

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya sastra seringkali didasarkan pada pandangan dan kehidupan para penulis yang muncul di sekitarnya. Menurut Wardani (2009) Sastra merupakan pemaparan pemikiran, pendapat, dan pandangan pengarang tentang kehidupan. Karya sastra tidak dapat dipisahkan dari peristiwa kehidupan bermasyarakat, terdapat beberapa karya sastra yang mengandung kisah hidup pengarangnya sendiri, atau murni dari imajinasi pengarang. Sebuah karya sastra tidak akan ada tanpa adanya tujuan dari pengarangnya. Terkadang pengarang hanya sekedar ingin mengungkapkan dan menyampaikan pesan atau mengkritik melalui karya sastra yang diciptakannya. Karya sastra tidak diciptakan secara bebas, maka harus mempunyai nilai positif yang bermanfaat bagi masyarakat. Salah satu syarat agar suatu karya dapat diakui sebagai karya sastra adalah mempunyai kegunaan atau nilai positif.

Seiring berkembangnya zaman, ilmu pengetahuan, dan teknologi, karya sastra juga ikut berkembang, kini karya sastra muncul dengan bentuk audio visual yaitu film. Menurut Ahmadi (2020:13) Film merupakan bagian dari karya sastra karena film menggambarkan realitas yang terdapat dalam karya sastra. Karya sastra membawa pembaca ke dalam imajinasi pengarang, sementara film menunjukkan dunia imajinasi pengarang di hadapan para penonton, sehingga penonton tidak harus membayangkan seperti apa imajinasi yang dibuat oleh pengarang. Film sama seperti karya sastra lainnya yang menggunakan Bahasa untuk menyampaikan cerita dan pesan. Dalam film, dialog dan narasi berfungsi sebagai alat untuk mengkomunikasikan ide-ide dan emosi yang mirip dengan cara penulis menggunakan kata-kata dalam novel dan puisi. Film juga seringkali mengungkapkan tema-tema yang sama dengan bentuk karya sastra lainnya, seperti cinta, perjuangan, konflik sosial. Dengan demikian film menyampaikan pesan-pesan positif sebagaimana dengan fungsi sastra itu sendiri.

Menurut Nurgiyantoro (dalam wina, 2024), film menggambarkan kehidupan sosial masyarakat yang mengandung penerapan moral dalam sikap dan perilaku para tokoh sesuai dengan pandangan penonton tentang moral. Moral yang terkandung dalam karya sastra, mencerminkan apa yang diungkapkan penulis sebagai nilai kebenaran. Melalui cerita yang ditampilkan pemeran dalam film, para penonton diharapkan mengambil nilai moral yang disampaikan di dalam film tersebut.

Nilai moral adalah pedoman yang diyakini baik, yang digunakan untuk menilai perilaku manusia sebagai baik dan buruk. Nilai-nilai moral dapat berbeda-beda antar individu atau kelompok, tergantung pada latar belakang budaya, pendidikan, dan pengalaman hidup, sebagai contoh di lingkungan keluarga, sikap orang tua sering kali menjadi panutan oleh anaknya. Jika orang tua menanamkan nilai nilai kejujuran, tanggung jawab ,toleransi maka kemungkinan besar anak itu juga menanamkan nilai nilai tersebut.

Nilai moral dalam film *Monster Hunt* 《捉妖记》 *Zhuō Yāo Jì* digambarkan sutradara melalui tokoh pemeran yang ditampilkan dalam film yang memiliki sifat baik. Film ini bercerita tentang monster yang diusir oleh manusia dan terpaksa hidup terpisah. Ketika di dunia monster terjadi konflik yang dimana ratu monster harus melarikan diri ke dunia manusia dalam keadaan hamil, ratu monster harus menitipkan anaknya karena dia dalam keadaan sekarat, kepada Song Tianyin, seorang pemuda yang lemah dan penakut, dan Huo Xiaolan, seorang pemburu monster yang tangguh. Keduanya harus berjuang untuk melindungi bayi monster yang menggemaskan dari berbagai ancaman. Namun perjalanan mereka diwarnai dilema moral, antara menjual Wuba dengan mendapatkan keuntungan atau justru melindunginya dan mengembalikannya ke dunia monster. Namun pada akhirnya mereka memutuskan untuk melindungi dan mengembalikannya ke dunia monster meskipun mereka sendiri si sulit.

