

**REPRESENTASI GAYA KEPEMIMPINAN KARAKTER NUSSA DALAM FILM  
ANIMASI “NUSSA THE MOVIE”  
(SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PIERCE)**

**SKRIPSI**

Disusun untuk Memenuhi Persyaratan Menyelesaikan  
Pendidikan Strata I Program Studi Ilmu Komunikasi



**Penyusun**

Fariyah Rahmah Syarofina

32802100126

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG**

**2025**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Farihah Rahmah Syarofina  
NIM : 32802100126  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Fakultas Ilmu Komunikasi

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi yang telah saya susun dengan judul:

**REPRESENTASI GAYA KEPEMIMPINAN KARAKTER NUSSA DALAM FILM  
ANIMASI “NUSSA THE MOVIE”  
(SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PIERCE)**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul “Analisis Resepsi Khalayak Tentang Nilai-Nilai Ibadah Salat Dalam Adegan Gangguan Sholat Pada Film Horor Khanzab” adalah benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini telah dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 03 Juni 2025

Pembuat pernyataan



Farihah Rahmah Syarofina

32802100126

## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Representasi Gaya Kepemimpinan Karakter Nussa Dalam  
Film Animasi “Nussa The Movie” (Semiotika Charles  
Sanders Pierce)  
Nama : Farihah Rahmah Syarofina  
NIM : 32802100126  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Fakultas Ilmu Komunikasi

Telah diperiksa dan dinyatakan sah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Pendidikan Sarjana.

Semarang, 03 Juni 2025

Menyetujui,

Dosen Pembimbing



**Hj. Iky Putri Aristhya, S.I.Kom, M.I.Kom.**

NIK. 616048301

Mengetahui,

Dosen Fakultas Bahasa dan

Ilmu Komunikasi



**Trimanah, S.Sos.,M.Si**

NIK. 211109007

## HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Judul Skripsi : Representasi Gaya Kepemimpinan Karakter Nussa Dalam  
Film Animasi “Nussa The Movie” (Semiotika Charles  
Sanders Pierce)  
Nama : Fariyah Rahmah Syarofina  
NIM : 32802100126  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Fakultas Ilmu Komunikasi

**Dinyatakan sah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Pendidikan Sarjana.**

Semarang, 03 Juni 2025

Peneliti

  
**Fariyah Rahmah Syarofina**  
32802100126

1. **Dr. Dian Marhaeni Kurdaningsih S.Sos., M.Si** (  )  
NIK. 211108001
2. **Hj. Iky Putri Aristhya, S.I.Kom., M.I.Kom** (  )  
NIK. 211121020
3. **Hj. Made Dwi Adnjani, S.Sos., M.Si., M.I.Kom** (  )  
NIK. 211109006

Mengetahui,

**Dosen Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi**

  
**Trimarah, S.Sos., M.Si**  
NIK. 211109007

## MOTTO

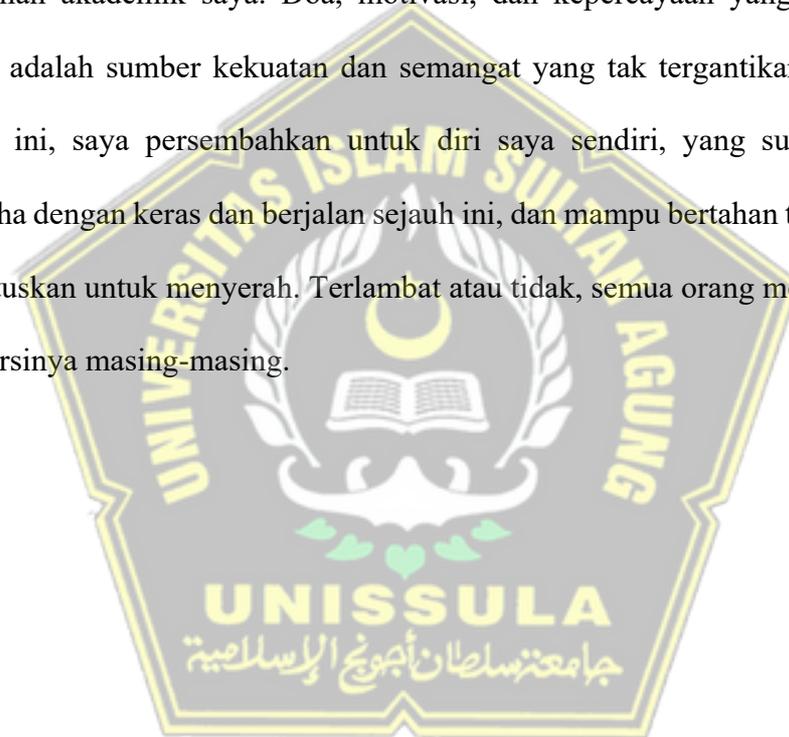
*"Yang terbaik di antara kamu adalah mereka yang memiliki perilaku terbaik  
dan karakter terbaik."*

- Sahih Bukhari -



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan Rahmat Allah SWT, Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, skripsi ini lahir dari perjuangan dan doa dengan tulus saya persembahkan kepada kedua orang tua tercinta. Dukungan, kasih sayang, dan pengorbanan tak terhingga merekalah yang menjadi pondasi setiap langkah dalam perjalanan akademik saya. Doa, motivasi, dan kepercayaan yang tak pernah padam adalah sumber kekuatan dan semangat yang tak tergantikan. Tak lupa, skripsi ini, saya persembahkan untuk diri saya sendiri, yang sudah mampu berusaha dengan keras dan berjalan sejauh ini, dan mampu bertahan tanpa pernah memutuskan untuk menyerah. Terlambat atau tidak, semua orang memiliki jalan dan porsinya masing-masing.



**REPRESENTASI GAYA KEPEMIMPINAN KARAKTER NUSSA DALAM FILM  
ANIMASI “NUSSA THE MOVIE”  
(SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PIERCE)**

Farihah Rahmah Syarofina

**ABSTRAK**

Film animasi anak sering menjadi objek kajian dalam penelitian sebelumnya, terutama dalam hal nilai moral, pendidikan karakter, dan pengaruh media terhadap perilaku anak. Namun, penelitian ini secara khusus menganalisis bagaimana gaya kepemimpinan direpresentasikan dalam *Nussa The Movie* menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce dalam kerangka paradigma konstruktivisme. Paradigma ini memandang bahwa realitas sosial dibentuk melalui proses interpretasi dan konstruksi makna oleh individu. Permasalahan utama yang diangkat adalah pentingnya media tontonan anak dalam menanamkan nilai-nilai positif, termasuk kemampuan memimpin diri sendiri, mengambil keputusan, bertanggung jawab, dan bekerja sama. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk mengungkap makna tanda-tanda dalam film melalui struktur representamen, objek, dan interpretant.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 16 adegan yang merepresentasikan berbagai gaya kepemimpinan, yaitu: birokratis, demokratis, otoriter, laissez-faire, dan moralis. Setiap gaya dianalisis melalui tindakan, dialog, dan simbol visual. Penelitian ini juga mengaitkan temuan dengan teori kepemimpinan transformasional, di mana Nussa menampilkan empat dimensi utama: idealized influence, inspirational motivation, intellectual stimulation, dan individualized consideration. Nussa secara konsisten merepresentasikan gaya kepemimpinan yang religius, bijaksana, dan protektif melalui penggunaan indeks (tindakan nyata seperti memimpin sholat), ikon (ekspresi wajah sabar saat membimbing), dan simbol (pakaian dan atribut Islami). Makna kepemimpinan Nussa dibentuk melalui interaksi triadik antara tanda, objek, dan interpretan, yang secara holistik membangun pemahaman tentang figur teladan. Gaya kepemimpinan Nussa ini berpotensi besar sebagai media pembelajaran bagi anak-anak. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya menganalisis satu objek film fiksi dan tidak melibatkan analisis resepsi audiens

**Kata Kunci:** Film Animasi, Gaya Kepemimpinan, Nussa The Movie, Semiotika Pierce.

**REPRESENTASI GAYA KEPEMIMPINAN KARAKTER NUSSA DALAM FILM  
ANIMASI “NUSSA THE MOVIE”  
(SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PIERCE)**

Farihah Rahmah Syarofina

***ABSTRACT***

*Children's animated films are often subjects of previous research, particularly concerning moral values, character education, and media influence on child behavior. This study, however, specifically analyzes how leadership styles are represented in "Nussa The Movie" using Charles Sanders Peirce's semiotics approach within a constructivist paradigm. This paradigm views social reality as being formed through processes of interpretation and meaning construction by individuals. The main issue addressed is the importance of children's viewing media in instilling positive values, including self-leadership, decision-making, responsibility, and cooperation. This research employs a descriptive qualitative method to uncover the meaning of signs in the film through the structure of representamen, object, and interpretant.*

*The research findings indicate that there are 16 scenes representing various leadership styles: bureaucratic, democratic, authoritarian, laissez-faire, and moralistic. Each style is analyzed through actions, dialogues, and visual symbols. This study also links its findings to transformational leadership theory, where Nussa exhibits four key dimensions: idealized influence, inspirational motivation, intellectual stimulation, and individualized consideration. Nussa consistently represents religious, wise, and protective leadership styles through the use of indices (real actions like leading prayers), icons (patient facial expressions while guiding), and symbols (Islamic attire and attributes). The meaning of Nussa's leadership is formed through the triadic interaction among sign, object, and interpretant, holistically building an understanding of an exemplary figure. Nussa's leadership style has significant potential as a learning medium for children. However, this research has limitations as it only analyzes one fictional film object and does not involve audience reception analysis.*

**Keywords:** *Animated Film, Leadership Style, Nussa The Movie, Peirce Semiotics,.*

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “Representasi Gaya Kepemimpinan Nussa dalam Film Animasi “Nussa The Movie” ” Shalawat dan juga salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita semua Nabi Muhammad SAW yang mengantarkan manusia dari kegelapan ke zaman yang terang benderang. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi syarat – syarat untuk bisa mendapat gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Penulis menyadari mengenai penulisan ini tidak bisa terselesaikan tanpa pihak – pihak yang mendukung baik secara moril dan juga material. Maka, penulis menyampaikan banyak – banyak terimakasih kepada pihak – pihak yang membantu penulis dalam menyusun skripsi ini terutama kepada :

1. Allah SWT yang senantiasa mengasihi dan memberi pertolongan dalam perjalanan hidup penulis, khususnya selama proses penulisan skripsi ini.
2. Kedua orang tua saya yang sudah memberikan dukungan penuh dan memberikan kasih sayang yang tiada hentinya.
3. Ibu Trimannah, S.Sos, M.Si selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi Unissula.
4. Bapak Urip Mulyadi, S.I.Kom., M.I.Kom selaku Kepala Prodi Ilmu Komunikasi Unissula.
5. Ibu Iky Putri Aristhya, S.I.Kom., M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing yang selalu meluangkan waktu dalam membimbing dan memberikan saran kepada penulis selama proses menyelesaikan skripsi ini.
6. Sahabat saya Hasna’ul Fitria Amani dan Aldila Nur Baiti, yang sudah menemani saya

nugas, yang selalu mendukung dan memberi semangat saya untuk menyelesaikan skripsi ini.

7. Mbak Fildzah, Mbak Lintang, Dek Mentari dan Fadllan, saudara kandung saya yang selalu membantu dalam kesulitan.
8. Bergas Cahya Bagus Sanjiwa yang senantiasa menemani saya nugas.
9. Inka Regita Ariani yang telah kebersamai selama kuliah serta membantu penulis dari segi motivasi dan lain sebagainya.
10. Pihak – pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang memberikan do'a serta dukungan kepada penulis baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Namun, berkat bantuan dan dukungan dari pihak – pihak tersebut penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan lancar. Semoga Allah membalas semua pihak yang terlibat dan penulis berharap supaya skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca terutama bagi penulis sendiri. Aamiin ya Rabbal'Alamin.

Semarang, 03 Juni 2025

Penulis

Farihah Rahmah Syarofina

32802100126



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>MOTTO</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>ABSTRAK</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>7</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>8</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>12</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>15</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>19</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>20</b>
1.1 Latar Belakang .....	20
1.2 Rumusan Masalah .....	24
1.3 Tujuan Penelitian.....	25
1.4 Manfaat Penelitian.....	25
1.5 Kerangka Teori.....	26
1.5.1 Paradigma Penelitian .....	26
1.5.2 State Of The Art .....	29
1.5.3 Semiotika Charles Sanders Pierce.....	33
1.5.4 Teori Kepemimpinan Transformasional .....	35
1.6 Operasionalisasi Konsep .....	38
1.6.1 Pola Penelitian .....	39
1.6.2 Semiotika Charles Sanders Pierce .....	39
1.6.3 Representasi.....	40
1.6.4 Semiotika.....	41
1.6.5 Gaya Kepemimpinan .....	42
1.6.6 Animasi .....	47
1.6.7 Film .....	48
1. Narasi (Cerita) .....	48

2.	Sinematografi .....	49
3.	Editing .....	50
4.	Suara.....	51
5.	Aktor dan Akting.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.7	Metodologi Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.7.1	Tipe Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.7.2	Subjek dan Objek Penelitian .....	52
1.7.3	Jenis Data .....	53
1.7.4	Sumber Data .....	54
1.7.5	Teknik Pengumpulan Data .....	54
1.7.6	Teknik Analisis Data .....	55
1.7.7	Kualitas Data .....	55
<b>BAB II PROFIL PENELITIAN .....</b>		<b>56</b>
2.1	Gambaran Umum Film Animasi “Nussa The Movie” .....	57
2.2	Pemain di Film Nussa The Movie .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3	Sinopsis Film Nussa The Movie .....	41
2.4	Penghargaan dan Nominasi Film Nussa The Movie .....	43
2.5	Tema dari film-film Nussa sebelumnya .....	43
<b>BAB III TEMUAN PENELITIAN .....</b>		<b>45</b>
3.1	Gaya Kepemimpinan .....	45
3.1.1	Gaya Kepemimpinan Birokratis .....	45
3.1.2	Gaya Kepemimpinan Demokratis .....	48
3.1.3	Gaya Kepemimpinan Otoriter .....	55
3.1.4	Gaya Kepemimpinan Laissez Faire.....	59
3.1.5	Gaya Kepemimpinan Moralisis .....	60
<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>		<b>69</b>
4.1	Gaya Kepemimpinan .....	70
4.2	Keterkaitan Gaya Kepemimpinan Nussa dengan Teori Kepemimpinan Transformasional.....	73
4.3	Penguatan Analisis Representasi dalam Kepemimpinan Transformasional .....	75
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>78</b>
5.1	Kesimpulan.....	78
5.2	Saran.....	78

5.3	Keterbatasan Penelitian.....	79
	<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>80</b>
	<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>89.</b>



## DAFTAR TABEL

Table 1. State Of The Art	11
Table 2. Pemain Film Nussa The Movie	41
Table 3. Temuan Visual Pada Scene 1	46
Table 4. Semiotika Pierce pada Scene 1	46
Table 5. Temuan Visual Pada Scene 2	47
Table 6. Semiotika Pierce pada Scene 2	47
Table 7. Temuan Visual Pada Scene 1	48
Table 8. Semiotika Pierce pada Scene 1	49
Table 9. Temuan Visual Pada Scene 2	50
Table 10. Semiotika Pierce pada Scene 2	50
Table 11. Temuan Visual Pada Scene 3	51
Table 12. Semiotika Pierce pada Scene 3	52
Table 13. Temuan Visual Pada Scene 4	

53
Table 14. Semiotika Pierce pada Scene 4
.....
54
Table 15. Temuan Visual Pada Scene 5
.....
55
Table 16. Semiotika Pierce pada Scene 5
.....
55
Table 17. Temuan Visual Pada Scene 1
.....
57
Table 18. Semiotika Pierce pada Scene 1
.....
57
Table 19. Temuan Visual Pada Scene 2
.....
59
Table 20. Semiotika Pierce pada Scene 2
.....
59
Table 21. Temuan Visual Pada Scene 1
.....
60
Table 22. Semiotika Pierce pada Scene 1
.....
61
Table 23. Temuan Visual Pada Scene 1
.....
62
Table 24. Semiotika Pierce pada Scene 1
.....
62
Table 25. Temuan Visual Pada Scene 2
.....
63
Table 26. Semiotika Pierce pada Scene 2
.....
64

