penonton, sementara transisi menuju Gangguan terasa lambat dan kurang berdampak, sehingga penonton kehilangan minat sebelum konflik utama muncul. Meskipun Kesadaran Terhadap Gangguan disampaikan dengan lebih dinamis, Upaya Memperbaiki Gangguan terasa terburu-buru dan kurang mendalam, mengakibatkan penyelesaian konflik yang tidak memberikan dampak emosional yang kuat.

Di sisi lain, struktur naratif ini memiliki kelebihan, seperti alur cerita yang mengikuti pola lima tahap yang logis, memudahkan penonton memahami cerita, serta menciptakan alur yang kohesif di mana setiap peristiwa memiliki keterkaitan yang jelas. Namun, film ini juga mengalami kegagalan di box office karena beberapa faktor, termasuk kurangnya promosi yang maksimal, terutama dalam perayaan 100 tahun Disney, serta kontroversi seputar Disney yang mempengaruhi minat penonton.

Selain itu, cerita yang dianggap tidak berkesan dengan alur yang terlalu sederhana dan penjahat yang kurang efektif, serta lagu-lagu yang kurang menarik dibandingkan film Disney lainnya, turut berkontribusi pada kegagalan

film ini. Secara keseluruhan, Wish menunjukkan potensi yang baik dalam narasi, tetapi eksekusi yang kurang seimbang dan beberapa faktor eksternal menyebabkan film ini tidak mencapai kesuksesan yang diharapkan.

5.2 Saran

Penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menganalisis bagaimana elemen visual dan sinematografi mendukung penyampaian tema dalam film wish selain itu, membandingkan narasi Wish dengan film animasi lain yang mengangkat tema serupa dapat memberikan perspektif lebih luas mengenai pola penceritaan dan strategi penyampaian pesan dalam film animasi

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, L. P. (2022). *Analisis Semiotika Tentang Representasi Disfungsi Keluarga Dalam Film Boyhood*. 1(1).
- Arfianti Wijaya, & Serafica Gischa. (2023, November 10). Pengertian Media Audiovisual: Kelebihan dan Kekurangan. *Kompas.com*. <https://www.kompas.com/skola/read/2023/11/10/040000069/pengertian-media-audiovisual--kelebihan-dan-kekurangan>
- Azizaty, S. S., & Putri, I. P. (2018). ANALISIS NARASI TZVETAN TODOROV PADA FILM SOKOLA RIMBA. *ProTVF*, 2(1), 51. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v2i1.12873>
- Dita Prisilia Lestari, Dindin M.Z.M, & Setiawan. (2023). TEORI TZVETAN TODOROV UNTUKMEMBEDAH UNSUR NARATIF DALAM FILM SEJUTA SAYANG UNTUKNYA DAN RELEVANSINYA DENGAN PEMBELAJARAN TEKS NARASI DI SMP. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 562–571. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1668>
- Hardani, Nur Hikmatul auliya, Roushandy Asri Fardani, Jumari Ustiawaty, Evi Fatmi Utami, Dhika Jualiana Sukamana, & Ria Rahmatul Istiqomah. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu.
- Hasan, S., & Hidayati, L. (2023). *Nilai Pendidikan Akhlak dalam Film Animasi Nussa dan Rara*. 02.
- IAIN Sultan Amai Gorontalo, & Arsyad, L. (2017). MEMBEKALI ANAK USIA DINI DENGAN PENDIDIKAN KARAKTER: ANALISIS CERITA FILM ANIMASI UPIN DAN IPIN. *WASKITA: Jurnal Pendidikan Nilai dan Pembangunan Karakter*, 5(1), 59–71. <https://doi.org/10.21776/ub.waskita.2021.005.01.5>
- Khairunnisa Salsabila. (2023, November 24). Memaknai Harapan Lewat Film “Wish.” *Insertlive*. <https://www.insertlive.com/film-dan-musik/20231124093108-25-324788/memaknai-harapan-lewat-film-wish>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran

- Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Nasution, N. (2018). *Strategi Manajemen Penyiaran Radio Swasta Kiss Fm Dalam Menghadapi Persaingan Informasi Digital*. Vol 2 No. 2, 167–178. <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/interaksi/article/view/2094>
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(3), 219–230. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p219-230>
- Nur Maghfirah Aesthetika, Poppy Febriana, Fikri M. Andi, & Alfaro Mohammad Recoba. (2022). *Buku Ajar Komunikasi Visual (Pertama)*. UMSIDA Press. <https://press.umsida.ac.id/index.php/umsidapress/article/view/978-623-464-063-2>
- Nurmawati, L. (2021). Pengaruh Film Animasi adit dan Sopo Jarwo terhadap Perkembangan Moral. *Jurnal Inovatif Ilmu Pendidikan*, 1(2), 137–151. <https://doi.org/10.23960/jiip.v1i2.21783>
- Pundra Rengga Andhita S.Sos., M.I.Kom. (2021). *Komunikasi Visual* (1 ed., Vol. 1). Zahira Media Publisher.
- Puspitaningrum, D., Ekowati, S., Priatna, P., & Bender, G. W. (2024). Konglomerasi Walt Disney Company dan Implikasinya di Indonesia dalam Kajian Ekonomi Politik Media. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam dan Humaniora* (E-ISSN 2745-4584), 4(02), 1804–1814. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i02.5432>
- Rahman Asri. (2020). Membaca Film Sebagai Sebuah Teks: Analisis isi Film “Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (NKCTHI).” *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, Vol. 1, No. 2.
- Risata, M. N., & Maulana, H. (t.t.). *Penerapan Animasi dan Sinematografi dalam Film Animasi Stopmotion “Jenderal Soedirman.”*
- Sanata Dharma University, & Taum, Y. (2018). THE PROBLEM OF EQUILIBRIUM IN THE PANJI STORY: A TZVETAN TODOROV’S

NARRATOLOGY PERSPECTIVE. *International Journal of Humanity Studies*, 2(1), 90–100. <https://doi.org/10.24071/ijhs.2018.020110>

Saputri, N. A. (2022). Perspektif Budaya Ketimuran dalam Film Disney Princess. *Jurnal PIKMA : Publikasi Ilmu Komunikasi Media Dan Cinema*, 5(1), 45–64. <https://doi.org/10.24076/pikma.v5i1.801>

Sari, Y. P. (t.t.). *Analisis visual penerapan 12 prinsip animasi dalam film grey & jingga: the twilight animated series episode*.

Sinaga, C. N. A., & Jozarky, T. M. (2023). *Representasi Kekerasan dalam Serial TV Stranger Things Season 4*. 6(6).

Thariq, M., & Anshori, A. (2017). *Komunikasi adaptasi mahasiswa indekos*. Vol 1 no 2.

Thomas Rizal. (2023, November 23). Review Film Wish, Narasi Bertele-tele Berbalut Animasi yang Indah. *beritasatu.com*. https://www.beritasatu.com/lifestyle/2782559/review-film-wish-narasi-bertele-tele-berbalut-animasi-yang-indah?utm_source=chatgpt.com

Yuni Usmanda. (2023, Desember 5). 5 Alasan Wish Jadi Film Disney Lainnya Yang Gagal Menarik Perhatian Penonton. *Kincir.com*. <https://kincir.com/movie/alasan-wish-gagal-menarik-penonton/>

Yusra, R. A. (2019). *SMP Negeri 1 Banuhampu Email: Ernanida.yusra@gmail.com*.



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/AK/PPT/01/2021
Pusat Administrasi: Jalan Muhiyar Basri No. 3 Medan 20250 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
@mpd@telponi.ac.id *1@telponi.ac.id @umsu@umsu.ac.id @umsu@umsu.ac.id @umsu@umsu.ac.id @umsu@umsu.ac.id @umsu@umsu.ac.id

Sk-1

**PERMOHONAN PERSetujuan
JUDUL SKRIPSI**

Kepada Yth. Bapak/Ibu
Program Studi ILMU KOMUNIKASI
FISIP UMSU
di
Medan.

Medan 9 Januari 2025

Assalamu alaikum wr. wb.