Hunt 《捉妖记》 *Zhuō Yāo Jì* adalah sebuah film dengan genre fantasi yang emen komedi dan petualangan . Film ini rilis pada tahun 2015,mengambil latar Kuno, dimana manusia dan monster hidup berdampingan meskipun terdapat konflik tersebut. Film *Monster Hunt* disutradarai oleh Raman Hui, Raman Hui Shing Ngai



adalah seorang animator, sutradara, dan produser film asal Hongkong, Raman Hui sudah membuat karya beberapa yaitu film pendek yang berjudul *Sleepy Gui* (1994), *Fat Cat On Diet* (1999). Film *Shrek The Third* (2007). *Monster hunt* (2015) , *The Tiger's Apprentice* (2024). Spesial tv Kung Fu Panda: *Secrets Of The Furious Five* (2008), dan *Scared Shrekless* (2010).

Film *Monster Hunt* termasuk salah satu film terlaris di Tiongkok dan mendapatkan pengakuan di festival film internasional. Film ini telah menciptakan kegemaran di dunia perfilman dengan pendapatan tertinggi sepanjang masa di Tiongkok sebesar \$384,7 juta (sekitar Rp5,6 triliun) setelah lima puluh delapan hari tayang. Film *Monster Hunt* adalah film yang pertama kali mengalahkan rekor box office *Furious 7* di Tiongkok, yang sebelumnya merupakan film terlaris. Salah satu keunikan dari film ini adanya pengaruh budaya mitologi Tiongkok, karena terdapat makhluk atau monster yang ditampilkan dalam film ini, yang terinspirasi dari berbagai makhluk mitologis dan cerita rakyat Tiongkok yang terdapat dalam karya *Classic Of Mountains And Seas* (山海经, Shānhǎijīng). Selain itu film ini juga menggunakan teknologi animasi, CGI (*Computer-Generated Imagery*) dan efek khusus yang sangat maju pada saat itu, yang menggabungkan *live action* dengan monster yang diciptakan sepenuhnya melalui komputer. Film ini telah ditonton lebih dari enam puluh lima juta orang di seluruh dunia, menunjukkan daya tarik yang luar biasa dikalangan penonton.

Film *Monster Hunt* memiliki kemiripan dengan *Painted Skin* (画皮, 2008) karena sama-sama menghadirkan relasi antara manusia dan makhluk non-manusia yang hidup berdampingan. Namun, *Monster Hunt* dirancang dengan pendekatan yang lebih ringan melalui unsur komedi, sehingga mampu menyampaikan pesan-pesan moral secara lebih komunikatif dan dapat diterima oleh berbagai kalangan. Hal ini menjadi daya tarik tersendiri dan alasan film tersebut relevan untuk penulis jadikan objek penelitian.

Tidak jarang sebuah film perlu diteliti untuk mengungkapkan nilai-nilai moral dan menjadikan bahan pelajaran yang baik pada penonton film. Pada dasarnya, film dijadikan sebagai bahan hiburan, tapi sayang sekali jika penikmat film hanya menontonnya tanpa mengetahui nilai-nilai moral yang terdapat dalam film itu. Film ini memiliki banyak peran baik yang penting untuk dianalisis sehingga penonton dapat mengambil pelajaran dari film *Monster Hunt* 《捉妖记》 *Zhuō Yāo Jì* yang ditampilkan tokoh-tokoh pemeran dalam film *Monster Hunt* 《捉妖记》 *Zhuō Yāo Jì*. Alasan yang dipaparkan diatas menjadi latar belakang yang menarik bagi penulis untuk meneliti nilai-nilai moral yang terkandung dalam film *Monster Hunt* 《捉妖记》 *Zhuō Yāo Jì* karya Raman Hui.