Table 27. Temuan Visual Pada Scene 3

65

Table 28. Semiotika Pierce pada Scene 3

65

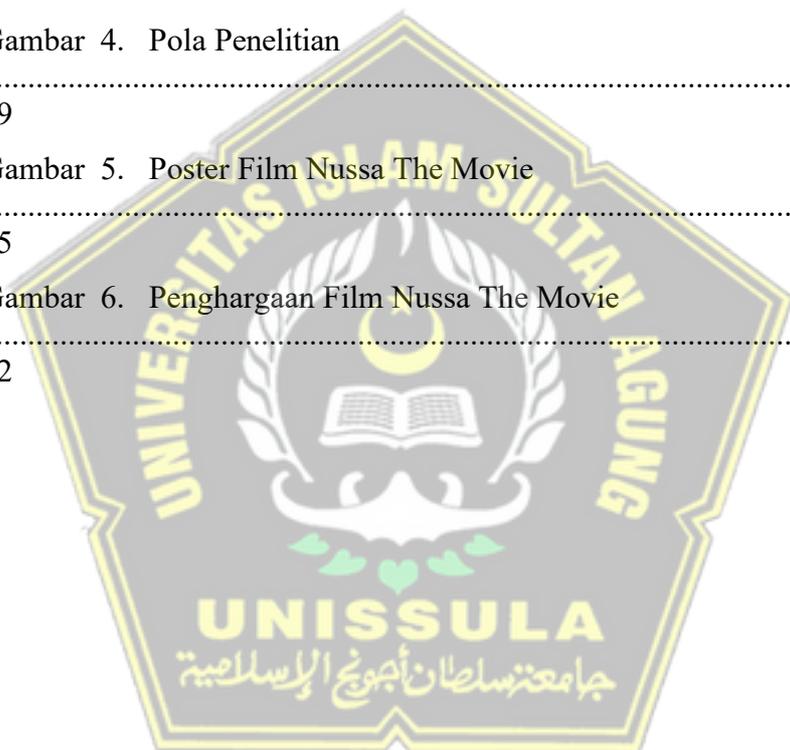


Table 29. Temuan Visual Pada Scene 4.....	66
Table 30. Semiotika Pierce pada Scene 4.....	67
Table 31. Temuan Visual Pada Scene 5.....	69
Table 32. Semiotika Pierce pada Scene 5.....	69
Table 33. Temuan Visual Pada Scene 6.....	70
Table 34. Semiotika Pierce pada Scene 6.....	71



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Poster Film Nussa The Movie 1	1
Gambar 2. Cuplikan Film Nussa The Movie 2	2
Gambar 3. Triadik Charles Sanders Pierce	17
Gambar 4. Pola Penelitian	29
Gambar 5. Poster Film Nussa The Movie	35
Gambar 6. Penghargaan Film Nussa The Movie	42



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

"Nussa The Movie" adalah sebuah film animasi yang mengisahkan kehidupan sehari-hari seorang anak bernama Nussa. Nussa adalah anak yang cerdas, rajin, dan sangat taat beragama. Ia memiliki keinginan kuat untuk memenangkan kompetisi sains di sekolahnya sebagai bentuk rasa bangga terhadap ayahnya yang sedang tidak berada di rumah. Nussa, yang selalu tampil sebagai anak yang penuh dedikasi dan semangat, harus berhadapan dengan tantangan besar ketika seorang murid baru, Joni, tiba di sekolahnya. Joni dikenal sebagai anak yang sangat pintar dan berpengalaman dalam berbagai kompetisi sains. Kedatangan Joni membuat Nussa merasa tersaingi, sehingga ia harus bekerja lebih keras dan mempertanyakan kembali kepercayaan dirinya. Kondisi ini menggambarkan dinamika persaingan sehat dan bagaimana seorang anak kecil belajar menghadapi tantangan hidup sejak dini.

Gambar 1. Poster Film Nussa The Movie 1



Selain berkompetisi di sekolah, Nussa juga berusaha menjadi contoh yang baik bagi adiknya, Rara. Rara adalah seorang anak yang ceria dan penuh semangat, selalu melihat Nussa sebagai panutan. Interaksi antara Nussa dan Rara menggambarkan pentingnya peran seorang kakak dalam membimbing dan menginspirasi adik-adiknya. Nussa tidak hanya berfokus pada pencapaian akademisnya, tetapi juga menunjukkan tanggung jawab dan kasih sayang yang besar terhadap keluarganya. Hubungan antara Nussa dan Rara menonjolkan nilai-nilai kekeluargaan dan memperlihatkan bagaimana nilai-nilai tersebut diajarkan dan dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari.

Gambar 2 Cuplikan Film Nussa The Movie



Melalui berbagai kejadian dan interaksi dengan teman-temannya, Nussa belajar banyak tentang nilai-nilai seperti kerja keras, kejujuran, dan persahabatan. Ia juga belajar bagaimana menjadi seorang pemimpin yang baik, baik dalam konteks keluarga maupun di lingkungan sekolahnya. Kepemimpinan Nussa terlihat dari bagaimana ia memotivasi dan membimbing teman-temannya, serta dari sikapnya yang selalu mementingkan kebersamaan dan gotong royong.

Film Nussa The Movie adalah Film Animasi yang pertama kali dibuat oleh rumah produksi The Little Giantz dengan Aditya Triantoro dan Angga Dwimas Sasongko sebagai executive producer, Ricky MZC Manoppo dan Anggia Kharisma sebagai producer, dan Bony Wirasmono sebagai direktur. Ide film Nussa hadir dalam perindustrian film pendek dalam Youtube pada tahun 2016 sebagai produk intelektual properti yang kemudian rilis pada tahun 2018.

Film Nussa pertama kali tayang di You Tube pada bulan November tahun 2018. Bony Wirasmono selaku sutradara film Nussa pun mengucapkan rasa terima kasihnya atas pujian yang diberikan kepada film "Nussa". Bony pun berharap bila semua pesan yang ada di film "Nussa" bisa menginspirasi banyak orang. Apresiasi yang diberikan masyarakat sangat besar sekali. Saat dua hari pre-order tiket NUSSA dibuka, sudah 10.000 tiket yang terjual. Kami sangat senang dan bersyukur. Semoga, nilai-nilai kebaikan yang kreator tanamkan dalam film NUSSA bisa menginspirasi keluarga di rumah.

Film animasi Nussa sudah tayang di bioskop Indonesia mulai 14 Oktober 2021. Salah satu film yang cocok ditonton bersama anak-anak dan keluarga karena ceritanya yang ringan, namun sarat makna. Nussa adalah film yang dimeriahkan oleh Visinema dan studio animasi The Little Giantz. Sejak hari tayang perdana, film animasi Nussa yang dimeriahkan ini sudah dibanjiri penggemar. Film yang di sutradarai

oleh Bony Wirasmono ini mengangkat cerita ringan dan memenuhi harapan para orang tua yang memiliki anak. Sebagai film animasi, "Nussa the Movie" menggunakan berbagai elemen visual, naratif, dan sinematik untuk membentuk karakter dan cerita yang menarik. Dalam konteks ini, gaya kepemimpinan Nussa menjadi aspek penting yang perlu diteliti lebih mendalam. Kepemimpinan Nussa tidak hanya terlihat dari tindakan dan keputusan yang diambil, tetapi juga dari bagaimana ia berinteraksi dengan karakter lain dan menyelesaikan masalah yang dihadapi. (Wikrama, 2022)

Penelitian mengenai representasi gaya kepemimpinan dalam film animasi seperti "Nussa the Movie" sangat relevan, terutama dalam upaya memahami bagaimana nilai-nilai kepemimpinan yang baik dapat disampaikan melalui media yang mudah diterima oleh anak-anak.

Peran film juga merupakan media komunikasi massa memiliki pengaruh yang cukup besar untuk proses terbentuknya perilaku masyarakat dari alur cerita yang disuguhkan. Selain itu, film berperan sebagai media publikasi budaya dan sosialisasi yang sifatnya persuasif. Film dapat dikatakan sebagai media massa karna mampu menyalurkan ide, gagasan, konsep yang dapat menghadirkan berbagai macam efek bagi Masyarakat dari penayangannya. (Mustofa, 2022)

Film animasi juga digunakan sebagai alat edukasi yang efektif. Dengan menyampaikan pesan-pesan moral, sosial, dan akademis

melalui cerita yang menarik, film animasi dapat membantu anak-anak memahami konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan.

Pendekatan semiotika menurut Charles Sanders Peirce adalah tentang tanda, tidak hanya bahasa dan sistem komunikasi yang tersusun dari tanda tetapi dunia yang terikat oleh pemikiran. Teori dari Peirce sering disebut sebagai “grand theory”, hal ini disebabkan karena gagasan Peirce bersifat menyeluruh. (Fitri Ramadhani, Rasyid, and Ritonga, 2023)

Dengan menggunakan pendekatan ini, penelitian dapat mengeksplorasi lebih dalam bagaimana elemen-elemen visual, auditif, dan naratif bekerja sama untuk menyampaikan pesan-pesan tertentu kepada audiens. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana gaya kepemimpinan Nussa direpresentasikan dalam film "Nussa the Movie" dan bagaimana analisis semiotika Charles Sanders Peirce dapat membantu mengungkap makna-makna yang tersembunyi di balik representasi tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pemahaman kita tentang hubungan kompleks antara representasi visual, naratif, dan nilai-nilai kepemimpinan dalam konteks film animasi, khususnya dalam genre film anak-anak yang sarat dengan pesan-pesan moral dan pendidikan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dijelaskan,

rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Bagaimana representasi gaya kepemimpinan karakter Nussa dalam Film Animasi “*Nussa The Movie*” ?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah mengetahui representasi gaya kepemimpinan karakter Nussa pada Film Animasi “*Nussa The Movie*”.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat, yaitu :

a. Secara Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmu komunikasi dan memberikan wawasan pemahaman yang lebih mendalam tentang gaya kepemimpinan.

b. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian di masa mendatang dan memudahkan para peneliti dimasa yang akan datang.

c. Secara Sosial

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat dalam memahami representasi gaya kepemimpinan karakter Nussa pada Film Animasi “*Nussa The Movie*”, terutama bagi kalangan muda pecinta film animasi agar mendapatkan

pemahaman yang mendalam tentang representasi gaya kepemimpinan dalam film animasi “*Nussa The Movie*”.

## 1.5 Kerangka Teori

### 1.5.1 Paradigma Penelitian

Paradigma adalah cara pandang atau melihat sesuatu yang hidup dalam diri seseorang dan mempengaruhi orang tersebut dalam memandang realitas sekitarnya. Paradigma penelitian merupakan kerangka berpikir yang menjelaskan bagaimana cara pandang peneliti terhadap fakta kehidupan sosial dan perlakuan peneliti terhadap ilmu atau teori yang dikonstruksi sebagai suatu pandangan yang mendasar dari suatu disiplin ilmu tentang apa yang menjadi pokok persoalan yang semestinya dipelajari. Paradigma penelitian juga menjelaskan bagaimana peneliti memahami suatu masalah, serta kriteria pengujian sebagai landasan untuk menjawab masalah penelitian. (Ridha, 2017)

Dalam konteks penelitian ini, peneliti menggunakan paradigma konstruktivis, yang memandang ilmu sosial sebagai analisis sistematis terhadap tindakan dan pemikiran sosial masyarakat melalui observasi langsung dan rinci terhadap objek penelitian.

Paradigma konstruktivisme adalah suatu kerangka kerja dalam pemahaman dan pendekatan terhadap pembelajaran, pengetahuan, dan proses kognitif manusia. Paradigma ini menekankan bahwa pengetahuan tidak hanya diterima pasif dari lingkungan atau sumber

eksternal, tetapi juga dibangun secara aktif oleh individu melalui interaksi mereka dengan lingkungan dan pengalaman mereka sendiri. Dalam paradigma konstruktivisme, pengetahuan bersifat subjektif dan konstruksi individu, yang dipengaruhi oleh pengalaman, konteks sosial, kognisi individu. (Sukmawati et al, 2023)

Paradigma Konstruktivisme dalam ilmu sosial merupakan kritik terhadap paradigma positivis. Menurut paradigma konstruktivisme, realita sosial yang diamati oleh seseorang tidak dapat digeneralisasikan pada semua orang yang biasa dilakukan oleh kaum positivis. Paradigma konstruktivisme yang ditelusuri dari pemikiran Weber, menilai perilaku manusia secara fundamental berbeda dengan perilaku alam karena manusia bertindak sebagai agen yang mengonstruksi dalam realitas sosial mereka, baik melalui pemberian makna maupun pemahaman perilaku di kalangan mereka sendiri. (Umanailo, 2018)

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan, peneliti memilih paradigma konstruktivis untuk memahami gaya kepemimpinan karakter Nussa dalam Film Animasi "Nussa The Movie". Paradigma ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi simbol- simbol dan makna yang terkandung dalam narasi film tersebut, serta bagaimana nilai- nilai tersebut direpresentasikan dalam film animasi "Nussa The Movie" ini. Kajian paradigma konstruktivisme ini menempatkan posisi peneliti setara dan sebisa mungkin masuk dengan subjeknya,

dan berusaha memahami dan mengonstruksikan sesuatu yang menjadi pemahaman si subjek yang akan diteliti, pendekatan kualitatif sebagai fokus untuk melakukan pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah, Dimana penelitian kualitatif berorientasi pada fenomena atau gejala yang bersifat alami. (Abdussamad, Z. A., et al., 2021)



### 1.5.2 State Of The Art

*State of the art* merupakan konsep fundamental yang menggambarkan tingkat pencapaian dan perkembangan terbaru dalam suatu bidang pengetahuan, *State of the art* digunakan untuk menjelaskan apa yang dianggap sebagai praktik, teknologi, atau metode terbaik dan terbaru yang telah divalidasi dalam suatu disiplin ilmu. (Arianto & Rani, 2024)

*State of the Art* menguraikan hasil-hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan, dengan tujuan untuk menghindari duplikasi penelitian. Selain itu, ini juga bertujuan untuk menunjukkan bahwa topik yang diteliti belum pernah diteliti oleh peneliti lain dalam konteks yang sama serta menjelaskan posisi peneliti terkait. Penelitian sebelumnya mungkin telah dilakukan dengan tema serupa, tetapi dalam penelitian ini, penulis akan lebih fokus pada bagaimana representasi gaya kepemimpinan karakter Nussa dalam film "Nussa The Movie".

No.	Nama dan Judul Penelitian	Metode	Hasil Penelitian
-----	---------------------------	--------	------------------

1.	Kiki Novilia-Universitas Lampung-Representasi Penyandang Disabilitas Dalam Film (Analisis Semiotika Barthes dalam Film Serial Animasi “Nussa dan Rara”)	Menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian semiotika Pierce dalam meneliti Representasi Penyandang Disabilitas Dalam Film (Analisis Semiotika Barthes dalam Film Serial Animasi “Nussa dan Rara”)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam Film serial animasi Nussa, para penyandang dari berbagai jenis disabilitas direpresentasikan sebagai sosok yang memiliki berbakat dan prestasi. Terdapat perbedaan metode yang digunakan yakni menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes, serta fokus penelitian pada satu jenis disabilitas saja yakni tunadaksa bagian kaki.
2.	Fathin Hanifah Langga, Hafiz Aziz Ahmad, Alvanov Zpalanzani Mansoor- Institut Teknologi Bandung-Representasi Islami Dalam Animasi “Nussa” Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak- 2020	Metode penelitian yang digunakan adalah analisis berbasis analisis visual Gillian Rose dalam meneliti Representasi Islami Dalam Animasi “Nussa” Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak	Dari analisis yang ada ditemukan bahwa berbagai penggunaan elemen dan atribut yang didominasi nuansa keislaman saling mendukung satu sama lain sehingga memperkuat citra animasi “Nussa” sebagai edutainment

			dengan representasi islami. Terdapat perbedaan metode yang digunakan yakni menggunakan analisis visual Gillian Rose, serta focus
3.	Arjuna Bangsawan- Institut Informatika Indonesia- Representasi Budaya Jawa Pada Film Animasi “Knight Kris”-2021	Menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan metode penelitian semiotika model Charles Sanders Pierce dan kerangka analisis film dari Fiske dalam meneliti Representasi Budaya Jawa Pada Film Animasi “KnightKris”	Hasil penelitian menunjukkan bahwa unsur-unsur budaya Jawa dalam film animasi Knight Kris direpresentasikan melalui adegan, penokohan karakter, setting, dan musik latar. Selain itu, representasi budaya Jawa tentang tata paugeraning urip juga ditemukan pada film ini. Knight Kris juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran karakter kepada siswa untuk mengenalkan etos Jawa dan nilai keluhuran.

Table 1. State Of The Art

Dalam melengkapi referensi dan mengembangkan penelitian ini, maka penulis mempelajari penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini. Terdapat beberapa hal yang menjadi pembeda

antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya.

Kebaruan penelitian ini dari penelitian yang dilakukan oleh Kiki Novilia yang berjudul “Representasi Penyandang Disabilitas Dalam Film (Analisis Semiotika Barthes dalam Film Serial Animasi “Nussa dan Rara”)", yaitu objek dan metode penelitian yang diteliti berbeda. Dalam penelitian ini objek yang diteliti adalah representasi gaya kepemimpinan sedangkan objek penelitian yang dilakukan Kiki Novilia adalah representasi penyandang disabilitas, dan metode penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Pierce sedangkan metode penelitian yang dilakukan Kiki Novilia menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes.

Kebaruan penelitian ini dari penelitian yang dilakukan oleh Fathin Hanifah Langga, Hafiz Aziz Ahmad, Alvanov Zpalanzani Mansoor yang berjudul “Representasi Islami Dalam Animasi “Nussa” Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak”, objek dan metode penelitian yang diteliti berbeda. Dalam penelitian ini objek yang diteliti adalah representasi gaya kepemimpinan sedangkan objek penelitian yang dilakukan Fathin Hanifah Langga, Hafiz Aziz Ahmad, Alvanov Zpalanzani Mansoor adalah representasi Islami, dan metode penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Pierce sedangkan metode penelitian yang dilakukan Fathin Hanifah Langga, Hafiz Aziz Ahmad, Alvanov Zpalanzani Mansoor

menggunakan analisis visual Gillian Rose, serta fokus penelitian pada edukasi nilai islami dalam film animasi.