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama Lengkap : Aini Zahra
NPM : 2103110082
Program Studi : ILMU KOMUNIKASI
SKS diperoleh : 119,0 SKS, IP Kumulatif 3,70

Mengajukan permohonan persetujuan judul skripsi :

No	Judul yang diusulkan	Persetujuan
1	Analisis Tema dan Narasi pada Film Animasi Wish Oleh Walt Disney	 9 Jan 2025
2	Analisis Teknik Pengambilan Gambar dalam Menciptakan Antisipasi Jumpscare pada Film Munkar Karya Evelyn Afnilia	
3	Analisis Semiotika Visual pada Channel Youtube Benda Mati Universe Lutfi Hineo	

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

- Tanda bukti lunas beban SPP tahap berjalan;
- Daftar Kemajuan Akademik/Transkrip Nilai Sementara yang disahkan oleh Dekan.

Demikianlah permohonan Saya, atas pemeriksaan dan persetujuan Bapak/Ibu, Saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Rekomendasi Ketua Program Studi:
Diteruskan kepada Dekan untuk
Penetapan Judul dan Pembimbing

108.21.311

Pemohon,

Aini Zahra

Dosen Pembimbing yang ditunjuk
Program Studi: ILMU KOMUNIKASI

Medan, tanggal 10 Januari 2025
Ketua
Program Studi: ILMU KOMUNIKASI

AKHYAR ANCHORI S. Sos, M. I. Kom
NIDN: 0127 04 8401

Corry Novica APRIANA, S. Sos, MA
NIDN: 0130117403





UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KPI/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fisip.umsu.ac.id>

fisip@umsu.ac.id

[umsu.medan](#)

[umsu.medan](#)

[umsu.medan](#)

[umsu.medan](#)

Sk-2

**SURAT PENETAPAN JUDUL DAN PEMBIMBING
TUGAS AKHIR MAHASISWA
(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)
Nomor : 78/SK/IL3.AU/UMSU-03/F/2025**

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Nomor: 1964/SK/II.3.AU/UMSU-03/F/2024 Tanggal 04 Djumadil Awwal 1446H/ 06 November 2024 M Tentang Panduan Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) dan Rekomendasi Pimpinan Program Studi Ilmu Komunikasi tertanggal : 10 Januari 2025, dengan ini menetapkan judul dan pembimbing penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) untuk mahasiswa sebagai berikut:

Nama mahasiswa : AINI ZAHRA
N P M : 2103110082
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Semester : VII (Tujuh) Tahun Akademik 2024/2025
Judul Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) : ANALISIS TEMA DAN NARASI PADA FILM ANIMASI WISH OLEH WALT DISNEY
Pembimbing : CORRY NOVRICA AP SINAGA, S.Sos., M.A.

Dengan demikian telah diizinkan menulis Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah), dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) harus memenuhi prosedur dan tahapan sesuai dengan buku pedoman penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) FISIP UMSU Tahun 2024.
2. Penetapan judul dan pembimbing Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) sesuai dengan nomor yang terdaftar di Program Studi Ilmu Komunikasi: 108.21.311 tahun 2025.
3. Penetapan judul, pembimbing dan naskah Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) dinyatakan batal apabila tidak selesai sebelum masa kadaluarsa atau bertentangan dengan peraturan yang berlaku.

Masa Kadaluarsa tanggal: 10 Juli 2025.

Ditetapkan di Medan,
Pada Tanggal, 10 Rajab 1446 H
10 Januari 2025 M



Tembusan :

1. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UMSU di Medan;
2. Pembimbing ybs. di Medan;
3. Peringgal.

Dekan,

Assec. Prof. Dr. ARIFIN SALEH., MSP.
NIDN. 0030017402





UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya
Sila menjajah dunia dengan ilmu dan iman serta dengan langkah nyata

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
https://fisp.umsu.ac.id fisp@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

Ek-3

PERMOHONAN
SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR MAHASISWA
(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)

Kepada Yth.
Bapak Dekan FISIP UMSU
di
Medan.