1.2 Penelitian Relevan

Banyak penelitian yang berkaitan dengan nilai-nilai moral dalam karya sastra terkhususnya pada film pada penelitian terdahulu. Namun pertama kalinya penelitian dari segi aspek nilai-nilai moral pada film *Monster Hunt* karya Raman Hui menggunakan teori Suseno sejauh ini belum ditemukan oleh peneliti. Penelitian ini terkait dengan pembahasan nilai-nilai moral sebagai rumusan masalah yaitu:

Ahmad (2023) dengan judul “Nilai-Nilai Moral dalam Film *Not One Less* 《一个都不能少》 *Yīgè dōu bùnéng shǎo* Karya Zhang Yimou”. Hasil dari penelitian ini menghasilkan tujuh moral baik di antaranya yaitu kejujuran, menjadi diri sendiri, ketersediaan tanggung jawab, kemandirian moral, keberanian moral, kerendahan hati, realistic dan kritis. Persamaan dengan penelitian ini sama-sama menggunakan metode kualitatif dan teori Suseno. Perbedaan lainnya yaitu penelitian ini menggunakan pendekatan sosiologi sastra dan objek yang dikaji pun berbeda.

Annisa (et al, 2022), dari hasil penelitian yang berjudul “Analisis Nilai Moral Pada Film *Say I Love You* 我说我爱你 Rizal” menghasilkan empat nilai moral baik yaitu bertanggung jawab, penolong, g menyerah. Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan n sama-sama meneliti nilai moral dalam karya sastra. Perbedaan dalam penelitian ada objek yang dikaji

21), Dari hasil penelitian yang berjudul “Analisi Nilai Moral Film Tilik Karya Wahyu menghasilkan lima nilai moral baik, yaitu kesabaran, tawakal, taat beribadah, mengendalikan diri. Persamaan dalam penelitian ini sama sama meneliti nilai-nilai



moral dalam karya sastra dan sama-sama menggunakan metode kualitatif. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu teori dan objek yang di kaji berbeda.

Handayani (2016) dengan judul “Unsur Budaya Tiongkok Yang Terdapat Dalam Film *Monster Hunt* Karya Raman Hui”. Hasil penelitian ini menghasilkan empat nilai kebudayaan yaitu percaya akan jimat dan mantra, mencium bibir dianggap telah dinikahi, setiap telah dibantu, akan berbalas budi, dan makanan mentah dianggap lebih sehat. Persamaan dalam penelitian ini, objek yang dikaji sama yaitu film *Monster Hunt*. Perbedaan dalam penelitian ini membahas mengenai nilai kebudayaan dalam film *Monster Hunt*.

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya di atas, penelitian dari penulis berbeda karena dalam penelitian ini penulis meneliti nilai-nilai moral dalam film *Monster Hunt* 《捉妖记》 *Zhuō Yāo Jì* Karya Raman Hui dengan menggunakan teori moral Suseno. Menurut Suseno ada tujuh sikap baik yang harus ditanamkan agar manusia memiliki moral yang mendukung tindakan yang mereka perbuat, yaitu kejujuran, menjadi diri sendiri, ketersediaan tanggung jawab, kemandirian moral, keberanian moral, kerendahan hati dan kritis. Dari teori yang di kemukakan oleh Franz Magnis Suseno ini sangat terperinci sehingga penulis ingin menggunakan teori moral Franz Magnis Suseno untuk mengungkapkan nilai-nilai moral yang terdapat dalam film *Monster Hunt* 《捉妖记》 *Zhuō Yāo Jì* Karya Raman Hui.