Kebaruan penelitian ini dari penelitian yang dilakukan oleh Arjuna Bangsawan yang berjudul Representasi Budaya Jawa Pada Film Animasi “Knight Kris”, subjek dan objek yang diteliti berbeda. Dalam penelitian ini subjek yang diteliti adalah “Film Nussa” sedangkan subjek penelitian yang dilakukan Arjuna Bangsawan adalah “Film Knight Kris” dan objek yang diteliti ini adalah Representasi gaya kepemimpinan sedangkan objek penelitian yang dilakukan Arjuna Bangsawan adalah Representasi budaya Jawa.

### **1.5.3 Semiotika Charles Sanders Pierce**

Semiotika adalah studi tentang tanda dan simbol serta penggunaannya dalam komunikasi. Istilah ini berasal dari kata Yunani “semion” yang berarti ‘Tanda’. Semiotika terus berkembang dengan kontribusi para ahli dari berbagai bidang, termasuk linguistic, sastra, seni, budaya, ilmu komunikasi, dan antropologi. Charles Sanders Pierce, salah satu tokoh utama dalam bidang ini, mengembangkan teori semiotika yang berfokus pada bagaimana tanda – tanda dapat mempresentasikan objek dan bagaimana mereka diinterpretasikan oleh pengguna. Pierce memperkenalkan model triadik yang terdiri dari tiga elemen yang disebut sebagai triangle meaning atau segitiga makna yaitu objek (object), tanda (sign / representamen), serta interpretasi (interpretant) yang dihasilkan dalam pikiran pengguna

tanda.

Dalam penelitian "Representasi Gaya Kepemimpinan Karakter Nussa Dalam Film Animasi 'Nussa the Movie' (Semiotika Charles Sanders Peirce)", pendekatan semiotika Peirce digunakan untuk mengeksplorasi bagaimana karakter Nussa merepresentasikan gaya kepemimpinan melalui berbagai tanda dan simbol dalam film. Peirce membagi tanda menjadi tiga jenis utama berdasarkan hubungan antara tanda dan objeknya: ikon, indeks, dan simbol. Ikon adalah tanda yang memiliki kemiripan bentuk dengan objeknya, indeks adalah tanda yang memiliki hubungan kausal atau fisik dengan objeknya, dan simbol adalah tanda yang maknanya ditentukan oleh konvensi atau kesepakatan sosial.

Peirce juga mengelompokkan tanda berdasarkan cara mereka diinterpretasikan menjadi qualisign, sinsign, dan legisign. Qualisign adalah tanda yang berdasarkan kualitas tertentu, sinsign adalah tanda yang terkait dengan kenyataan fisik, dan legisign adalah tanda yang berdasarkan norma atau hukum yang berlaku dalam Masyarakat. (Saifullah et al., 2021)

Melalui analisis semiotika, penelitian ini akan mengkaji bagaimana berbagai elemen dalam film "Nussa The Movie" digunakan untuk membangun dan menyampaikan representasi gaya kepemimpinan karakter Nussa. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi dan memahami makna yang lebih dalam dari tanda-tanda yang muncul dalam film, serta bagaimana tanda-tanda tersebut diinterpretasikan oleh penonton dalam konteks



budaya dan sosial mereka.

Gambar 3. Triadik Charles Sanders Peirce

#### 1.5.4 Teori Kepemimpinan Transformasional

Menurut Bass, kepemimpinan transformasional dalam beberapa hal merupakan perluasan dari kepemimpinan transaksional. Kepemimpinan transaksional menekankan transaksi atau pertukaran yang terjadi di antara para pemimpin, kolega, dan pengikut. Kepemimpinan transformasional mengilhami para pengikutnya untuk berkomitmen pada visi dan sasaran organisasi, memberikan

tantangan kepada mereka untuk menjadi pemecah masalah yang inovatif, dan mengembangkan kapasitas pengikutnya melalui pembinaan, bimbingan, dan penyediaan tantangan dan dukungan.

Menurut Bass, tingkat di mana seorang pemimpin adalah transformasional diukur terutama berkaitan dengan pengaruh pemimpin terhadap pengikutnya. Pemimpin mengubah dan memotivasi pengikut dengan: (1) membuat mereka menyadari pentingnya hasil tugas (task outcomes), (2) membujuk mereka untuk melebihi kepentingan pribadi mereka demi organisasi atau tim, dan (3) mengaktifkan kebutuhan mereka pada tingkat yang lebih tinggi. (Harsoyo, 2022)

Penelitian ini menggunakan teori kepemimpinan transformasional sebagai kerangka teoretis utama. Teori ini menekankan empat komponen utama: pengaruh idealis, motivasi inspiratif, stimulasi intelektual, dan pertimbangan individual.

#### 1. Pengaruh Idealis (*Idealized Influence*)

a. Definisi Operasional : Menilai sejauh mana karakter Nussa bertindak sebagai panutan melalui tindakan, keputusan, dan perilaku yang menunjukkan integritas dan etika tinggi.

b. Indikator :

1. Adegan di mana Nussa menunjukkan tindakan

berani dan jujur

2. Dialog yang mencerminkan nilai-nilai moral dan etika.

## 2. Motivasi Inspiratif (*Inspirational Motivation*)

- a. Definisi Operasional: Mengukur kemampuan Nussa untuk menginspirasi dan memotivasi teman-temannya melalui visi yang jelas dan menarik.

- b. Indikator :

1. Adegan di mana Nussa memberikan motivasi atau semangat kepada teman-temannya.
2. Dialog yang mencerminkan visi dan tujuan bersama.

## 3. Stimulasi Intelektual (*Intellectual Stimulation*)

- a. Definisi Operasional: Menilai sejauh mana Nussa mendorong kreativitas dan inovasi di antara teman-temannya.

- b. Indikator :

1. Adegan di mana Nussa menantang teman-temannya untuk berpikir kritis dan mencari solusi baru.

2. Dialog yang mendorong pemikiran kreatif dan inovatif.

## 4. Pertimbangan Individual (*Individualized Consideration*)

- a. Definisi Operasional: Menilai perhatian Nussa terhadap kebutuhan individu teman-temannya, serta bagaimana ia memberikan dukungan personal.

- b. Indikator:

1. Adegan di mana Nussa memberikan perhatian khusus atau bantuan kepada teman-temannya.
2. Dialog yang menunjukkan empati dan dukungan personal.

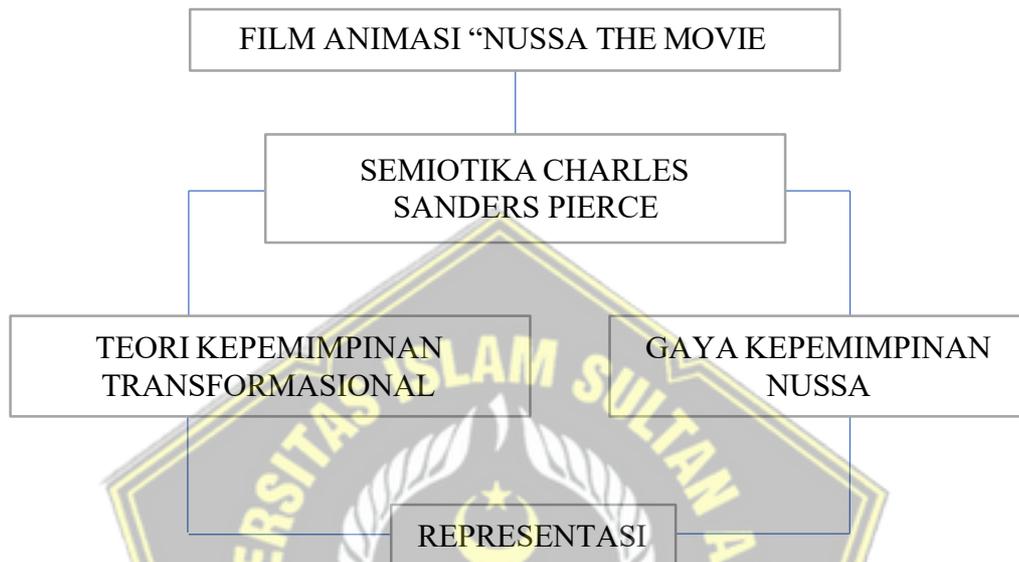
Dalam konteks penelitian “Representasi Gaya Kepemimpinan Karakter Nussa Dalam Film Animasi ‘Nussa the Movie’ (Semiotika Charles Sanders Peirce)”, Teori kepemimpinan transformasional sangat relevan untuk menganalisis bagaimana karakter Nussa menunjukkan ciri-ciri kepemimpinan yang inspiratif dan memotivasi. Nussa dapat dilihat sebagai pemimpin yang tidak hanya mempengaruhi teman-temannya melalui tindakan dan kata-katanya, tetapi juga sebagai figur yang mendorong mereka untuk berkembang dan mencapai potensi penuh mereka.

### 1.6 Operasionalisasi Konsep

Dalam penelitian yang berjudul “Representasi Gaya Kepemimpinan Karakter Nussa Dalam Film Animasi ‘Nussa the Movie’ (Semiotika Charles Sanders Peirce)”, operasionalisasi konsep sangat penting untuk memastikan bahwa variabel penelitian dapat diukur dan dianalisis dengan jelas. Berikut

adalah cara oprasionalisasi konsep yang akan peneliti gunakan :

### 1.6.1 Pola Penelitian



Gambar 4. Pola Penelitian

### 1.6.2 Semiotika Charles Sanders Peirce

Pendekatan semiotika Peirce digunakan untuk menganalisis tanda-tanda dalam film. Metode ini melibatkan tiga elemen utama:

1. **Representamen (Sign):** Tanda itu sendiri yang dapat berupa visual, audio, atau dialog dalam film.
2. **Objek (Object):** Entitas yang diwakili oleh tanda tersebut, dalam hal ini gaya kepemimpinan Nussa.
3. **Interpretant (Interpretant):** Makna atau pemahaman yang dihasilkan dalam pikiran penonton.

Proses Analisis:

1. **Identifikasi Tanda:** Mengumpulkan cuplikan adegan, dialog, dan reaksi karakter lain yang relevan dengan kepemimpinan Nussa.
2. **Klasifikasi Tanda:** Mengkategorikan tanda-tanda kedalam ikon, indeks, dan simbol berdasarkan definisi Peirce.
3. **Analisis Interpretatif:** Menginterpretasikan makna tanda-tanda tersebut dalam konteks kepemimpinan dan budaya penonton.
4. **Kesimpulan:** Menarik kesimpulan tentang bagaimana gaya kepemimpinan Nussa direpresentasikan dan diinterpretasikan dalam film.

### 1.6.3 Representasi

Berbicara tentang representasi memang tidak akan lepas dari konsep komunikasi, karena representasi dapat dikatakan sebagai bagian dari kegiatan komunikasi yaitu pertukaran pesan melalui media dan menghasilkan makna. Komunikasi adalah proses penyampaian informasi, ide, atau pesan dari satu pihak ke pihak lain. Komunikasi yang efektif memerlukan penyampaian yang jelas dan pemahaman yang tepat antara komunikator dan komunikan. Komunikasi adalah salah satu aktivitas yang sangat fundamental dalam kehidupan manusia. (Wijaya, 2024).

Representasi merupakan penghubung antara makna dan bahasa dengan budaya, dimana yang bisa diartikan sebagai tentang sesuatu yang digunakan untuk mewakili dunia yang penuh arti kepada orang

lain. Pemahaman utama dari teori representasi menurut teori dari Stuart Hall adalah penggunaan bahasa (language) untuk menyampaikan sesuatu yang berarti (meaningful) kepada orang lain. Representasi merupakan bagian terpenting dari proses dimana arti (meaning) diproduksi dan dipertukarkan antara anggota kelompok dalam sebuah kebudayaan (culture). Representasi adalah mengartikan konsep (concept) yang ada di pikiran kita dengan menggunakan bahasa. Stuart Hall secara tegas mengartikan representasi sebagai proses produksi arti dengan menggunakan bahasa. (Permatasari, Skripsi, 2020)

Konseptualisasi fenomena mediasi melalui fungsi transmisi budaya, dalam terminologi pengetahuan dikenal dengan konsep representasi. Sementara itu, representasi merupakan proses kebudayaan. Pemaknaan dalam proses representasi dipengaruhi oleh latar belakang kebudayaan dari penyerap makna. Ada pula konteks maupun kondisi tertentu yang memengaruhi pemaknaan tersebut. Proses representasi bertujuan untuk menjelaskan makna suatu entitas yang direpresentasikan. Termasuk, yang direpresentasikan melalui media audio visual dalam bentuk film. (Rachman, 2020)

#### **1.6.4 Semiotika**

Semiotika adalah ilmu tentang tanda-tanda dan proses produksi makna yang mereka hasilkan. Secara mendasar, semiotika melibatkan penanda (signifier), yaitu bentuk fisik dari tanda, petanda

(signified), yaitu konsep atau makna yang diwakili oleh tanda tersebut. Semiotika hadir sebagai bidang akademis untuk memahami cara makna dibangun, dikomunikasikan, dan diinterpretasikan dalam berbagai konteks, mulai Bahasa hingga budaya populer. (Sulianta, 2024)

Semiotika merupakan metode analisis untuk mengkaji tanda dalam suatu konteks skenario, gambar, teks, dan adegan di film menjadi sesuatu yang dapat dimaknai, dengan artian bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi objek yang hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem berstruktur dari tanda. (Hidayat, 2014)

Secara terminologis, semiotika dapat didefinisikan sebagai “ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda. Semiologi atau semiotika berakar dari studi klasik dan skolastik atas seni logika, retorika dan poetika. ”Tanda” pada masa itu masih bermakna sesuatu hal yang menunjuk pada adanya hal lain. Contohnya asap yang menunjukkan adanya api. (Darastama, 2022)

### **1.6.5 Gaya Kepemimpinan**

Kepemimpinan atau leadership merupakan kemampuan untuk memengaruhi orang atau kelompok untuk mencapai suatu tujuan, setiap pemimpin memiliki gaya kepemimpinan yang berbeda beda

untuk memimpin orang lain atau kelompok. (Armansyah, 2021)

Kepemimpinan yang efektif dan efisien akan terwujud apabila dijalankan berdasarkan fungsi dan tujuan yang telah ditetapkan. Seorang pemimpin harus berusaha menjadi bagian dari situasi kelompok atau organisasi yang dipimpinya. (Northouse, 2025)

Dalam mewujudkan tujuan dan fungsi kepemimpinan secara internal maka akan berlangsung suatu aktifitas kepemimpinan dan aktifitas tersebut akan dipilah-pilah dan akan terlihat secara jelas kepemimpinan dengan pola masing-masing.

Gaya kepemimpinan atau *style of leadership* merupakan cara seorang pemimpin melaksanakan fungsi kepemimpinannya atau menjalankan fungsi managemennya dalam memimpin bawahanannya. (Mattayang, 2019).

Adapun gaya-gaya kepemimpinan yaitu sebagai berikut :

a. Gaya Kepemimpinan Demokratis

Gaya kepemimpinan demokratis adalah suatu kemampuan dalam mempengaruhi orang lain agar dapat bersedia untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan yang sudah ditetapkan dengan berbagai cara atau kegiatan yang dapat dilakukan dimana ditentukan bersama antara bawahan dan pimpinan. Gaya tersebut terkadang disebut sebagai gaya kepemimpinan yang terpusat pada anak buah,

kepemimpinan dengan adanya kesederajatan, kepemimpinan partisipatif atau konsultatif. Pemimpin yang berkonsultasi kepada anak buahnya dalam merumuskan suatu tindakan putusan bersama.

Adapun ciri-ciri dari gaya kepemimpinan demokratis ini yaitu memiliki wewenang pemimpin yang tidak mutlak, pimpinan bersedia dalam melimpahkan sebagian wewenang kepada bawahan, kebijakan dan keputusan itu dibuat bersama antara bawahan dan pimpinan, komunikasi dapat berlangsung dua arah dimana pimpinan ke bawahan dan begitupun sebaliknya, pengawasan terhadap (sikap, perbuatan, tingkah laku atau kegiatan) kepada bawahan dilakukan dengan wajar, prakarsa bisa datang dari bawahan atau pimpinan, bawahan memiliki banyak kesempatan dalam menyampaikan saran atau pendapat dan tugas-tugas yang diberikan kepada bawahan bersifat permintaan dengan mengenyampingkan sifat instruksi, dan pimpinan akan memperhatikan dalam bertindak dan bersikap untuk memunculkan saling percaya dan saling menghormati.

#### b. Gaya Kepemimpinan Birokratis

Gaya kepemimpinan birokratis ini dilukiskan dengan pernyataan "Memimpin berdasarkan adanya peraturan". Perilaku memimpin yang ditandai dengan adanya keketatan pelaksanaan suatu prosedur yang telah berlaku untuk pemimpin dan anak buahnya. Pemimpin yang birokratis, secara umum akan membuat segala

keputusan itu berdasarkan dari aturan yang telah berlaku dan tidak ada lagi fleksibilitas. Segala kegiatan mesti terpusat pada pemimpin dan sedikit saja diberikan kebebasan kepada orang lain dalam berkreasi dan bertindak, itupun tak boleh melepaskan diri dari ketentuan yang sudah berlaku.