Medan, 31 Januari 2025

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : Aini Zahra
NPM : 210340082
Program Studi : ILMU KOMUNIKASI

mengajukan permohonan mengikuti Seminar Proposal Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) yang ditetapkan dengan Surat Penetapan Judul dan Pembimbing Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) Nomor. 28 /SK/IL.3-AU/UMSU-03/F/20.25. tanggal 10 Januari 2025 dengan judul sebagai berikut :

Analisis Tema dan Narasi Pada Film Animasi
Wish Oleh Walt Disney

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Surat Permohonan Penetapan Judul Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) (SK-1);
2. Surat Penetapan Judul dan Pembimbing Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) (SK-2);
3. DKAM/ Transkrip Nilai Sementara yang telah disahkan;
4. Kartu Hasil Studi Semester 1 s/d terakhir;
5. Tanda Bukti Lunas Beban SPP tahap berjalan;
6. Tanda Bukti Lunas Biaya Seminar Proposal Tugas Akhir Mahasiswa;
7. Kartu Kuning Peninjau Seminar Proposal;
8. Semua berkas di fotocopy rangkap 1 dan dimasukkan ke dalam MAP berwarna BIRU;
9. Proposal Tugas Akhir Mahasiswa yang telah disahkan oleh Pembimbing (rangkap - 3).

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih. Wassalam

Diketahui oleh Ketua
Program Studi

(Anwar Anshori, S.Sos, M.I.Kom)

NIDN: 0127048401

Menyetujui
Pembimbing

(Corry Novica AP. Sinaga, S.Sos, MA) (Aini Zahra)

NIDN: 0130117403

Pemohon,

(Aini Zahra)





UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Belajarlah untuk lebih berkembang
sangat dan lebih tinggi

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBRANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi / Jngg. I Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 191/SIGBAN-PT/Ak.KP/PTXU/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 06224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fisp.umsu.ac.id> fisp@umsu.ac.id [umsu.medan](https://www.facebook.com/umsu.medan) [umsu.medan](https://www.instagram.com/umsu.medan) [umsu.medan](https://www.youtube.com/umsu.medan) [umsu.medan](https://www.tiktok.com/umsu.medan)

Sk-5

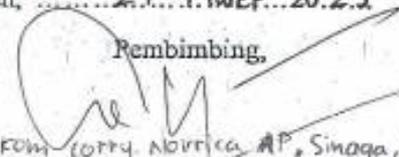
BERITA ACARA BIMBINGAN TUGAS AKHIR MAHASISWA

Nama lengkap : Aini Zahra
NPM : 2103110082
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Tugas Akhir Mahasiswa : Analisis Tema dan Narasi Pada Film Animasi
(Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) : Wish Oleh Walt Disney

No.	Tanggal	Kegiatan / Revisi/Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	03/01/2025	Acc Judul dan penetapan dosen Pembimbing	d
2.	10/01/2025	Diskusasi judul dengan dosen pembimbing	d
3.	22/01/2025	Bimbingan proposal tugas akhir	d
4.	24/01/2025	Bimbingan proposal tugas akhir	d
5.	31/01/2025	Acc proposal tugas akhir	d
6.	03/02/2025	Tanda Tangan SK 3 permohonan Seminar Proposal	d
7.	14/02/2025	Bimbingan Bab 1-4 tugas akhir	d
8.	17/03/2025	Bimbingan revisi bab 4 dan 5 tugas akhir	d
9.	20/03/2025	Bimbingan revisi bab 4 dan 5 tugas akhir	d
10.	27/03/2025	Acc Tugas Akhir dan penandatanganan SK 5	d

Medan, 27. Maret 20.25


Ketua Program Studi
Aripin Saleh S.Sos, M.Pd
(NIDN: 0030017402)


Pembimbing,
Corry Novica AP, Sinaga, S.Sos, MA
(NIDN: 013017403)



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Data Pribadi

Nama : Aini Zahra
 NPM : 2103110082
 Tempat Dan Tanggal Lahir : Bandar Klippa, 27 April 2003
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Kewarganegaraan : Warga Negara Indonesia
 Alamat : Sukamaju Dusun VII, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang
 Anak Ke : 3 Dari 3 Bersaudara
 Email : ainizahra29082021@gmail.com

Nama Orang Tua

Nama Ayah : Awambri
 Nama Ibu : Nuraini
 Alamat : Sukamaju Dusun VII, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang

Pendidikan Formal

1. SD Negeri 060800 Kec. Medan Area
2. SMP Sabilina Kec. Percut Sei Tuan
3. SMK Broadcasting Bina Creative Medan
4. Tahun 2021-2025, tercatat sebagai Mahasiswa pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Medan,

2025

Aini Zahra