1.3 Landasan Teori

1.3.1 Teori Strukturalisme

Teori struktural merupakan suatu teori yang fokus pada kajian hubungan antar unsur atau struktur pembentuk karya sastra. Analisis struktural diperlukan untuk menganalisis sebuah teks film, karena sebelum menganalisis suatu film, perlu untuk memahami unsur-unsur struktural yang membentuk menjadi satu kesatuan. Unsur-unsur pembentuk karya sastra yaitu unsur intrinsik. Struktur dalam sebuah karya sastra menekankan pada hubungan antar berbagai lapisan yang membentuk kesatuan cerita (Luxemburg, 1984:38). Setiap unsur dalam cerita memiliki fungsi tertentu yang berkontribusi dalam menyatukan alur secara keseluruhan, yang terdiri dari unsur-unsur yang saling berkaitan (Mansur, 2019:88). Dalam analisis struktural, unsur intrinsik dipahami sebagai bagian dari keseluruhan yang membentuk karya sastra. Unsur-unsur intrinsik yang terkandung dalam karya sastra terdiri dari tema, alur/plot, tokoh penokohan, dan setting/latar.

1). Tokoh dan penokohan

Tokoh dan penokohan dalam karya sastra merupakan unsur yang sangat penting dalam membangun cerita. Menurut Widayati (2020) Penokohan merupakan cara penggambaran tokoh dalam cerita melalui sifat, sikap, serta perilaku yang ditampilkannya. Tokoh adalah individu yang terlibat dalam peristiwa yang diceritakan, sementara penokohan yang menggambarkan karakteristik dan sifat tokoh pemeran dalam cerita.

2). Alur/ Plot

Dalam karya sastra, alur atau plot adalah kumpulan peristiwa yang membentuk jalan cerita. Jalan cerita ini mengatur jalan cerita dari awal hingga akhir dan menciptakan ketegangan dan keterikatan emosional bagi pembaca. Menurut Sumasari (2014) Alur adalah peristiwa yang saling terhubung melalui hubungan sebab akibat, membentuk jalannya cerita dari awal hingga akhir. Urutan plot terdiri dari lima yaitu eksposisi, peningkatan konflik, klimaks, penurunan konflik dan penyelesaian.



Eksposisi)

adalah bagian yang berfungsi untuk memperkenalkan dan menjelaskan latar termasuk karakter, setting, dan situasi awal. Eksposisi memberikan konteks yang pembaca untuk memahami perkembangan cerita selanjutnya.

(peningkatan konflik)

Peningkatan konflik adalah tahap dalam struktur alur cerita yang terjadi setelah eksposisi dan sebelum klimaks. Pada tahap ini, berbagai masalah dan konflik mulai muncul dan berkembang, menciptakan ketegangan emosional dan dramatis yang mengarah pada puncak cerita. Hal ini dilakukan untuk membuat penonton lebih terlibat dalam cerita.

c). *Climax* (klimaks)

Klimaks adalah titik di mana ketegangan atau konflik dalam sebuah cerita mencapai puncaknya sebelum semuanya berakhir. Pada tahap ini, karakter utama biasanya menghadapi tantangan terbesar yang akan menentukan nasib mereka, seringkali dalam bentuk konfrontasi langsung dengan musuh atau situasi kritis. Momen klimaks sering dirancang untuk menimbulkan emosi yang kuat pada pembaca atau penonton sehingga mereka lebih terlibat dalam cerita.

d). *Falling action* (penurunan konflik)

Tahap penurunan konflik dalam struktur alur cerita terjadi setelah klimaks. Pada tahap ini, ketegangan yang tercipta selama cerita mulai mereda, dan peristiwa berfokus pada konsekuensi klimaks dan bagaimana karakter beradaptasi dengan perubahan.

e). *Resolution* (penyelesaian)

Bagian terakhir dari struktur alur sebuah karya sastra adalah penyelesaian. Pada titik ini, perselisihan yang terjadi selama cerita mulai diselesaikan. Bagaimana masalah atau konflik yang dihadapi oleh tokoh utama diatasi, bagaimana semua konflik dan ketegangan yang terjadi sebelumnya ditemukan jalan keluar, biasanya menghasilkan hasil yang jelas dan bahagia (happy ending).

