Anafora: Jurnal Penelitian Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Diterbitkan Oleh :
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
FKIP Universitas Kuningan

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2026
Halaman 292-299

REPRESENTASI PERSAHABATAN DALAM FILM ANIMASI *JUMBO* KARYA RYAN ADRIANDHY

Arvinna Ryandita Merly[1], Akhmad Fauzan[2], Eko Sri Israhayu[3], Mulasih[4]
[1, 2, 3, 4]Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia
*arvinnaump@gmail.com

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan representasi persahabatan dalam film animasi *Jumbo* karya Ryan Adriandhy dengan menggunakan pendekatan sosiologi sastra. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif karena data yang dianalisis berupa dialog, adegan, tindakan tokoh, dan peristiwa dalam film. Sumber data utama penelitian ini adalah film animasi *Jumbo* karya Ryan Adriandhy. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik simak dan catat, yaitu menyimak film secara berulang, mencatat adegan dan dialog yang memuat nilai persahabatan, kemudian mengklasifikasikan data berdasarkan kategori dukungan emosional, sumber kepercayaan, ruang rekreasi, dan pengembangan diri. Teknik analisis data menggunakan deskriptif analisis dengan tahapan identifikasi, klasifikasi, interpretasi, dan penarikan simpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film animasi *Jumbo* merepresentasikan persahabatan melalui empat bentuk utama, yaitu dukungan emosional sebanyak 9 data, sumber kepercayaan sebanyak 9 data, ruang rekreasi sebanyak 10 data, dan pengembangan diri sebanyak 15 data. Bentuk pengembangan diri menjadi temuan paling dominan karena persahabatan dalam film ini tidak hanya ditampilkan sebagai hubungan kebersamaan, tetapi juga sebagai kekuatan sosial yang mendorong tokoh untuk berani, bertanggung jawab, menyadari kesalahan, dan berubah menjadi lebih baik. Dengan demikian, film animasi *Jumbo* merepresentasikan persahabatan sebagai nilai sosial yang membentuk karakter dan relasi antarmanusia yang positif.
KATA KUNCI: *Film animasi; Jumbo; persahabatan; representasi; sosiolog sastra*

A REPRESENTATION OF FRIENDSHIP IN THE ANIMATED FILM *JUMBO* BY RYAN ADRIANDHY

ABSTRACT: This study aims to describe the representation of friendship in the animated film *Jumbo* by Ryan Adriandhy using a sociology of literature approach. This research employs a descriptive qualitative method because the analyzed data consist of dialogues, scenes, character actions, and events in the film. The primary data source is the animated film Jumbo by Ryan Adriandhy. The data were collected through observation and note-taking techniques by watching the film repeatedly, recording scenes and dialogues containing friendship values, and classifying the data based on four categories: emotional support, source of trust, recreational space, and self-development. The data were analyzed using descriptive analysis through identification, classification, interpretation, and conclusion drawing. The results show that the animated film *Jumbo* represents friendship through four main forms: emotional support with 9 data, source of trust with 9 data, recreational space with 10 data, and self-development with 17 data. Self-development is the most dominant finding because friendship in the film is not only portrayed as togetherness but also as a social force that encourages characters to be courageous, responsible, aware of their mistakes, and willing to change for the better. Therefore, the animated film Jumbo represents friendship as a social value that shapes character and positive human relationships
KEYWORDS: *Animated film; friendship; Jumbo; representation; sociology of literature*

PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, hubungan sosial di kalangan anak-anak dan remaja memperlihatkan kecenderungan yang kurang sehat dalam berinteraksi. Sebagian anak dan remaja cenderung lebih mementingkan ego, prestasi, dan pengakuan sosial dibandingkan membangun relasi yang saling mendukung, menghargai, dan

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2026
Halaman 292-299

memberi rasa aman. Kondisi tersebut tampak dalam meningkatnya fenomena perundungan atau *bullying* di lingkungan pendidikan. Berdasarkan data yang dikutip dalam latar belakang penelitian, JPPI mencatat 573 kasus kekerasan di sekolah sepanjang tahun 2024 dan sekitar 31 persen di antaranya merupakan bentuk perundungan. Fakta tersebut menunjukkan bahwa lingkungan sosial yang seharusnya menjadi ruang tumbuh dan penerimaan justru dapat berubah menjadi ruang yang memunculkan tekanan psikologis bagi sebagian individu. Oleh karena itu, penanaman nilai persahabatan menjadi penting sebagai upaya membangun hubungan sosial yang lebih positif, saling menghargai, dan saling mendukung.