Adapun beberapa ciri gaya kepemimpinan birokratis ialah Pimpinan akan menentukan segala keputusan yang berhubungan dengan seluruh pekerjaan dan akan memerintahkan semua bawahan untuk bisa melaksanakannya; Pemimpin akan menentukan semua standar tentang bagaimana bawahan akan melakukan tugas; Adanya sanksi yang sangat jelas kalau seorang bawahan tidak bisa menjalankan tugas sesuai dengan standar kinerja yang sudah ditentukan.

c. Gaya Kepemimpinan Laissez Faire

Gaya ini akan mendorong kemampuan anggota dalam mengambil inisiatif. Kurang interaksi dan kontrol yang telah dilakukan oleh pemimpin, sehingga gaya tersebut hanya dapat berjalan jika bawahan mampu memperlihatkan tingkat kompetensi dan keyakinan dalam mengejar tujuan dan sasaran yang cukup tinggi. Dalam gaya kepemimpinan ini, pemimpin sedikit sekali dalam menggunakan kekuasaannya atau sama sekali telah membiarkan anak buahnya untuk berbuat dalam sesuka hatinya.

#### d. Gaya Kepemimpinan Otoriter/ Authoritarian

Gaya pemimpin yang telah memusatkan segala keputusan dan kebijakan yang ingin diambil dari dirinya sendiri dengan secara penuh. Segala pembagian tugas dan tanggung jawab akan dipegang oleh si pemimpin yang bergaya otoriter tersebut, sedangkan para bawahan hanya sekedar melaksanakan tugas yang sudah diberikan. Tipe kepemimpinan yang otoriter biasanya mengarah kepada tugas. Artinya dengan adanya tugas yang telah diberikan oleh suatu lembaga atau suatu organisasi, maka kebijaksanaan dari lembaganya ini mesti diproyeksikan.

#### e. Gaya Kepemimpinan Moralis

Kelebihan dari gaya kepemimpinan moralis seperti ini ialah pada umumnya Mereka hangat dan sopan untuk semua orang. Mereka mempunyai empati yang tinggi terhadap segala permasalahan dari para bawahannya, juga sabar, murah hati Segala bentuk kebajikan-kebajikan ada dalam diri pemimpin tersebut. Orang — orang akan datang karena kehangatannya terlepas dari semua kekurangannya. Kelemahan dari kepemimpinan seperti ini ialah emosinya. Rata-rata orang seperti ini sangatlah tidak stabil, terkadang dapat tampak sedih dan sangat mengerikan, kadang pula bisa saja sangat begitu menyenangkan dan bersahabat.

Dalam konteks penelitian “Representasi Gaya Kepemimpinan Karakter Nussa Dalam Film Animasi ‘Nussa the Movie’ (Semiotika Charles Sanders Peirce)”, gaya kepemimpinan demokratis sangat relevan untuk menganalisis bagaimana karakter Nussa menunjukkan ciri-ciri kepemimpinan yang inspiratif dan memotivasi. Nussa dapat dilihat sebagai pemimpin yang tidak hanya mempengaruhi teman-temannya melalui tindakan dan kata-katanya, tetapi juga sebagai figur yang mendorong mereka untuk berkembang dan mencapai potensi penuh mereka.

#### **1.6.6 Animasi**

Animasi adalah gambar bergerak, berbentuk sekumpulan objek (Gambar) yang di susun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar yang dimaksud bisa berupa manusia, hewan, maupun tulisan. (Putra & Thabathaba’i, 2022)

Seiring dengan perkembangan teknologi dan media, genre film animasi terus berkembang dan menjadi salah satu alat yang efektif dalam menyampaikan pesan-pesan positif kepada anak-anak. Film animasi telah menjadi media populer yang mampu menyampaikan cerita melalui kombinasi visual, audio, dan naratif yang menarik. Film animasi berfungsi sebagai media edukasi yang menghibur sekaligus mendidik anak-anak. Dengan elemen hiburan di

dalamnya, belajar jadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.  
(Chabib, 2013)

### **1.6.7 Film**

Film dalam pengertian sempit adalah penyajian gambar melalui layar lebar. Adapun dalam pengertian yang lebih luas, gambar yang disiarkan melalui televisi (TV) dapat pula dikategorikan sebagai film. Film juga merupakan serangkaian gambar statis yang direpresentasikan dihadapan mata secara berturut-turut dalam kecepatan yang tinggi. (Wahyuni, 2019)

Film adalah media visual yang menggunakan gambar bergerak dan suara untuk bercerita dan menyampaikan pesan. Film dapat dianggap sebagai bentuk seni yang menggabungkan elemen-elemen visual, audio, dan naratif untuk menciptakan pengalaman yang mendalam dan imersif bagi penontonnya. Film bukan hanya medium hiburan, tetapi juga alat komunikasi yang kuat yang dapat mempengaruhi pandangan, emosi, dan pemikiran penonton. Sebagai media komunikasi massa, film memiliki kemampuan unik untuk menyampaikan berbagai pesan, baik itu pendidikan, hiburan, atau informasi, melalui mekanisme simbolis yang ada pada pikiran manusia (Sumarno, 1996).

Komponen Utama Film :

#### **1. Narasi (Cerita)**

Narasi adalah jenis pengembangan paragraf yang menjelaskan rangkaian peristiwa secara berurutan, dari awal hingga akhir. Ini adalah bentuk tulisan yang menceritakan sesuatu berdasarkan perkembangan waktu. Oleh karena itu, narasi sangat mengutamakan urutan kronologis suatu peristiwa, kejadian, atau masalah, serta mendahulukan tahapan-tahapan yang berhubungan dengan waktu. (Baharun, H, 2017)

Dalam film, narasi dapat digunakan untuk mengeksplorasi berbagai tema seperti cinta, konflik, moralitas, dan nilai-nilai sosial. Misalnya, dalam "Nussa the Movie," narasi berfokus pada kehidupan sehari-hari Nussa, seorang anak yang cerdas dan berjiwa pemimpin, yang selalu berusaha membantu orang lain dan menyebarkan nilai-nilai Islam. Narasi ini menunjukkan bagaimana Nussa menghadapi tantangan dan konflik dengan bijaksana, menggambarkan kepemimpinannya yang inklusif dan bertanggung jawab.

## **2. Sinematografi**

Sinematografi adalah ilmu atau seni fotografi gerak gambar dengan merekam cahaya atau radiasi elektromagnetik lain, baik secara elektronik melalui sebuah sensor gambar, atau kimiawi dengan cara bahan peka cahaya seperti stok film. (Yuwandi, 2018)

Sinematografi mencakup teknik pengambilan gambar, termasuk pencahayaan, framing, komposisi, dan pergerakan kamera.

Sinematografi menentukan bagaimana gambar ditangkap dan disajikan kepada penonton. Teknik sinematografi dapat digunakan untuk menciptakan suasana, menekankan aspek tertentu dari cerita, dan mengarahkan perhatian penonton. Dalam "Nussa the Movie," penggunaan pencahayaan cerah dan komposisi yang harmonis menyoroti momen-momen kebersamaan dan nilai-nilai keluarga yang diusung oleh Nussa, memperkuat pesan moral dan spiritual film tersebut.

### 3. Editing

Editing adalah proses mengurutkan gambar satu ke gambar berikutnya dengan membuang gambar-gambar yang tidak diperlukan. Editing menjadi tahapan penentu bagus tidaknya sebuah karya film, proses editing merupakan proses yang dilakukan saat pasca produksi. Proses ini adalah proses menggabungkan seluruh footage yang telah diambil saat proses syuting berlangsung dan kemudian disatukan untuk membentuk sebuah rangkaian cerita yang utuh. (Deva et al., 2023)

Dalam film "Nussa the Movie," editing digunakan untuk menunjukkan transisi antara kehidupan sehari-hari Nussa dengan momen-momen penting yang menonjolkan kepemimpinannya dan interaksi dengan teman-temannya, membantu penonton memahami perkembangan cerita dan perubahan dalam hubungan karakter

#### **4. Suara**

Suara dalam film mencakup dialog, musik, efek suara, dan suara latar. Suara adalah elemen penting yang dapat menambah kedalaman dan intensitas pada pengalaman menonton. Musik dan efek suara dapat digunakan untuk menciptakan suasana hati, meningkatkan emosi, dan menekankan momen- momen penting. Dalam "Nussa the Movie," musik bernuansa Islami dan dialog yang inspiratif digunakan untuk memperkuat tema spiritual dan moral film, membantu penonton merasakan kedalaman emosi yang dialami oleh karakter-karakternya.

#### **5. Aktor dan Akting**

Akting adalah segala kegiatan dalam bentuk dialog, laku, maupun improvisasi yang dilakukan oleh aktor saat sedang berperan. Akting harus mampu meyakinkan penonton bahwa apa yang dilakukan aktor adalah akting yang sebenarnya. Seorang aktor dalam aktingnya, haruslah memiliki keyakinan untuk meyakinkan dan membuat penonton percaya (Sumelang, 2019).

Akting yang kuat dapat membuat karakter terasa nyata dan membantu penonton terhubung dengan cerita secara emosional. Dalam film "Nussa the Movie," akting yang meyakinkan dari para pengisi suara karakter membantu menggambarkan kompleksitas emosi yang dialami oleh Nussa dan teman- temannya saat menghadapi berbagai tantangan, memperdalam pemahaman penonton tentang

nilai-nilai kepemimpinan dan kebaikan yang diusung oleh karakter Nussa.

## 1.7 Metodologi Penelitian

### 1.7.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan dasar analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena yang terjadi secara mendalam dan rinci, mengungkapkan detail-detail yang ada, dan memahami makna di balik fenomena tersebut. Pendekatan semiotika ini bertujuan untuk memahami kode-kode yang ada di balik tanda dan teks dalam film serta bagaimana kode-kode ini merepresentasikan gaya kepemimpinan pada karakter Nussa. Dengan menggunakan metode kualitatif berbasis semiotika, penelitian ini dapat mengungkap dan menunjukkan fenomena representasi gaya kepemimpinan dalam film "Nussa the Movie".

### 1.7.2 Subjek dan Objek Penelitian

1. **Subjek Penelitian:** Subjek penelitian ini adalah film "Nussa the Movie". Film ini dipilih karena memiliki narasi yang kompleks dan mendalam mengenai gaya kepemimpinan yang disampaikan melalui karakter, alur cerita, dan penggunaan simbol-simbol visual.
2. **Objek Penelitian:** Objek penelitian adalah representasi gaya kepemimpinan pada karakter Nussa yang terdapat dalam

adegan- adegan film tersebut. Fokus analisis adalah bagaimana gaya kepemimpinan seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kehormatan direpresentasikan melalui elemen- elemen sinematik dan naratif dalam film.

### 1.7.3 Jenis Data

Penelitian ini mengumpulkan dua jenis data:

1. **Data Primer** : Data primer adalah data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti dari sumber aslinya untuk tujuan penelitian tertentu. Pengumpulan data ini dilakukan melalui metode seperti wawancara, survei, observasi langsung, atau eksperimen.

Data primer berupa gambar dan narasi dari scene dalam film "Nussa the Movie" yang merepresentasikan gaya kepemimpinan. Data ini diperoleh langsung dari observasi dan analisis mendalam terhadap film tersebut.

2. **Data Sekunder** : Data sekunder adalah data yang telah dikumpulkan dan dipublikasikan sebelumnya oleh pihak lain, seperti lembaga pemerintah, organisasi, atau peneliti terdahulu. Sumber data sekunder dapat berupa laporan penelitian, jurnal ilmiah, statistik resmi, atau dokumen lainnya.

Data Sekunder berupa dokumen tertulis yang relevan

termasuk artikel, buku, dan referensi lainnya tentang film "Nussa the Movie" serta kajian gaya kepemimpinan dalam konteks media dan budaya. Data sekunder ini membantu memperkuat dan melengkapi analisis data primer.

#### 1.7.4 Sumber Data

1. **Data Primer:** Diperoleh dari observasi langsung terhadap film "Nussa the Movie", mencakup adegan-adegan yang menunjukkan gaya kepemimpinan karakter Nussa.
2. **Data Sekunder:** Diperoleh dari literatur yang relevan termasuk buku, artikel jurnal, dan dokumen terkait lainnya yang membahas gaya kepemimpinan dan analisis film

#### 1.7.5 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu:

1. **Analisis Dokumen:** Melibatkan analisis terhadap data dari hasil dokumentasi yang dikumpulkan dari film "Nussa the Movie". Data yang dianalisis mencakup adegan-adegan yang berkaitan dengan representasi gaya kepemimpinan dalam film. Dokumen-dokumen ini dianalisis secara sistematis untuk mengidentifikasi tanda, simbol, dan kode yang relevan.

2. **Riset Kepustakaan:** Melibatkan pengumpulan informasi dan membaca literatur dari berbagai sumber seperti buku dan artikel di internet yang terkait dengan masalah penelitian. Riset kepustakaan ini bertujuan untuk memberikan konteks yang lebih luas dan mendalam tentang representasi gaya kepemimpinan dalam media serta mendukung temuan penelitian dengan teori dan studi sebelumnya.

#### 1.7.6 Teknik Analisis Data

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dengan teknik semiotika Charles Sanders Peirce. Analisis kualitatif memungkinkan pengumpulan data deskriptif baik dalam bentuk kata-kata tertulis maupun lisan dari sekelompok orang serta perilaku yang sedang diamati. Teknik semiotika Peirce mengidentifikasi tiga elemen utama: representamen (sign), objek (object), dan interpretant (interpretant). Pendekatan ini memberikan gambaran mengenai perilaku, situasi, dan peristiwa yang terjadi sesuai dengan karakteristik penelitian deskriptif.

#### 1.7.7 Kualitas Data

Untuk menilai kredibilitas atau mutu data dalam penelitian kualitatif dilakukan serangkaian uji seperti memperpanjang pengamatan, meningkatkan ketekunan dalam penelitian,

menerapkan triangulasi, berdiskusi dengan rekan sejawat, melakukan analisis kasus negatif, dan melibatkan partisipasi pengecekan data dari responden. Peningkatan ketekunan dalam penelitian mencakup pengamatan yang lebih teliti dan berkelanjutan terhadap film "Nussa the Movie", memastikan bahwa semua elemen penting yang berhubungan dengan representasi gaya kepemimpinan telah diamati dan dianalisis dengan teliti. Pendekatan ini membantu memastikan bahwa data yang diperoleh akurat dan lengkap



## BAB II

### PROFIL PENELITIAN

#### 2.1 Gambaran Umum Film Animasi “Nussa The Movie”



Gambar 5. Poster Film Nussa The Movie

Judul	: Nussa The Movie
Sutradara	: Bony Wirasmono
Produser	: Anggia Kharisma, Ricky Manoppo
Penulis Naskah	: Muhammad Nurman Wardi, Widya Arifianti, Bon Wirasmono, Chrisnawan Martantio, M. Irfan Ramly
Produksi	: Visinema Pictures, The Little Giantz
Genre	: Animasi, Keluarga
Negara	: Indonesia
Bahasa	: Indonesia
Durasi	: 1 Jam 47 Menit
Tanggal Rilis	: 14 Oktober 2021

Nussa The Movie merupakan film animasi Indonesia yang dirilis pada tanggal 14 Oktober 2021. Film ini diproduksi oleh Visinema Pictures dan The Little Giantz, dua rumah produksi yang dikenal dengan kualitas karya visual dan cerita yang mendalam. Disutradarai oleh Bony Wirasmono, Nussa The Movie hadir sebagai adaptasi dari serial animasi populer berjudul Nussa, yang sebelumnya telah dikenal luas di kalangan masyarakat Indonesia, khususnya anak-anak. Dengan durasi 1 Jam 47 menit, film ini mengusung genre animasi keluarga dan menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa utama.

Karakter utama dalam film ini, Nussa, digambarkan sebagai anak yang cerdas, religius, dan penuh semangat. Sebagai tokoh sentral, Nussa tidak hanya menghadapi tantangan eksternal berupa persaingan dengan murid baru bernama Jonni, tetapi juga dilema emosional saat ayahnya tidak dapat pulang dari perantauan. Tokoh pendukung seperti Rarra (adik Nussa), Umma (ibunya), serta Jonni sendiri, memainkan peran penting dalam membangun dinamika cerita. Kehadiran Rarra sebagai adik yang polos namun penuh semangat, memperkuat nilai-nilai kekeluargaan, sedangkan Jonni sebagai rival Nussa justru menjadi katalis yang mendorong perkembangan karakter utama. Interaksi antara tokoh-tokoh ini menjadikan film Nussa The Movie menarik, tidak hanya dari sisi cerita, tetapi juga dari sudut pandang pembangunan karakter dan nilai-nilai moral yang ditanamkan.

Secara visual, Nussa The Movie menawarkan kualitas animasi yang

sangat baik untuk ukuran film lokal. Setiap adegan dirancang dengan estetika yang mendukung suasana dan pesan yang ingin disampaikan.