3). Setting/latar

Salah satu elemen penting dalam karya sastra adalah setting, atau latar, yang mencakup penggambaran tempat, waktu, dan suasana tempat peristiwa terjadi. Fungsi setting adalah untuk memberi pembaca konteks yang mereka butuhkan untuk memahami alur cerita dan karakternya. Terdapat tiga kategori setting, yaitu:

a). tempat

latar tempat mengacu pada lokasi dimana cerita berlangsung. Contohnya berupa perkotaan, pedesaan, atau lokasi spesifik seperti rumah atau sekolah.

b). waktu

latar waktu menunjukkan periode waktu saat cerita berlangsung. Berupa tahun tertentu, musim, atau waktu dalam sehari.

c). sosial

latar sosial mencakup kondisi sosial dan budaya yang mempengaruhi karakter dan alur cerita. Ini termasuk norma-norma Masyarakat, kelas sosial, dan interaksi antar karakter.

4). Tema

Tema merupakan ide pokok yang mendasari suatu karya sastra. Ini berfungsi sebagai fondasi yang menopang keseluruhan struktur cerita dan membantu pembaca menangkap makna serta pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang. Menurut Nurgiantoro (2009:68) tema menjadi landasan dalam mengembangkan cerita, sehingga menyatu dan menghidupkan bagian dalam cerita.

1.3.2 Teori moral Suseno

Menurut Suseno (1989:142) terdapat tujuh sikap baik yang layak dikembangkan agar manusia memiliki moral sebagai dasar dalam bertindak, yaitu kejujuran, menjadi diri sendiri, ketersediaan bertanggung jawab, kemandirian moral, keberanian moral, kerendahan hati, dan kritis.



dan dari macam-macam nilai moral sebagai berikut:

Kejujuran adalah sikap yang mencerminkan kesesuaian antara perkataan dan

diri sendiri: Menjadi diri sendiri berarti hidup sesuai dengan identitas dan kelakuan
tidak merasa terbebani.

3. Kesiediaan bertanggung jawab: Tanggung jawab adalah kesadaran individu terhadap konsekuensi dari Tindakan yang mereka telah lakukan, ini termasuk kewajiban untuk memenuhi janji dan mengakui kesalahan.
4. Kemandirian moral: Menyelesaikan suatu masalah seorang diri tanpa keterlibatan orang lain.
5. Keberanian moral: berani menghadapi suatu masalah dan tidak takut mengemukakan ekspresi walau itu dapat membahayakan dan merugikan dirinya.
6. Kerendahan hati: Kerendahan hati adalah sikap yang mencerminkan kesadaran akan keterbatasan diri dan tidak merasa lebih baik daripada orang lain, sehingga tidak angkuh.
7. Kritis: sikap kritis adalah tindakan yang mengoreksi tindakan atau kelakuan yang merugikan kehidupan orang lain.

Nilai-nilai moral yang telah dipaparkan diatas yang dikemukakan oleh Suseno memiliki peran penting dalam membentuk karakter seseorang agar dapat bertindak baik dalam kehidupan bermasyarakat.

1.3.3 Semiotika Menurut Charles Sanders Peirce

Semiotika merupakan ilmu sekaligus metode analisis yang bertujuan mengkaji tanda (Akmalsyah, 2010). Dalam kajian ini, tanda tidak hanya dipahami sebagai objek fisik, tetapi juga sebagai bagian dari proses komunikasi dan representasi makna. Salah satu tokoh utama dalam bidang semiotika adalah Charles Sanders Peirce, seorang filsuf dan ahli logika asal Amerika Serikat. Peirce memberikan kontribusi penting melalui pendekatan yang dikenal sebagai model triadik. Teori semiotikanya sering disebut sebagai *Grand Theory* karena bersifat komprehensif dan menggambarkan struktur menyeluruh dari sistem tanda. Charles berupaya mengidentifikasi elemen-elemen paling dasar dari tanda dan menyusunnya kembali dalam satu struktur yang terpadu.

Berbeda dengan Ferdinand de Saussure yang membagi tanda menjadi dua komponen (signifier dan signified), Peirce memandang tanda sebagai hubungan antara **tiga elemen utama**, yaitu: **Representamen**, **Objek**, dan **Interpretant**. Hubungan ini membentuk dasar dari proses semiosis, yakni proses penciptaan dan pertukaran makna melalui tanda.

- 1). **Representamen** adalah bentuk atau wujud dari tanda yang dapat ditangkap oleh pancaindra, baik secara visual, auditori, verbal, maupun simbolik. Representamen ini merupakan aspek fisik dari tanda yang tampil di permukaan.
- 2). **Objek** adalah hal, gagasan, atau konsep yang dirujuk oleh representamen. Objek dapat bersifat konkret (misalnya, api yang sebenarnya menyala dan menghasilkan panas) atau abstrak misalnya, konsep cinta atau rasa takut. Peirce juga membedakan antara objek langsung (*immediate object*) dan objek dinamis (*dynamic object*), yakni objek sebagaimana dipahami secara mental dan objek sebagaimana adanya di dunia nyata.
- 3). **Interpretant** adalah makna atau pemahaman yang muncul dalam benak seseorang ketika ia menerima dan memproses representamen. Interpretant bukanlah individu atau subjek yang menafsirkan tanda, melainkan hasil dari proses mental atau kognitif yang menghubungkan representamen dengan objek. Interpretant bersifat dinamis karena makna yang ditangkap seseorang dapat berubah tergantung pada konteks, pengalaman, dan latar budaya.

Peirce tidak hanya membahas struktur tanda, tetapi juga mengelompokkan tanda ke dalam tiga jenis berdasarkan hubungan antara representamen dan objek:



1. **Ikonik**: tanda yang memiliki kemiripan atau menyerupai objek yang diwakilinya. Hubungan antara objek bersifat visual atau bentuk fisik yang mirip. Contohnya adalah peta yang menunjukkan wilayah geografis, lukisan wajah seseorang, atau simbol toilet pria/wanita.

- b). Indeks** adalah tanda yang memiliki hubungan sebab-akibat atau kedekatan eksistensial dengan objeknya. Tanda ini menunjukkan keberadaan objek berdasarkan keterkaitan langsung. Misalnya, asap sebagai tanda adanya api, termometer yang menunjukkan demam, atau jejak kaki sebagai tanda seseorang telah melewati tempat itu.
- c). Simbol** adalah tanda yang hubungannya dengan objek didasarkan pada konvensi sosial atau kesepakatan budaya. Simbol tidak memiliki hubungan langsung atau kemiripan dengan objek, melainkan dimengerti berdasarkan sistem bahasa atau norma tertentu. Contohnya adalah bendera negara, huruf alfabet, angka, atau kata-kata dalam bahasa.

Teori semiotika Charles Sanders Peirce memberikan dasar yang kuat untuk memahami bagaimana manusia membentuk dan menafsirkan makna melalui tanda. Hubungan antara **representamen, objek, dan interpretant**.

1.4 Identifikasi Masalah

1. Unsur-unsur intrinsik dalam film *Monster Hunt* 《捉妖记》 *Zhuō Yāo Jì* karya Raman Hui.
2. Bagaimana nilai-nilai moral dalam film *Monster Hunt* 《捉妖记》 *Zhuō Yāo Jì* karya Raman Hui.
3. Bagaimana Representasi gender dalam film *Monster Hunt* 《捉妖记》 *Zhuō Yāo Jì* karya Raman Hui.

1.5 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah unsur intrinsik pada film *Monter Hunt* 《捉妖记》 *Zhuō Yāo Jì* karya Raman Hui ?
2. Bagaimana bentuk nilai-nilai moral yang terdapat dalam film *Monster Hunt* 《捉妖记》 *Zhuō Yāo Jì* karya Raman Hui?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan di capai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui unsur intrinsik dalam film *Monster Hunt* 《捉妖记》 *Zhuō Yāo Jì* Karya Raman Hui.
2. Menjelaskan bentuk nilai-nilai moral dalam film *Monster Hunt* 《捉妖记》 *Zhuō Yāo Jì* Karya Raman Hui.