## 2.2 Pemain di Film Nussa The Movie

Pemain/ Pengisi Suara	Peran
 <p data-bbox="496 1003 740 1037">Muzaki Ramadhan</p>	<p data-bbox="868 656 1437 1025">Sebagai Nussa, tokoh utama yang memiliki sifat cerdas, jujur, religius, dan percaya diri, ia belajar makna keikhlasan dan persahabatan melalui ujian yang terjadi padanya yakni dengan hadirnya murid baru bernama joni yang sekaligus menjadi rival atau saingan nussa.</p>
 <p data-bbox="520 1556 716 1590">Aysha Raazana</p>	<p data-bbox="868 1151 1437 1355">Sebagai Rara, adik Nussa yang polos dan ceria, ia mendukung abangnya Nussa ketika sedang sedih terpuruk karna memikirkan perlombaan roket di sekolahannya.</p>

	<p>Sebagai Joni, anak tunggal dari keluarga yang berada akan tetapi Joni kurang mendapatkan perhatian dari kedua orang tuanya lantaran kedua orang tuanya sibuk bekerja, Joni juga murid baru yang ada di sekolahan Nussa yang sekaligus menjadi rival atau saingan Nussa karna dia juga berprestasi sejak ada disekolahnya yang lama yang membuat Nussa pesimis akan perlombaan roket di sekolahnya .</p>
	<p>Sebagai Abdul, sahabat Nussa yang humoris, selalu mencairkan suasana dan sealalu mendukung sahabatnya Nussa</p>
	<p>Syifa juga sahabat Nussa yang baik dan pintar, selalu memberi motivasi dan juga semangat kepada Nussa.</p>
<p>Widuri Putri</p>	

 <p data-bbox="459 689 604 723">Fenita Arie</p>	<p data-bbox="775 353 1358 555">Ibu Nussa dan Rarra yang penyayang, sabar, dan selalu membimbing dengan nilai-nilai agama. Memberikan nasihat dan dukungan emosional bagi Nussa.</p>
 <p data-bbox="459 1055 604 1088">Alex Abbad</p>	<p data-bbox="775 763 1358 1160">Sebagai Ayah, semangat terbesar Nussa dalam mengikuti perlombaan sains yang diadakan di sekolahannya, Nussa selalu berkomunikasi dengan ayahnya untuk mendapatkan nasihat atau motivasi dalam membuat roketnya, karena ayahnya bekerja di luar negeri jadi ia harus berkomunikasi melalui ponsel.</p>
 <p data-bbox="459 1451 604 1485">Dewi Sandra</p>	<p data-bbox="775 1167 1358 1420">Sebagai Tante Dewi, tante Nussa dan Rara yang selalu memberi warna dalam kehidupan sosial Nussa, tante Dewi memiliki karakter yang humoris dan juga energik yang bisa menghibur keponakannya.</p>
 <p data-bbox="459 1771 604 1805">Asri Welas</p>	<p data-bbox="775 1498 1358 1917">Sebagai Bu Mur, asisten rumah tangga di keluarga Jonni yang penuh perhatian dan kasih sayang. Ia menjadi sosok pengasuh yang setia menemani Jonni di tengah kesibukan orang tuanya, serta memberi dukungan emosional dan semangat di saat-saat penting. Perannya menghadirkan kehangatan dalam kehidupan Jonni</p>

	<p>Sebagai Pak Ucok, pemilik warung dan tokoh masyarakat dilingkungan Nussa, sosok yang baik hati, tidak pelit, dan senang melihat anak-anak berkunjung ke warungnya. Ia memiliki logat Betawi yang kental dan sering memberikan nasihat sederhana namun bermakna kepada anak-anak, seperti mengingatkan Nussa untuk berterima kasih kepada Rara</p>
	<p>Sebagai Mama Jonni, lebih lembut dibanding Papa Jonni, namun tetap sibuk dengan urusan pekerjaannya sendiri. Ia tidak benar-benar hadir dalam kehidupan Jonni secara emosional, sehingga hanya mampu memberikan dukungan sekadarnya. Akibatnya, Jonni tetap merasa kurang mendapatkan kasih sayang dan perhatian penuh dari ibunya.</p>
	<p>Sebagai Mama Jonni, lebih lembut dibanding Papa Jonni, namun tetap sibuk dengan urusan pekerjaannya sendiri. Ia tidak benar-benar hadir dalam kehidupan Jonni secara emosional, sehingga hanya mampu memberikan dukungan sekadarnya. Akibatnya, Jonni tetap merasa kurang mendapatkan kasih sayang dan perhatian penuh dari ibunya.</p>

	<p>Sebagai Babe Jaelani, dikenal sebagai sosok yang humoris dan menjadi salah satu elemen komedi dalam film ini. Perannya sebagai penjaga sekolah yang jenaka dan akrab dengan para siswa memberikan warna tersendiri dalam cerita, serta memperkuat nuansa lokal dan budaya</p>
<p>Opie Kumis</p>	<p>Bu Anggi adalah guru yang sabar, bijaksana, dan menjadi sosok pendukung utama dalam perkembangan karakter Nussa. Ia membimbing murid-muridnya dengan penuh kasih sayang dan memberikan motivasi dalam menghadapi tantangan</p>
 <p>Ibu Anggi</p>	

Table 2. Pemain Film Nussa The Movie

### 2.3 Sinopsis Film Nussa The Movie

Nussa The Movie adalah film animasi keluarga yang mengisahkan seorang anak laki-laki bernama Nussa yang dikenal cerdas, taat beragama, dan berprestasi. Di sekolah Nussa kedatangan murid baru bernama Joni yang merupakan saingan Nussa karna joni merupakan murid berprestasi dan juga sering memenangkan lomba sains di sekolahannya yang lama.

Menghadapi perubahan besar dalam hidupnya yakni ketidakhadiran sang ayah yang membuatnya rindu dan merasa kehilangan, serta persaingan dengan Jonni, murid baru yang terlihat lebih sempurna di mata semua orang. Nussa, yang sebelumnya dikenal sebagai anak berprestasi dan patuh, mulai diliputi perasaan iri, kecewa, dan mempertanyakan niatnya sendiri dalam berbuat baik. Konflik ini tidak hanya soal persaingan antar anak-anak, tetapi juga tentang pencarian jati diri, kebutuhan akan pengakuan, serta ujian dalam memaknai ketulusan, kerja keras, dan pentingnya dukungan emosional dari keluarga.

Film Nussa The Movie memberikan pelajaran bahwa keberhasilan sejati bukan hanya diukur dari pencapaian lahiriah, tetapi dari ketulusan niat, keikhlasan hati, dan keteguhan dalam menghadapi ujian. Lewat perjalanan emosional Nussa, film ini mengajarkan pentingnya membangun niat yang benar dalam berusaha, mengutamakan nilai kejujuran, serta pentingnya dukungan emosional dari keluarga dan lingkungan sekitar. Selain itu, film ini juga menyoroti bagaimana persaingan bisa menjadi sarana untuk tumbuh, bukan sekadar untuk menang, dengan tetap menjaga persahabatan dan akhlak mulia.

## 2.4 Penghargaan dan Nominasi Film Nussa The Movie

Tahun	Penghargaan	Kategori	Penerima	Hasil
2021	Festival Film Indonesia	Film Animasi Terbaik	Bony Wirasmono, Ricky "Sapoy" Manoppo & Anggia Kharisma	Menang
	Piala Maya	Film Bioskop Terpilih	Ricky Manoppo & Anggia Kharisma	Nominasi
		Penyutradaraan Berbakat Film Panjang Karya Perdana Terpilih	Bony Wirasmono	Nominasi
		Film Animasi Panjang Terpilih		Menang
		Penulisan Skenario Adaptasi Terpilih	Muhammad Nurman Wardi, Widya Arifianti, Bony Wirasmono, Chrisnawan Martantio, Anggia Kharisma & M. Irfan Ramly	Nominasi

Gambar 6. Penghargaan Film Nussa The Movie

## 2.5 Tema dari film-film Nussa sebelumnya

Nussa adalah serial animasi edukatif Indonesia yang pertama kali tayang di YouTube pada 20 November 2018, diproduksi oleh The Little Giantz dan 4Stripe Productions. Serial ini mengisahkan kehidupan sehari-hari Nussa, seorang anak laki-laki berusia 9 tahun yang menggunakan kaki prostetik, bersama adiknya Rarra, keluarga, dan teman-temannya. Setiap episode berdurasi sekitar 4 menit dan berfokus pada nilai-nilai Islami serta pelajaran moral yang relevan dengan kehidupan anak-anak. Tema dari serial sebelumnya :

### 1. Belajar Shalat

Alur cerita dimulai dengan Nussa yang baru pertama kali belajar tentang shalat. Di episode ini, Nussa mulai memahami pentingnya shalat dalam kehidupan seorang Muslim. Meskipun merasa kesulitan

untuk mengingat gerakan dan doa yang harus dibaca, Nussa menerima bantuan dari ibunya dan kakaknya untuk mempelajari cara yang benar. Konfliknya muncul saat Nussa merasa tidak sempurna dalam melaksanakan shalat dan ragu-ragu tentang apakah ia sudah cukup baik dalam ibadahnya. Di sini, Nussa belajar bahwa shalat adalah cara untuk menjaga kedisiplinan dan kedekatan dengan Tuhan.

## 2. Puasa Pertama

Di episode ini, Nussa dan Rarra merasakan pengalaman pertama kali berpuasa di bulan Ramadan. Nussa merasa teruji dengan rasa lapar dan haus, tetapi ia juga belajar tentang makna puasa yang lebih dalam, yaitu menahan diri dari segala hal yang tidak bermanfaat dan lebih mendekatkan diri pada Tuhan. Konfliknya muncul saat Nussa merasa kelelahan dan tidak yakin apakah ia bisa menyelesaikan puasa pertama dengan sukses.

## 3. Hari Raya

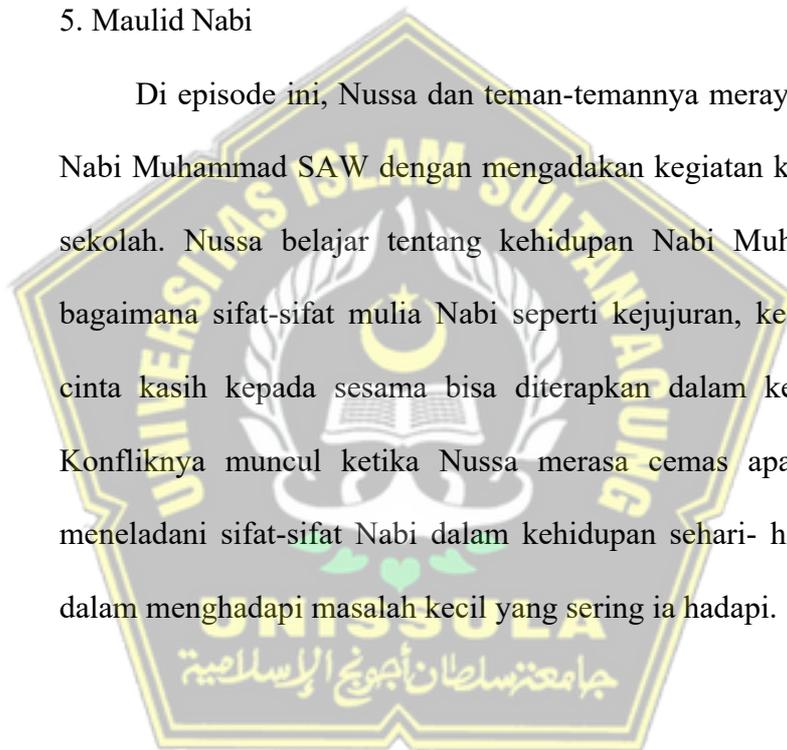
Setelah berhasil menjalani bulan Ramadan dengan baik, Nussa dan keluarga merayakan Hari Raya Idul Fitri. Dalam episode ini, Nussa merasakan kebahagiaan karena bisa berkumpul dengan keluarga besar dan teman-temannya. Mereka saling memaafkan dan menikmati hidangan khas Lebaran. Konfliknya muncul ketika Nussa merasa sedikit kecewa karena tidak mendapatkan hadiah sebesar yang ia harapkan, dan ia harus belajar untuk lebih bersyukur.

## 4. Belajar Mengaji

Nussa dan Rarra mulai belajar mengaji dengan serius dalam episode ini. Mereka berlatih membaca Al-Qur'an dengan bimbingan seorang ustadz. Nussa merasa kesulitan karena belum lancar membaca huruf-huruf Arab, tetapi ia tetap berusaha keras untuk belajar. Konfliknya muncul ketika Nussa merasa frustrasi karena tidak bisa membaca dengan lancar seperti teman-temannya.

#### 5. Maulid Nabi

Di episode ini, Nussa dan teman-temannya merayakan Maulid Nabi Muhammad SAW dengan mengadakan kegiatan keagamaan di sekolah. Nussa belajar tentang kehidupan Nabi Muhammad dan bagaimana sifat-sifat mulia Nabi seperti kejujuran, kesabaran, dan cinta kasih kepada sesama bisa diterapkan dalam kehidupannya. Konfliknya muncul ketika Nussa merasa cemas apakah ia bisa meneladani sifat-sifat Nabi dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam menghadapi masalah kecil yang sering ia hadapi.



**BAB III**  
**TEMUAN PENELITIAN**

Dalam bab ini, penulis akan memaparkan temuan penelitian yang diperoleh dari film Nussa The Movie. Penulis akan mengkategorikan representasi yang ditampilkan berdasarkan scene dalam film. Setiap scene dianalisis menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce untuk mengungkap makna tanda- tanda yang muncul

**3.1 Gaya Kepemimpinan**

**3.1.1 Gaya Kepemimpinan Birokratis**

Visual	Durasi	Dialog
<p><b>Di Kelas</b></p> 	<p><b>12:20</b></p>	<p>Nussa : “Bersiap! Beri Salam!!” Murid : “Assalamualaikum warahmatullahi wabarkatuh” Bu Anggi : “Wa’alaikumsalam warahmatullahi wabarakatuh”</p>

		
<b>Scene 1</b>		

**Table 3. Temuan Visual Pada Scene 1**

Representament	Objek	Interpretant
1. Berdiri 2. Memimpin salam	1. Memerintah untuk siap “Bersiap! Beri salam!!”	1. Memimpin memberi salam anggota kelas kepada guru yang datang

**Table 4. Semiotika Pierce pada Scene 1**

Pada scene 1 terlihat Nussa lebih awal berdiri ketika guru masuk kelas, kemudia ia memberi arahan kepada anggota kelas untuk bersiap, dan memberi salam kepad guru, anggota kelas mengikuti arahan yang telap diperintahkan oleh Nussa, gaya kepemimpinan birokratis terlihat pada scene 1 melalui semiotika Charles Sanders Pierce dibagian interpretant, yang ditunjukkan saat Nussa memimpin teman-temannya dengan cara memerintah untuk bersiap dan memberi salam, karena ia menekankan tata tertib dan menjalankan peran kepemimpinan berdasarkan aturan yang berlaku dikelas, yaitu menyambut guru dengan salam sesuai aturan kelas.

Visual	Durasi	Dialog
<p><b>Di Kamar</b></p>  <p><b>Scene 2</b></p>	<b>55:38</b>	<p>Nussa : “Siapa yang mau ikutan sama kapten Nussa”  Rara : “Rara ikut, eheek”  (Rara dan Nussa bermain roket bersama)</p>

**Table 5. Temuan Visual Pada Scene 2**

Representament	Objek	Interpretant
1. Memimpin bermain menjadi kapten	1. Siapa yang mau ikutan kapten Nussa?”	1. Memimpin memberi salam anggota kelas kepada guru yang datang
2. Memandu permainan dengan memulai membawa roket	2. Gambar Nussa mencontohkan bermain roket	

**Table 6. Semiotika Pierce pada Scene 2**

Pada scene 2 menunjukkan Nussa mengikuti ajakan adiknya Rara untuk bermain bersama, Nussa merespon permintaan Rara dengan sangat baik lalu mereka bermain bersama dan Nussa memimpin permainan itu. Gaya kepemimpinan birokratis terlihat pada scene 2 melalui semiotika Charles Sanders Pierce dibagian objek, yang ditunjukkan saat Nussa berkata kepada adiknya, Rara, “Siapa yang mau ikutan sama kapten Nussa” . Dalam kalimat tersebut terlihat jelas Nussa mengatakan bahwasannya dirinya adalah

kapten dan langsung mengambil alih

### 3.1.2 Gaya Kepemimpinan Demokratis

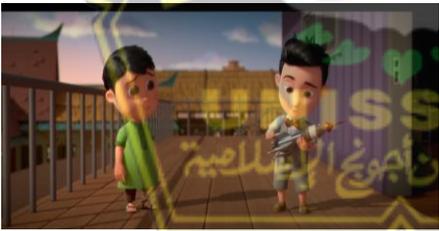
Visual	Durasi	Dialog
<p><b>Di Halaman Rumah</b></p>  <p><b>Scene 1</b></p>		<p>Rara : “Wiih kereen”            Nussa : “Tapi, Nyalainnya kalo darurat aja ya”            Rara : “Oo gituuu”            Nussa : “Misalnya, kalo kita tersesat, roket itu bisa jadi sinyal minta tolong sama nunjukin arah, jadi mereka yang liat bisa tau kita dimana”            Rara : “Oo gtu yaa, waaah kereen”</p>

Table 7. Temuan Visual Pada Scene 1

Representament	Objek	Interpretant
1. Menceritakan Pengalaman	1. “Nyalai kalo darurat aja ya!” 2. “Misalnya, kalo kita tersesat, roket itu bisa jadi sinyal minta tolong sama nunjukin arah jadi mereka yang liat bisa tau kita dimana” 3. Kotak Roket,	1. Nussa memberi peringatan agar rara berhati hati dalam menggunakan roket itu 2. Nussa memberikan arahan cara kerja roket itu supaya tidak salah pemakaian 3. Nussa menceritakan pengalamannya waktu dulu saat membuat roket kembang api

**Table 8. Semiotika Pierce pada Scene 1**

Pada scene 1 menunjukkan Nussa menjelaskan cara kerja roket kepada adiknya Rara yang bertanya tentang kotak merah serta ia memberi peringatan agar Rara berhati-hati dalam menggunakan roket itu, karena roket tersebut berbahan baku kembang api jadi tidak bisa dinyalakan sembarangan. Gaya kepemimpinan demokratis terlihat pada scene 1 melalui semiotika Charles Sanders Pierce dibagian objek dan juga interpretant yang ditunjukkan pada kalimat “Nyalainnya kalo darurat aja ya!”, ucapan Nussa itu merupakana suatu bentuk peduli dengan memberikan arahan cara kerja roket itu supaya tidak salah pemakaian.

Visual	Durasi	Dialog
<p data-bbox="395 1173 707 1205"><b>Di Laboratorium sains</b></p>  <p data-bbox="564 1487 668 1518"><b>Scene 2</b></p>	<p data-bbox="879 1173 983 1205"><b>1:03:20</b></p>	<p data-bbox="1029 1173 1422 1417">Joni : “Casingnya rusak dikit terus mesinnya juga agak bermasalah, tapi kemarin aku udaah ganti kok beberapa bagian pakai barang bekas, kayak roket kamu”</p>

		Nussa : “Hmm hehh” (Terkejut karna ternyata amenginspirasi joni)
--	--	---

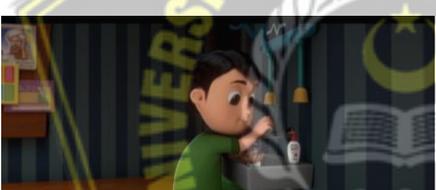
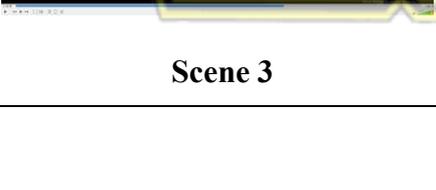
**Table 9. Temuan Visual Pada Scene 2**

<b>Representament</b>	<b>Objek</b>	<b>Interpretant</b>
1. Menginspirasi temannya (Joni) dari karyanya yakni roket yang terbuat dari bahan bekas	1. “Kayak roket kamu” (kata Joni)	1. Karya roket Nussa yang terbuat dari bahan bekas ternyata menginspirasi joni yang notabe nya membuat roket dari bahan baru

**Table 10. Semiotika Pierce pada Scene 2**

Pada scene 2 menunjukkan Nussa menghampiri dan memberikan kepedulian kepada Joni yang terlihat membawa roket yang baru saja diperbaiki. Gaya kepemimpinan demokratis terlihat pada scene 2 ini melalui semiotika Charles Sanders Pierce dibagian objek yang ditunjukkan saat Nussa menunjukkan kepedulian kepada Joni, dan karyanya Nussa yang telah menginspirasi tindakan Joni ketika dia menyampaikan “Kayak roket kamu” secara tidak langsung, Tindakan Nussa yang selalu membuat roket dari bahan bekas mendorong inisiatif temannya.

<b>Visual</b>	<b>Durasi</b>	<b>Dialog</b>
<b>Di Laboratorium sains</b>	<b>1:10:03</b>	Joni : (Panik)

	<p>Nussa : “Tenang jon, kita car jalan keluarnya”</p>
	<p>Nussa : “Joni, aku tau harus ngapain”</p>
	<p>Nussa : “Joniii, ayoo bantuin. Nussa : “Joni, cuci tangan dulu yuk”</p>
	<p>Nussa : “Joni kita buka dulu yuk”</p>
	<p>Joni : “Oh iyaya bentar ya, ini dikit lagi udah jadi kok”</p>
	<p>Nussa : “Udaah, kita buka puasa dulu”</p>
	<p>Joni : “Yaudah deh lanjut nanti aja”</p>
	<p>Nussa : “Kata Umma kita harus berbuka pakai yang manis manis”</p>
	<p>Joni : “Tapi kenapa musti pakai kurma”</p>
	<p>Nussa : “Buka puasa pakai kurma itu sunnah rasul”</p>
<p>Scene 3</p>	

Representament	Objek	Interpretant
1. Menemukan ide dan mengajak Joni merealisasikan ide tersebut 2. Menjelaskan rencana dari ide Nussa lalu di realisasikan Bersama	1. “Tenang jon, kita cari jalan keluarnya” 2. “Joni, aku tau harus ngapain” 3. “Joni ayo bantuin”	1. Sikap Menenagkan Joni sembari mencari Solusi dari permasalahan yang sedang mereka hadapi (Argumen) 2. Memecahkan masalah dengan berusaha membuat sesuatu agar dapat keluar dari laboratorium sekolahan tersebut. (Argumen)

**Table 12. Semiotika Pierce pada Scene 3**

Pada scene 3 menunjukkan Nussa dan Joni terkunci di Laboratorium sains karena asyik mengobrol, kemudian melihat hal tersebut Joni panik dan ketakutan, Nussa menenagkan Joni sembari berfikir mencari jalan keluar terbaik untuk mereka berdua, tak lama kemudian Nussa mendapatkan ide dan menyampaikan keada Joni untuk direalisasikan bersama. Gaya kepemimpinan demokratis terlihat pada scene 3 ini melalui pendekatan semiotika Charles Sanders Pierce dibagian representament dan objek yang ditunjukkan saat Nussa menemukan ide dan mengajak serta menjelaskan kepada Joni untuk merealisasikan ide tersebut bersama.

Representament	Objek	Interpretant
1. Menjelaskan secara teori konsep roket terjun payung 2. Merespon terhadap masukan sahabatnya Syifa dan Nussa	1. Gambar teori roket 2. Abdul : “Tapi kok terbangnya kurang tinggi ya” Syifa : “Iyaa” (Nussa Bergemam sambil memikirkan solusi)	1. Sikap Nussa berdiskusi dengan menjelaskan secara ilmiah dan cara kerja rancangan roket terbaru menggunakan terjun payung. 2. Sikap Nussa yang tidak menolak dan tidak mengabaikan masukan temannya tentang roket yang sudah ia jelaskan

**Table 14. Semiotika Pierce pada Scene 4**

Pada scene 4 menunjukkan Nussa sedang menguji coba roket inovasi terbaru nya yakni menggunakan terjun payung bersama sahabatnya Abdul dan juga syifa. Kemudian Nussa menjelaskan secara ilmiah cara kerja roket yang menggunakan terjun payung. Gaya kepemimpinan demokratis terlihat pada scene 4 ini melalui pendekatan semiotika Charles Sanders Pierce dibagian interpretant yang ditunjukkan dari sikap Nussa yang berdiskusi dengan menjelaskan secara ilmiah cara kerja roket terbaru menggunakan terjun payung, terlihat juga saat nussa merespon masukan syifa dan abdul dengan bergemam dan memikirkan solusi, Nussa terlihat menghargai pendapat anggota tim dan terbuka terhadap evaluasi.

Representament	Objek	Interpretant
<p><b>Di Halaman Rumah</b></p> 	<p><b>24:57</b></p>	<p>Nussa : “Naah, Nussa tau, kita butuh sesuatu yang bisa digerakin angin”  Abdul : “Ooo”  (Mereka seakan sudah tau rencana selanjutnya)  Abdul : “Gini kan Nussa”  Nussa : (Mengangguk)</p>

**Table 15. Temuan Visual Pada Scene 5**

Representament	Objek	Interpretant
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Inisiatif Nussa untuk roket</li> <li>2. Nussa menyetujui</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. “Sesuatu yang bisa digerakkan angin”</li> <li>2. Anggukan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sikap dan pemikiran Nussa akan ide merancang roket baru</li> <li>2. Sikap Nussa menyetujui pertanyaan Abdul</li> </ol>

**Table 16. Semiotika Pierce pada Scene 5**

Pada scene ini menunjukkan Nussa sedang bermain bersama temannya Syifa dan Abdul, dan juga adiknya Rara, kemudian ketika Abdul menerbangkan mainan terjun payung, Nussa mendapatkan ide baru, melihat reaksi Nussa, Abdul dan juga Syifa yang sudah faham maksud Nussa, mereka berdiskusi bersama, Nussa langsung menjelaskan ide nya secara ilmiah melalui gambar yang ia buat kepada Abdul dan Syifa, Kemudian mereka merealisasikan ide tersebut, Nussa mengecek hasil kerja Abdul dan mengganguk ketika Abdul bertanya. Gaya kepemimpinan demokratis terlihat pada scene ini yang ditunjukkan Nussa ketika melibatkan teman-temannya dalam proses berpikir, berdiskusi, dan merealisasikan ide bersama. Tindakan Nussa yang mengganguk sebagai respon atas pertanyaan Abdul merupakan bentuk komunikasi yang mencerminkan gaya kepemimpinan demokratis, karena menunjukkan adanya persetujuan yang muncul dari dialog, bukan instruksi sepihak.

### 3.1.3 Gaya Kepemimpinan Otoriter

Visual	Durasi	Dialog
<p><b>Di Warung Pak Ucok</b></p> 	<b>1:17:18</b>	<p>(Suara Rara teriak ketakutan)  Rara : “Kak Nussa tolongin”  Nussa : “Dul bantu rara dul”  (Nussa bagi tugas dengan Abdul, Nussa mematikan keran, Abdul bantu rara memegang selangnya)</p>
 <p><b>Scene 1</b></p>		

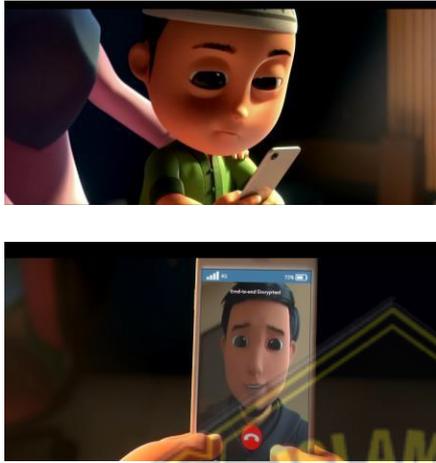
**Table 17. Temuan Visual Pada Scene 1**

Representament	Objek	Interpretant
<p>1. Nussa mendengar suara teriakan adiknya Rara lalu bersigap cepat menghampiri arah suara (Sinsign)</p> <p>2. Nussa dengan cepat mencerna keadaan dan mematikan kran air serta meminta tolong kepada temannya Abdul</p>	<p>1. Suara teriakan Rara yang sangat kencang</p> <p>2. “Dul, bantu Rara dul”</p>	<p>1.Kepekaan Nussa sebagai kakak yang sigap mendengar teriakan adiknya</p> <p>2. Nussa sigap membantu dan membagi tugas kepada Abdul untuk menyelesaikan perkara Rara</p>

**Table 18. Semiotika Pierce pada Scene 1**

Pada scene 1 menunjukkan Nussa dan teman-teman beserta adiknya Rara

sedang mengunjungi warung pak Ucok untuk mencari barang bekas yang dapat digunakan kembali yakni timer atau mesin waktu, kemudian ditengah kesibukan Nussa dan teman-temannya di gudang mang ucok, Rara bermain air sendirian diluar dan terjadilah suatu masalah yang menimpa Rara yakni selang air yang dimainkan Rara memiliki tekanan air yang cukup tinggi menyebabkan Rara bergerak mengikuti selang air yang ia pegang karna tubuhnya yang kecil tidak sesuai dengan selang air bertekanan tinggi yang ia pegang itu, Rara panik kemudian berteriak memanggil nama kakaknya yakni Nussa, dengan sigap Nussa menghampiri arah teriakan suara Rara dan mencermati keadaan yang terjadi serta dengan sigap memerintah Abdul temannya untuk membantu Rara memegang selang sedangkan ia mematikan kran air nya. Gaya kepemimpinan Otoriter terlihat pada scene 1 ini melalui pendekatan semiotika Charles Sanders Pierce dibagian objek yang ditunjukkan saat Nussa memerintah Abdul dengan kalimat “Dul bantu Rara dul” Nussa bersikap spontan dalam situasi krisis di mana tidak ada waktu untuk berdiskusi atau musyawarah, dan keputusan harus diambil secara cepat untuk menyelamatkan seseorang.

Visual	Durasi	Dialog
<p><b>Di Kamar</b></p>  <p style="text-align: center;"><b>Scene 2</b></p>	<b>32:55</b>	(Percakapan melalui Videocall) Nussa : “Pokoknya di lomba nanti Nussa gamau kalah lagi” Abba : “Okee, Nussa ga bosan juara 1 terus? Sekali kali juara 2 gapapa” Nussa : “Engga, Nussa gamau juara 2 lagi, Nussa mau nya juara 1” Abba : “Oo, tenang jagoan, mau Nussa juara 1/2/3 buat abba Nussa tetap juaranya”

**Table 19. Temuan Visual Pada Scene 2**

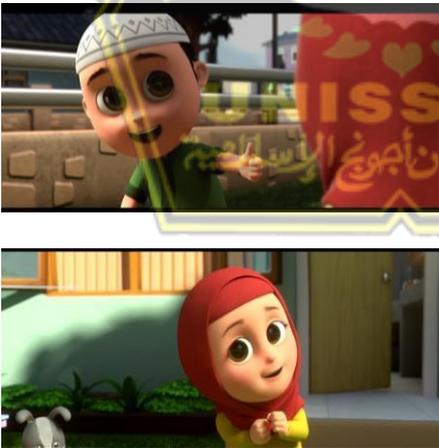
Representant	Objek	Interpretant
1. Nussa sangat berambisi dan optimis untuk menjadi juara 2. Meyakinkan Abba kalua Nussa harus juara 1	1. “Pokoknya di lomba nanti Nussa gamau kalah lagi” 2. “Nussa gamau juara 2 lagi, Nussa mau nya juara 1”	1. Kegigihan Nussa dalam mempertahankan prestasinya menjadi juara sains tetap di sekolah 2. Nussa sangat berambisi ingin menjadi juara menetap lomba sains disekolah yakni juara 1

**Table 20. Semiotika Pierce pada Scene 2**

Pada scene 2 menunjukkan Nussa sedang video call bersama Abba nya, Nussa sangat sedih dan kecewa karna tidak mendapatkan juara 1 dalam perlombaan di sekolahnya, Abba menenangkan Nussa bahwasannya tidak harus menjadi juara 1 untuk memenangkan suatu lomba, sesekali juara 2 tidaklah mengapa kata Abba. Nussa yang

memiliki sikap ambisius mengatakan jika ia tidak ingin menjadi juara 2 lagi, Nussa bertekad untuk menjadi juara tetap disekolahnya yakni juara 1, ia juga meyakinkan ayahnya bahwasannya dia harus juara 1 dalam perlombaan nantinya. Gaya kepemimpinan Otoriter terlihat pada scene 2 ini melalui pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce dibagian objek yang ditunjukkan saat Nussa berkata “Pokoknya di lomba nanti Nussa gamau kalah lagi” dan “Nussa gamau juara 2 lagi, Nussa mau nya juara 1” Ucapan ini mencerminkan sikap ambisius Nussa, serta adanya pendirian kuat terhadap tujuan pribadi, yaitu menjadi juara 1.

#### 3.1.4 Gaya Kepemimpinan Laissez Faire

Visual	Durasi	Dialog
<p data-bbox="395 1189 671 1223"><b>Di Halaman Rumah</b></p>  <p data-bbox="564 1742 667 1776"><b>Scene 1</b></p>	<p data-bbox="890 1189 971 1223"><b>23:47</b></p>	<p data-bbox="1031 1189 1414 1435">Nussa : “Yang penting usaha sama semangatnya ra, kamu juga hebat kok, tahun lalu kamu cuman puasa setengah hari, tahun ini bisa sampai maghrib, semangat yaaa”</p> <p data-bbox="1031 1447 1414 1559">Rara : “Iya dongg, pokoknya raara mau puasa sampai maghrib sebulan penuh”</p>

**Table 21. Temuan Visual Pada Scene 1**

<b>Representament</b>	<b>Objek</b>	<b>Interpretant</b>
1. Memotivasi Rara dari pengalaman pribadi Nussa	1. “Yang penting usaha dan semangatnya ra kamu juga hebat kok tahun lalu kamu cuman puasa setengah hari, tahun ini bisa sampai maghrib, semangat yaaa”	1. Nussa memberi pujian dan semangat kepada Rara agar bisa lebih baik dari sebelumnya

**Table 22. Semiotika Pierce pada Scene 1**

Pada scene 1 menunjukkan Nussa sedang beraktivitas bersama adiknya Rara di halaman rumah, kemudian Nussa memberi motivasi dan semangat kepada Rara. Gaya kepemimpinan Laissez Faire terlihat pada scene 1 ini melalui pendekatan semiotika Charles Sanders Pierce dibagian interpretant yang ditunjukkan dari sikap Nussa yang memberi pujian dan semangat kepada Rara agar bisa lebih baik dari sebelumnya , dimana kepemimpinan ini mendorong Rara memperlihatkan tingkat kompetensi dan keyakinan dalam mengejar tujuan.