1.7 Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan penulis dalam penelitian ini adalah:

a. Manfaat teoritis

Penelitian ini memberikan pengetahuan dan memberikan wawasan kepada pembaca sehingga dapat mengetahui nilai-nilai moral dalam film *Monster Hunt* 《捉妖记》 *Zhuō Yāo Jì* Karya Raman



ini dimaksudkan untuk menjadi bahan referensi bagi penelitian selanjutnya mahasiswa di Program Studi Bahasa Mandarin dan Kebudayaan yang ingin meneliti serupa.

BAB II METODE PENELITIAN

2.1 Metode

Dalam penelitian ini metode yang penulis gunakan dalam mendeskripsikan nilai-nilai moral dalam film *Monster Hunt* 《捉妖记》 *Zhuō Yāo Jì* karya Raman Hui adalah metode deskriptif kualitatif dengan menggunakan pendekatan strukturalisme. Penulis ingin mendeskripsikan dan menganalisis data secara jelas untuk menjawab rumusan masalah. Metode kualitatif sebagai metode penelitian yang menghasilkan data deskriptif dari perilaku manusia yang dapat diamati dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan (Moleong, 2007: 4).

2.2 Sumber data

Data dalam penelitian ini adalah nilai-nilai moral dalam film *Monster Hunt* yang berupa gambar dan dialog yang memperlihatkan nilai-nilai moral.



Gambar 2.2.1 Poster Film

Sumber data :

Judul : *Monster Hunt*

Sutradara: Raman Hui

Tanggal rilis : 16 juli 2015

Gendre : komedi, petualangan, fantasi.

Durasi: 118 menit

Negara : China, Hongkong

Bahasa : Mandarin

2.3 Insterumen

1. Laptop atau *handphone* untuk menonton film *Monster Hunt* 《捉妖记》 *Zhuō Yāo Jì* Karya Raman Hui dan mengumpulkan data.
2. *Headset* untuk fokus pada suara dalam film *Monster Hunt* 《捉妖记》 *Zhuō Yāo Jì* Karya Raman Hui.
3. Buku tulis dan pulpen untuk mencatat hal-hal penting dalam film *Monster Hunt* 《捉妖记》 *Zhuō Yāo Jì* Karya Raman Hui.



Optimized using
trial version
www.balesio.com

2.4 Langkah-langkah Pengumpulan Data

1. Mengunduh film *Monster Hunt* 《捉妖记》 *Zhuō Yāo Jì* Karya Raman Hui.
2. Menonton film secara detail dan berulang-ulang serta mencari nilai-nilai moral dalam film *Monster Hunt* 《捉妖记》 *Zhuō Yāo Jì* Karya Raman Hui.
3. Mencatat dan menangkap layar adegan dan dialog yang berkaitan dengan nilai-nilai moral dalam film *Monster Hunt* 《捉妖记》 *Zhuō Yāo Jì* Karya Raman Hui.

2.5 Langkah-langkah Analisis Data

1. Tahap identifikasi, yaitu data diidentifikasi sesuai dengan permasalahan yang di teliti, yaitu nilai-nilai moral yang terkandung dalam film *Monster Hunt* 《捉妖记》 *Zhuō Yāo Jì* Karya Raman Hui.
2. Tahap klasifikasi, yaitu data yang telah diidentifikasi, selanjutnya di kelompokkan sesuai dengan urutan prinsip-prinsip moral suseno data pokok permasalahan yaitu nilai-nilai moral dalam film *Monster Hunt* 《捉妖记》 *Zhuō Yāo Jì* Karya Raman Hui.
3. Tahap analisis, yaitu memberikan penafsiran terhadap data yang telah diklasifikasi sesuai dengan teori struktural dan teori moral Suseno.
4. Tahap deskripsi, yaitu mendeskripsikan hasil penafsiran terhadap data yang telah dianalisis, sehingga dapat memberikan kesimpulan data yang telah diteliti mengenai nilai nilai moral dalam film *Monster Hunt* 《捉妖记》 *Zhuō Yāo Jì* Karya Raman Hui.