### 3.1.5 Gaya Kepemimpinan Moral

<b>Visual</b>	<b>Durasi</b>	<b>Dialog</b>

<p><b>Di Dapur</b></p>  <p>Scene 1</p>	<p><b>58 : 19</b></p>	<p>Umma : “Nussa bisa tolongin umma bentar ngga !?” Nussa : “Ya ya ya”</p> <p>Umma : “Nussa. Tolong jagain makanan umma bentar ya, kalo ini udah bunyi artinya udah matang, kamu tinggal matikan kompornya” (sambil menunjukkan timer)</p>
--	-----------------------	--

**Table 23. Temuan Visual Pada Scene 1**

Representament	Objek	Interpretant
<p>1. Nussa membantu ibunya menjaga masakan di dapur</p> <p>2. Mendapatkan ide baru untuk roketnya Ketika ia berada di dapur</p>	<p>1. “Ya Ya Ya”</p> <p>2. Melihat timer dan mencermati cara kerjanya</p>	<p>1. Nussa bergegas melaksanakan perintah ibunya (DicentSign)</p> <p>2. Berinovatif dengan ide baru dari mencermati sebuah timer kompor di dapur Ketika membantu ibunya menjaga masakan</p>

**Table 24. Semiotika Pierce pada Scene 1**

Pada scene 1 menunjukkan umma sedang memasak didapur dan memanggil Nussa karna hendak meminta bantuan, Nussa sangat taat dan responsif terhadap orang tuanya (Umma) menjawab panggilan “ya ya ya”, kemudian umma memberi pesan kepada Nussa untuk menjaga masakan yang ada dikompor dengan memperhatikan timer, kemudian ketika Nussa menunggu masakan tersebut ia mendapatkan ide dari sebuah timer yang digenggam untuk inovasi roketnya. Gaya kepemimpinan Moralisis terlihat pada scene 1 ini melalui pendekatan semiotika Charles Sanders Pierce dibagikan objek yang ditunjukkan dari sikap Nussa saat merespon panggilan umma dengan berkata “ya ya ya” dan mematuhi perintahnya, gaya kepemimpinan ini juga terlihat juga saat Nussa mengembangkan ide dari nilai-nilai kebaikan dalam kehidupan sehari-hari.

Visual	Durasi	Dialog
<p data-bbox="392 1429 576 1462"><b>Di Panggung</b></p>  <p data-bbox="564 1760 671 1794"><b>Scene 2</b></p>	<p data-bbox="890 1429 975 1462"><b>27:47</b></p>	<p data-bbox="1027 1429 1422 1507">(Di atas panggung perlombaan sains)</p> <p data-bbox="1027 1514 1422 1760">Nussa : “Roket Nussa ini, ada perkembangan dari versi sebelumnya, InsyaAllah roket kali ini bisa lebih baik” (Sambil menyalakan roket dan mengucap Basmallah)</p>

**Table 25. Temuan Visual Pada Scene 2**

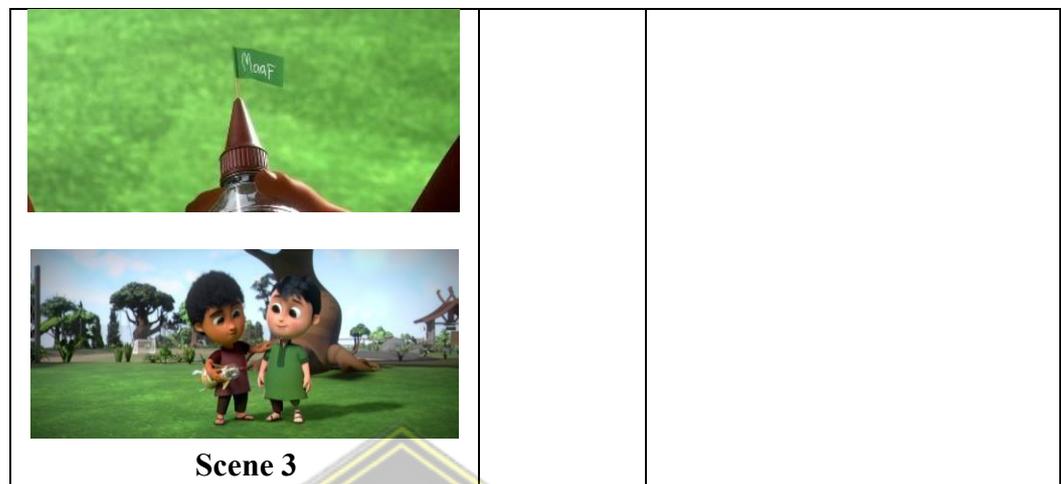
Representament	Objek	Interpretant
----------------	-------	--------------

1. Memulai suatu hal dengan kalimat positif (Basmallah)	1. "Bismillahirrahmanirrahim"	1. Memulai menyalakan roket karyanya dengan mengucapkan Basmallah
---	-------------------------------	---

**Table 26. Semiotika Pierce pada Scene 2**

Pada scene 2 menunjukkan Nussa sedang berdiri diatas panggung perlombaan di sekolah untuk menampilkan roket versi terbarunya, ia meyakinkan bahwasannya roket nya ini sudah mengalami perubahan dan lebih baik dari sebelumnya, tak lupa ketika hendak menyalakan roket Nussa mengucapkan kalimat toyyibah yakni Basmallah, hal itu menunjukkan bentuk ketakwaan seorang hamba yang mengingat tuhan nya ketika memulai suatu hal. Gaya kepemimpinan Moralis terlihat pada scene 2 ini melalui pendekatan semiotika Charles Sanders Pierce dibagian objek yang ditunjukkan ketika Nussa mulai menyalakan roket, Nussa mengucapkan basmallah (Bismillahirrahmanirrahim).

Visual	Durasi	Dialog
<p><b>Di Taman</b></p> 	<b>1:01:09</b>	<p>Nussa : "Keren kan?"            Abdul : "Hah, itu.. Nussa.."            Nussa : "Abdull.."            (Sambil berlari dan mendekati Nussa)</p>



**Table 27. Temuan Visual Pada Scene 3**

Representament	Objek	Interpretant
1. Mengawali berdamai dengan temannya	1. Mengirim roket bertuliskan "Maaf"	1. Menurunkan ego untuk memulai meminta maaf terlebih dahulu Ketika sedang bertikai dengan temannya

**Table 28. Semiotika Pierce pada Scene 3**

Pada scene 3 menunjukkan Abdul dan Syifa yang tengah bermain di taman, kemudian mendapati roket Nussa yang mendarat didepan mereka, dengan sigap Abdul mengambil roket tersebut dan melihat di ujung roket bertuliskan kata "maaf", tak lama kemudian Nussa datang dan melambaikan tangan kearah kedua temannya, Abdul yang terkejut kemudian berlari menghampirinya, sebelumnya mereka bertiga sempat ada masalah kesalahfahaman yang menyebabkan ketiganya tidak saling sapa, lalu kini setelah Nussa mendatangnya mereka kembali bermain bersama, Gaya kepemimpinan Moralis terlihat pada scene 3 ini melalui pendekatan semiotika Charles Sanders Pierce dibagian interpretant yang ditunjukkan

Nussa ketika meminta maaf dengan meluncurkan roketnya, hal itu menunjukkan sikap pemimpin yang memiliki ketulusan hati, nilai-nilai kebaikan. Karna pemimpin bukan soal memberi perintah, tapi juga tentang menjadi teladan dalam bertanggung jawab atas kesalahan dan menjaga hubungan dengan orang lain.

Visual	Durasi	Dialog
<p><b>Di Laboratorium Sains</b></p>  <p><b>Scene 4</b></p>	<b>1:03:58</b>	<p>Nussa : “Kemarin waktu kamu gaada aku coba nyalain roket kamu, ee terus aku ga sengaja jatuhin, harusnya aku minta izin dulu sama kamu, maaf ya” (sambil mengulurkan tangan ke joni)</p> <p>Joni : “Aaa it’s oke, malah roket aku lebih bagus habis di benerin”</p> <p>Nussa : “Ohh iya”</p> <p>Joni : “Tuh makin kuat kan” (sambil mengetuk roket nya)</p>

**Table 29. Temuan Visual Pada Scene 4**

Representament	Objek	Interpretant
1. Mengakui kesalahan	1. “Aku ngga sengaja jatuhin”	1. Sikap bersalah dan menyesal Nussa yang

2. Meminta maaf atas kesalahannya	2. Harusnya aku minta izin dulu sama kamu, maaf ya ” 3. Mengulurkan tangan ke Joni	telah memegang atau memainkan roket Joni tanpa izin sampai pada akhirnya tak sengaja jatuh 2. Sikap Nussa yang menyesali perbuatan yang tidak disengaja dan berani meminta maaf terlebih dahulu
-----------------------------------	---	--

**Table 30. Semiotika Pierce pada Scene 4**

Pada scene 4 menunjukkan Nussa mendekati Joni yang tengah sibuk memperbaiki roket miliknya, kemudian ia mengakui kesalahannya karena pernah dengan tidak sengaja menjatuhkan roket milik Joni, Nussa menyesal karena memainkan roket Joni tanpa izin, Joni merespon hal tersebut dengan Santai dan juga menenangkan Nussa dengan kalimat “Aaa it’s oke, malah roket aku lebih bagus habis di benerin”. Gaya kepemimpinan Moralitas terlihat pada scene 3 ini melalui pendekatan semiotika Charles Sanders Pierce dibagian objek yang ditunjukkan Nussa ketika ia berkata “harusnya aku minta izin dulu sama kamu, maaf ya”, Tindakan ini tidak hanya mengakui kesalahan, tapi juga menunjukkan penyesalan yang tulus, yang memperlihatkan bahwa ia memegang nilai etika dan kesadaran diri

<b>Visual</b>	<b>Durasi</b>	<b>Dialog</b>
---------------	---------------	---------------

<p><b>Di Perlombaan Sains</b></p>  <p style="text-align: center;"><b>Scene 5</b></p>	<p><b>1:29:23</b></p>	<p>(Joni terkejut melihat roketnya yang mula nya rusak jadi betul kembali)</p> <p>Joni : “Loh kok bisaa??” (Panitia acara mengisyaratkan bahwa saatnya perwakilan sekolah Nussa harus sudah tampil)</p> <p>Panitia : “Yuk, sekarang yuk, kita sudah tidak punya banyak waktu”</p> <p>Nussa : “saya tidak ikut kak, temen saya saja yang maju”</p> <p>Joni : (Terkejut) “terus kamu gimana?”</p> <p>Nussa : “Udah, sekarang tunjukkan kehebatanmu kepada seluruh orang, terutama mama papa kamu”</p> <p>Joni : “Terimakasih Nussa”</p> <p>Nussa: “Udahh sana, semangat yaa”</p>
--	-----------------------	--

**Table 31. Temuan Visual Pada Scene 5**

Representament	Objek	Interpretant
<p>1. Nussa Merelakan kesempatan tampil dan mengutamakan teman/partner lombanya</p> <p>2. Nussa diam-diam mengganti batrai roket joni yang rusak</p>	<p>1. “Saya tidak ikut kak, teman saya saja yang maju” (Indeks)</p> <p>2. Nussa menukar batrei miliknya untuk roket Joni</p>	<p>1. Nussa yang tahu latarbelakang Joni yang ingin menunjukkan kehebatan roketnya didepan keluarganya, membuat Nussa mengalah.</p> <p>2. Sifat Nussa yang mengalah karna tidak ingin melihat kawannya sedih</p>

**Table 32. Semiotika Pierce pada Scene 5**

Pada scene 5 menunjukkan Nussa dan Joni sebagai perwakilan sekolah untuk mengikuti lomba sains tingkat nasional, terlihat dari pertemuan 2 keluarga antara keluarga Nussa dan Joni yang turut hadir memberikan semangat, saat berada di belakang panggung Nussa dan Joni mempersiapkan roket rancangan mereka untuk di presentasikan akan tetapi roket Joni mengalami kendala Dimana batrei roketnya sudah rusak dan harus diganti, melihat Joni yang merenung Nussa mendekati Joni dan melihat roket miliknya, tak lama kemudian Nussa langsung memperbaiki roket milik Joni dengan cara mengganti batrei lama Joni dengan batrei baru milik Nussa, dan ketika waktu tampil tiba, Nussa mengundurkan diri untuk tampil dan memberikan kesempatan kepada Joni agar dia bisa membanggakan kedua orang tuanya, ia mengalah untuk temannya Joni. Gaya kepemimpinan Moralitas terlihat pada scene 4 ini melalui pendekatan semiotika Charles Sanders Pierce dibagian interpretant yang ditunjukkan dengan sikap Nussa yang tidak ragu mengorbankan kesempatannya sendiri demi membantu temannya. Ini adalah bentuk empati dan kebaikan hati, yang menunjukkan jiwa kepemimpinan moral yang sangat kuat.

Visual	Durasi	Dialog
<p data-bbox="395 1697 711 1731"><b>Di Laboratorium Sains</b></p>  <p data-bbox="564 1960 670 1993"><b>Scene 6</b></p>	<p data-bbox="884 1697 986 1731"><b>1:06:15</b></p>	<p data-bbox="1150 1697 1299 1731"><b>(Bercerita)</b></p>

**Table 33. Temuan Visual Pada Scene 6**

<b>Representament</b>	<b>Objek</b>	<b>Interpretant</b>
1. Nussa mulai mengajak Joni berinteraksi	1. "Nussa dan Joni asik mengobrol di bawah kolong meja	1. Nussa dan Joni mulai akrab dari yang sebelumnya sempat merasa saingan satu sama lain sehingga tidak ada percakapan diantara mereka, kini sudah mulai berbaur antara Nussa dan juga Joni

**Table 34. Semiotika Pierce pada Scene 6**

Pada scene 6 menunjukkan Nussa sudah mulai akrab dengan Joni dan jadi keasyikan mengobrol dibawah kolong meja, mereka mulai terbuka satu sama lain. Gaya kepemimpinan Moralis terlihat pada scene 6 ini melalui pendekatan semiotika Charles Sanders Pierce dibagian interpretant menekankan pada nilai-nilai moral dan etika yang ditunjukkan dengan Nussa dan Joni mulai akrab dari yang sebelumnya sempat merasa saingan satu sama lain sehingga tidak ada percakapan diantara mereka, kini sudah mulai berbaur antara Nussa dan juga Joni.

## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN**

Penelitian ini mengungkap bahwa gaya kepemimpinan yang direpresentasikan oleh karakter Nussa dalam film animasi “Nussa The Movie” tidak bersifat tunggal dan kaku, melainkan dinamis dan kontekstual. Nussa menampilkan perilaku kepemimpinan yang berubah sesuai dengan situasi sosial yang dihadapinya. Setiap gaya kepemimpinan muncul sebagai respons terhadap kebutuhan interaksi, tantangan emosional, dan tujuan kolektif yang ingin dicapai. Analisis menunjukkan bahwa gaya-gaya tersebut merefleksikan nilai-nilai dalam teori kepemimpinan transformasional, khususnya pada aspek pengaruh idealis, motivasi inspiratif, stimulasi intelektual, dan pertimbangan individual.

#### **4.1 Gaya Kepemimpinan**

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan terhadap film animasi “Nussa The Movie” terdapat 16 scene yang menunjukkan karakter gaya kepemimpinan Nussa, yaitu gaya kepemimpinan birokratis, demokratis, otoriter, laissez faire, dan moralis.

Gaya kepemimpinan birokratis terlihat dari cara Nussa menjunjung tinggi struktur, aturan, dan tanggung jawab. Representasi ini bukan sekadar kepatuhan terhadap sistem, tetapi menunjukkan kesadaran akan pentingnya ketertiban sebagai nilai dasar kepemimpinan. Dalam konteks transformasional, hal ini menunjukkan pengaruh idealis (idealized influence)

karena karakter Nussa menjadi figur yang dipercaya untuk menegakkan nilai-nilai kolektif secara konsisten. Kepemimpinan semacam ini mengarahkan lingkungan sosial anak untuk menghargai proses dan prosedur, bukan hanya hasil.

Gaya kepemimpinan demokratis yang diperlihatkan Nussa menandakan kematangan sosial dalam membangun kolaborasi. Ia mampu mengaktifkan peran teman-temannya, menghargai pendapat berbeda, dan menciptakan ruang diskusi yang setara. Dalam teori transformasional, ini menunjukkan adanya stimulasi intelektual dan pertimbangan individual di mana pemimpin mendorong anggotanya untuk berpikir kritis sekaligus memperhatikan kebutuhan masing-masing individu. Representasi ini menguatkan ide bahwa kepemimpinan bukan semata instruksi dari atas, tetapi juga hasil partisipasi bersama.

Gaya kepemimpinan otoriter Nussa muncul sebagai bentuk tanggung jawab dalam mengambil keputusan di situasi kritis. Gaya ini bukan tanda dominasi, melainkan respons terhadap kebutuhan efisiensi. Di sini, kepemimpinan ditampilkan sebagai kapasitas untuk menentukan arah ketika kelompok mengalami kebingungan atau kehilangan fokus. Hal ini merepresentasikan inspirational motivation, di mana pemimpin memberi kejelasan tujuan dan menggerakkan orang lain untuk tetap percaya pada proses.

Gaya kepemimpinan laissez faire yang memberi keleluasaan atau kebebasan kepada anggota kelompok tampak ketika Nussa membiarkan

orang lain mencoba dan menyelesaikan masalah dengan caranya sendiri. Hal ini bukan bentuk pelepasan tanggung jawab, tetapi strategi kepemimpinan yang menumbuhkan kemandirian dan kreativitas. Dalam bingkai transformasional, pendekatan ini terkait dengan stimulasi intelektual, karena pemimpin memfasilitasi eksplorasi ide-ide baru tanpa terlalu mendikte. Film ini merepresentasikan bahwa kepemimpinan efektif tidak selalu berarti hadir secara dominan, tetapi juga mampu mengatur jarak secara bijak.

Gaya moralis menjadi inti dari karakter kepemimpinan Nussa. Ia tidak hanya bertindak untuk mencapai tujuan kelompok, tetapi juga mempertimbangkan nilai etis dan emosional dalam setiap keputusan. Representasi ini memperlihatkan pemimpin sebagai figur spiritual dan emosional yang menyentuh hati anggota kelompoknya. Komponen idealized influence dan individualized consideration sangat kental dalam gaya ini. Pemimpin moralis bukan sekadar mengarahkan tindakan, melainkan membimbing dengan keteladanan nilai. Nussa mengajarkan bahwa kepemimpinan tidak terlepas dari komitmen pada nilai kebaikan dan kasih sayang.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori Fitriani (2015) menyatakan bahwa “Gaya kepemimpinan adalah perilaku dan strategi, sebagai hasil kombinasi dari falsafah, keterampilan, sifat, sikap, yang sering diterapkan seorang pemimpin ketika ia mencoba mempengaruhi kinerja bawahannya”.

Dari pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa gaya kepemimpinan pada dasarnya adalah gaya untuk mempengaruhi, membujuk

seseorang atau bawahannya untuk mencapai suatu tujuan bersama dalam suatu organisasi.

#### **4.2 Keterkaitan Gaya Kepemimpinan Nussa dengan Teori Kepemimpinan Transformasional**

Gaya kepemimpinan yang direpresentasikan oleh karakter Nussa dalam film *Nussa The Movie* memiliki keterkaitan erat dengan teori kepemimpinan transformasional yang dikemukakan oleh Bass. Dalam film, Nussa tidak hanya tampil sebagai anak yang disiplin dan religius, tetapi juga menunjukkan perilaku kepemimpinan yang mampu menggerakkan orang lain, terutama dalam lingkup sosial dan keluarganya. Terdapat empat dimensi utama dalam teori transformasional yang dapat dijabarkan berdasarkan hasil analisis representasi visual dan naratif film ini.

Pertama, *idealized influence* tampak kuat pada karakter Nussa. Ia menjadi figur teladan bagi adiknya, teman-temannya, dan bahkan rivalnya. Sikapnya yang konsisten menunjukkan nilai kejujuran, tanggung jawab, dan keteguhan hati mencerminkan integritas yang tinggi. Dalam konteks representasi visual, hal ini tergambar melalui bahasa tubuh, ekspresi, serta tindakan-tindakan konkret yang menjadi simbol panutan.

Kedua, *inspirational motivation* diperlihatkan Nussa saat ia mampu memberi semangat dan motivasi, baik secara verbal maupun nonverbal, kepada orang-orang di sekitarnya. Kepemimpinannya bukan hanya memengaruhi melalui perintah, tetapi menggerakkan melalui contoh,

harapan, dan tujuan bersama. Motivasi yang dibangun Nussa tidak bersifat otoritatif, melainkan partisipatif dan menyentuh secara emosional.

Ketiga, *intellectual stimulation* direpresentasikan ketika Nussa mendorong diri dan orang lain untuk berpikir kritis serta menemukan solusi kreatif. Ia tidak menerima keadaan secara pasif, melainkan menantang dirinya untuk berkembang, terutama ketika menghadapi tekanan dalam kompetisi dan ketidakhadiran ayahnya. Sikap ini menunjukkan bahwa kepemimpinannya bersifat reflektif dan konstruktif.

Keempat, *individualized consideration* tampak dari cara Nussa memperhatikan kebutuhan emosional dan kondisi individu di sekitarnya. Ia menunjukkan kepedulian terhadap perasaan Rara, Joni, maupun teman-temannya. Tindakan ini menunjukkan bahwa Nussa bukan hanya berfokus pada tujuan, tetapi juga menghargai proses dan perasaan orang-orang yang ia pimpin.

Keempat dimensi tersebut bersinggungan langsung dengan representasi lima gaya kepemimpinan yang ditemukan dalam film, yakni: birokratis (melalui ketertiban dan aturan), demokratis (melalui keterlibatan dan partisipasi), otoriter (melalui ketegasan nilai), *laissez-faire* (melalui pemberian ruang kepada orang lain), dan moralis (melalui penguatan nilai kebaikan). Namun, gaya transformasional menjadi benang merah yang menjadikan karakter Nussa sebagai pemimpin yang membentuk, bukan sekadar memimpin.

Melalui pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce, makna

kepemimpinan transformasional ini tidak ditampilkan secara eksplisit dalam narasi, melainkan direpresentasikan melalui tanda-tanda visual, simbolik, dan interpretasi makna oleh penonton. Interpretasi yang dihasilkan menunjukkan bahwa karakter Nussa adalah representasi dari sosok pemimpin anak-anak yang membangun perubahan melalui teladan dan empati, selaras dengan prinsip transformasional.

Leadership Style Theory atau Dasar pemikiran teori ini adalah kepemimpinan merupakan perilaku seorang individu ketika melakukan kegiatan pengarahan suatu kelompok ke arah pencapaian tujuan. Kepemimpinan transformasional melibatkan nilai-nilai, etika dan tujuan jangka panjang. Hal ini melibatkan memperlakukan bawahan sebagai “manusia penuh” dan dimasukkan kepemimpinan kharismatik dan visioner. (Kamal, 2019)

#### **4.3 Penguatan Analisis Representasi dalam Kepemimpinan Transformasional**

Representasi dalam film *Nussa The Movie* bekerja sebagai konstruksi makna yang tidak hanya menyampaikan cerita secara naratif, tetapi juga menyiratkan nilai-nilai kepemimpinan melalui simbol, tanda, dan konteks budaya yang dibentuk secara visual dan auditif. Mengacu pada pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce, makna kepemimpinan yang dibangun oleh karakter Nussa bukanlah makna tunggal yang bersifat langsung, melainkan lahir dari hubungan antara representamen (tanda yang muncul), objek (konsep kepemimpinan yang ditampilkan), dan interpretant (pemaknaan oleh

audiens).

Melalui kerangka ini, dapat dilihat bahwa dimensi-dimensi kepemimpinan transformasional—seperti idealized influence, inspirational motivation, intellectual stimulation, dan individualized consideration—tidak disampaikan secara verbal semata, tetapi dimanifestasikan dalam bentuk tindakan dan ekspresi yang direpresentasikan. Misalnya, saat Nussa menghadapi tekanan kompetisi, ia direpresentasikan sebagai sosok yang tidak menyerah dan tetap menyemangati teman-temannya—tindakan tersebut menjadi representamen yang menyimbolkan nilai inspirational motivation. Interpretasi terhadap tindakan-tindakan tersebut kemudian diperkuat melalui relasi visual seperti warna hangat dalam suasana kekeluargaan, dialog yang mengandung nilai moral, serta gesture kepedulian terhadap karakter lain. Penonton, sebagai penerima tanda, membangun pemaknaan bahwa Nussa adalah pemimpin kecil yang penuh empati, tangguh, dan mampu memberi pengaruh positif terhadap lingkungan sekitarnya. Lebih jauh, representasi gaya kepemimpinan Nussa dalam film ini juga bersifat ideologis. Nilai-nilai yang ditampilkan tidak netral, melainkan dipengaruhi oleh konteks budaya dan agama yang menjadi bagian dari karakter dan dunia Nussa. Dengan demikian, representasi yang terbentuk adalah narasi tentang pemimpin yang tidak hanya mampu memimpin secara struktural, tetapi juga secara spiritual dan moral—mencerminkan bagaimana film ini ikut membentuk pemahaman ideal tentang kepemimpinan dalam konteks masyarakat Indonesia. Secara keseluruhan, melalui pembacaan semiotik, representasi gaya kepemimpinan

Nussa dalam film ini tidak hanya menggambarkan kepemimpinan sebagai fungsi sosial, tetapi juga sebagai praktik simbolik yang mengandung makna mendalam. Kepemimpinan transformasional dalam film ini hadir sebagai hasil dari proses representasi tanda.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Gaya Kepemimpinan yang terkandung dalam film animasi “Nussa The Movie” adalah birokratis, demokratis, otoriter, laissez faire, dan moralis.
2. Film animasi “Nussa The Movie” dalam teori kepemimpinan transformasional mengandung unsur idealized influence, inspirational motivation, intellectual stimulation, dan individualized consideration

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan beberapa kesimpulan yang telah disampaikan maka saran yang dapat diajukan sebagai berikut :

1. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperluas fokus pada analisis semiotika terhadap karakter lain dalam film 'Nussa The Movie' atau film animasi sejenis untuk melihat representasi nilai-nilai lain.
2. Bagi akademis diharapkan penelitian ini menjadi refrensi bagi peneliti lain yang ingin mengkaji film anak-anak menggunakan pendekatan

semiotika Charles Sanders Pierce.

3. Bagi orang tua diharapkan dapat menjadi rujukan dalam memilih tontonan anak yang tidak hanya menghibur tetapi juga mengandung nilai-nilai positif, khususnya mengenai kepemimpinan.

### 5.3 Keterbatasan Penelitian

Setiap penelitian memiliki keterbatasan yang perlu diakui dan diperhatikan. Dalam penelitian ini, batasan tersebut meliputi:

1. Batasan waktu dalam mengamati dan menganalisis film secara berulang untuk memastikan semua aspek telah diteliti.
2. Batasan dalam mengakses literatur sekunder yang relevan dan terbaru yang membahas secara mendalam tentang gaya kepemimpinan dalam konteks media animasi.
3. Potensi bias interpretasi dari peneliti dalam menganalisis tanda dan simbol dalam film yang mungkin dipengaruhi oleh latar belakang dan persepsi pribadi.
4. Batasan Durasi dan Jumlah Adegan: Analisis dilakukan pada adegan-adegan spesifik dalam "Nussa The Movie" yang dianggap relevan dengan representasi gaya kepemimpinan. Mungkin ada nuansa atau adegan lain yang, karena keterbatasan waktu dan fokus, tidak dapat dianalisis secara mendalam.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Abdussamad, Z. A., Et Al. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jambi: CV. Syakir Media Press.
- Arianto, B., & Rani, R. (2024). *Penyusunan State Of The Art Penelitian*.
- Armansyah. (2021). *Kepemimpinan Transformasional, Transaksional Dan Motivasi Kerja*. Jakarta: CV Azka Pustaka.
- Pambudi, F. B. S. (2021). *Buku Ajar Semiotika*. Jepara: UNISNU Press.
- Putra, R. W., & Thabathaba'i, A. S. (2022). *Pengantar Dasar Perencanaan Dan Pembuatan Film Animasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Santana, S.(2010). *Menulis Ilmiah Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta:Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Sukmawati, A. S., Et Al. (2024). *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sulianta, F. (2024). *Semiotika Digital*. Feri Sulianta. <https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=Exaweqaaqbaj>
- Wahyuningsih, S. (2019). *Film Dan Dakwah: Memahami Representasi Pesan-Pesan Dakwah Dalam Film Melalui Analisis Semiotik*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
- West, R Dan Turner,L (2008). *Pengantar Komunikasi Analisis Dan Aplikasi*, Jakarta:Salemba Humanika.

### Jurnal

- Baharun, H., & Awwaliyah, R. (2017). Pendidikan Multikultural Dalam Menanggulangi Narasi Islamisme Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal Of Islamic Education Studies)*, 5(2), 224-243.
- Chabib, S., & Wahyu, P. (2013). Pembuatan Film Animasi Pendek “Dahsyatnya Sedekah” Berbasis Multimedia Menggunakan Teknik 2D Hybrid Animation Dengan Pemanfaatan Graphic. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, 1(1), 387-398.
- Darastama, G. (2022). *Analisis Kritik Sosial Dalam Iklan A Mild Versi "Gak Ada Yang Ilang Gitu Aja" Di Televisi* (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Jakarta). Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Deva, I. K. G. C., Darmawan, I. D. M., & Payuyasa, I. N. (2023). Penerapan Editing Cut To Cut Dalam Film Perseteruan. *Calaccitra: Jurnal Film Dan Televisi*, 3(1), 73–83.

- Fitri Ramadhani, R., Rasyid, A., & Ritonga, S. (2023). Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce Gambar Ilustrasi “Pandemi Vs Baliho” Pada Akun Instagram Tempo. *Berajah Journal*, 3(1), 143–154.
- Fitriani, A. (2015). Gaya kepemimpinan perempuan. *Jurnal Tapis: Jurnal Teropong Aspirasi Politik Islam*, 11(2), 1-22.
- Harsoyo, R. (2022). Teori Kepemimpinan Transformasional Bernard M. Bass Dan Aplikasinya Dalam Peningkatan Mutu Lembaga Pendidikan Islam. *Southeast Asian Journal Of Islamic Education Management*, 3(2), 247–262.
- Hidayat, R. (2014). Analisis Semiotika Makna Motivasi Pada Lirik Lagu “Laskar Pelangi” Karya Nidji. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(1), 243–258.
- Kamal, F., Winarso, W., & Sulistio, E. (2019). Pengaruh Gaya Kepemimpinan Terhadap Kinerja Karyawan. *Jurnal Ilmiah Akuntansi dan Manajemen (JIAM)*, 15(2).
- Mattayang, B. (2019). Tipe Dan Gaya Kepemimpinan: Suatu Tinjauan Teoritis. *Jemma (Journal Of Economic, Management And Accounting)*, 2(2), 45–52.
- Mustofa, M. B., Wuryan, S., Al-Fajar, A., Prihartini, A., Salsabila, R., Dini, O., Universitas, S., Negeri, I., Intan, R., & Bisrimustofa@Radenintan, L. (2022). *At Tawasul: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam FUNGSI KOMUNIKASI MASSA DALAM FILM*. [Http://Jurnal.Iuqibogor.Ac.Id](http://Jurnal.Iuqibogor.Ac.Id)
- Northouse, P. G. (2025). *Leadership: Theory And Practice*. Sage Publications.
- Rachman, R. F. (2020). Representasi Dalam Film. *Jurnal Paradigma MADANI: Ilmu Sosial, Politik Dan Agama*, 7(2), 10–18.
- Ridha, N. (2017). Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian. *Hikmah*, 14(1), 62-70.
- Saifullah, S., Asrullah, A., Asrifan, A., Zain, S., Yusmah, Y., & Rasyid, R. (2021). Analisis Ikon Dan Indeks Dalam Semiotika Charles Sanders Pierce Pada Film Dokumenter “Kawali, Identitas Laki-Laki Bugis”. *Diksa: Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 90–102.
- Sulianta, F. (2024). *Semiotika Digital*. Feri Sulianta. [Https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=Exaweqaqbaj](https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=Exaweqaqbaj)
- Sumarno, P. (1996). *Film Sebagai Media Komunikasi Massa*. Gramedia Pustaka Utama.
- Umanailo, M. C. B. (2018). *Pierre Bourdieu; Menyikap Kuasa Simbol*. [Https://Doi.Org/10.31235/Osf.Io/4txzu](https://Doi.Org/10.31235/Osf.Io/4txzu)
- Wikrama, N. (2022). *Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak Dalam Film Nussa The Movie*. 7(6).
- Wijaya, A. Z., Wijaya, F. Y., Pratama, H., & Swarnawati, A. (2024).

Representasi Nilai-Nilai Islam Dalam Film Siksa Neraka. *Kais Kajian Ilmu Sosial*, 5(2), 87-92

Yuwandi, I. (2018). *Analisis Sinematografi Dalam Film Polem Ibrahim Dan Dilarang Mati Di Tanah Ini* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh). UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

### Skripsi

Novilia, K. (2019). Representasi Penyandang Disabilitas Dalam Film (Analisis Semiotika Barthes Dalam Film Serial Animasi “Nussa Dan Rara”).

Langga, F. H., Ahmad, H. A., & Mansoor, A. Z. (2020). Representasi Islami Dalam Animasi “Nussa” Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 16(2), 125–133. Institut Teknologi Bandung.

Bangsawan, A. (2021). Representasi Budaya Jawa Pada Film Animasi “Knight Kris”. *Artika*, 5(1), 53–64. Institut Informatika Indonesia, Surabaya. ISSN 2355-8121, EISSN 2549-7251.

Permatasari, I. (2020). *Representasi Kekerasan Simbolik Terhadap Perempuan Pada Film Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* (Skripsi, Universitas Semarang).

Sumelang, M. (2020). Analisis Aktif Peserta Tingkat I Kelas Aktif Salihara 2019 Dalam Pementasan *Jakarta Setelah 18:00*. Skripsi. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

### Website

Republika. (2021). "Film Nussa Tembus Lebih Dari 400 Ribu Penonton". Diakses Dari Republika.Com, <https://ameera.republika.co.id/berita/R313pc330/film-nussa-tembus-lebih-dari-400-ribu-penonton>.

Wikipedia (2021). “Film Nussa The Movie” Diakses Dari Wikipedia.Com, [https://id.wikipedia.org/wiki/Nussa\\_\(film\)#:~:Text=Nussa%20adalah%20film%20animasi%20komedi,Indonesia%202019%20yang%20berjud](https://id.wikipedia.org/wiki/Nussa_(film)#:~:Text=Nussa%20adalah%20film%20animasi%20komedi,Indonesia%202019%20yang%20berjud)