Persahabatan merupakan salah satu bentuk hubungan sosial yang penting dalam kehidupan manusia. Persahabatan tidak dibangun berdasarkan ikatan darah, tetapi tumbuh melalui empati, kepedulian, kepercayaan, dan kehadiran yang tulus antara individu. Dalam hubungan persahabatan, seseorang belajar memahami, mendukung, dan menghargai orang lain. Nilai-nilai seperti kesetiaan, kebersamaan, tolong-menolong, penerimaan, dan dukungan emosional menjadi fondasi yang menjadikan hubungan persahabatan bermakna. Syarief dkk., (2023) menjelaskan bahwa persahabatan dapat dipahami melalui makna kedekatan, solidaritas, dan hubungan interpersonal yang dibangun dalam media film. Kajian lain juga menunjukkan bahwa nilai persahabatan berkaitan dengan kejujuran, loyalitas, dukungan emosional, kerja sama, dan pengembangan diri (Aningtyas & Israhayu, 2024). Bahkan, persahabatan dalam karya sastra dapat menjadi ruang solidaritas ketika tokoh menghadapi tekanan atau ketidakadilan sosial (Fitri, 2024). Film merupakan sarana untuk menyampaikan berbagai pesan kepada masyarakat melalui media cerita melalui narasi, dialog, tokoh, konflik, dan visual, film dapat menghadirkan gambaran kehidupan sosial serta hubungan antarmanusia (Rahmawati, 2025). Salah satu bentuk film yang dekat dengan dunia anak-anak dan remaja adalah film animasi. Melati dkk., (2023) menjelaskan bahwa animasi mampu menampilkan cerita secara imajinatif melalui perpaduan gambar bergerak, suara, transisi, dan efek visual. Dalam kajian sastra modern, film animasi dapat dipandang sebagai karya yang merepresentasikan realitas sosial masyarakat. Oleh sebab itu, film animasi dapat dijadikan objek kajian untuk memahami bagaimana nilai sosial dan kemanusiaan, termasuk persahabatan, dibangun melalui alur cerita dan hubungan antartokoh.

Film animasi *Jumbo* karya Ryan Adriandhy merupakan film animasi lokal Indonesia yang menampilkan nilai persahabatan secara kuat. Film ini mengisahkan Don, seorang anak yatim piatu yang berusaha menghadapi berbagai persoalan hidup bersama dua sahabatnya, Nurman dan Mae. Ketiganya digambarkan memiliki hubungan yang saling mendukung, membantu, dan menguatkan. Selain itu, tokoh Ata yang pada awalnya membenci dan merundung Don mengalami perubahan sikap hingga akhirnya menyadari arti kasih sayang, penerimaan, dan persahabatan. Perubahan tersebut memperlihatkan bahwa empati dan penerimaan dapat mengubah relasi sosial yang negatif menjadi hubungan yang lebih positif. Dengan demikian, *Jumbo* tidak hanya menyajikan hiburan, tetapi juga menghadirkan pesan moral tentang pentingnya menghargai dan menerima orang lain apa adanya.

Ketertarikan terhadap penelitian ini juga didasarkan pada pengalaman sosial yang ditemukan penulis ketika mengikuti program Kampus Mengajar Angkatan 7.

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2026
Halaman 292-299

Dalam pengalaman tersebut, penulis menemukan adanya anak-anak yang dianggap lemah, dijauhi, atau menjadi bahan ejekan oleh teman-temannya. Di sisi lain, penulis juga menemukan kelompok anak yang menunjukkan makna persahabatan melalui tindakan saling melindungi, berbagi bekal, dan membantu teman yang mengalami kesulitan. Pengalaman tersebut menunjukkan bahwa persahabatan yang tulus dapat menjadi sumber kekuatan dan membentuk karakter sosial yang positif. Oleh karena itu, film *Jumbo* relevan untuk dikaji karena menampilkan persoalan sosial yang dekat dengan kehidupan anak-anak dan remaja, terutama mengenai perundungan, penerimaan, kepedulian, dan dukungan antarteman.

Kajian mengenai persahabatan dan nilai sosial dalam media film telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Daim (2020) dalam penelitiannya mengenai representasi persahabatan dalam film *Bebas* mengungkap makna persahabatan melalui simbol, dialog, dan adegan dengan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa persahabatan direpresentasikan melalui kasih sayang, elemen sosial, kebersamaan, dan kualitas hubungan persahabatan. Yudanto, (2020) dalam penelitian tentang makna persahabatan dalam film *5 Cm* juga menunjukkan bahwa persahabatan direpresentasikan melalui kebersamaan, kerja sama, kepedulian, timbal balik, dan sikap sukarela antartokoh. Selanjutnya, Rahmawati, (2025) dalam kajiannya terhadap film animasi *Toy Story 2* menunjukkan bahwa persahabatan ditampilkan melalui kesetiaan, solidaritas, rasa saling percaya, dan pengorbanan demi sahabat. Adapun Yulianto dkk., (2025) dalam penelitian tentang representasi nilai sosial dalam film animasi *Jumbo* menunjukkan bahwa film tersebut memuat nilai sosial seperti empati, gotong royong, dan solidaritas melalui tanda visual dan struktur naratif. Beberapa penelitian tersebut memperlihatkan bahwa film dapat menjadi media representasi nilai persahabatan, nilai sosial, dan hubungan antarmanusia.

Meskipun penelitian mengenai persahabatan dalam film telah dilakukan, penelitian terdahulu sebagian besar masih menggunakan pendekatan semiotika atau berfokus pada film dengan objek yang berbeda. Penelitian yang membahas film *Jumbo* dalam naskah ini juga masih mengarah pada representasi nilai sosial secara umum, bukan secara khusus pada persahabatan sebagai fokus utama. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki perbedaan karena secara khusus menempatkan representasi persahabatan dalam film animasi *Jumbo* sebagai fokus utama dengan menggunakan pendekatan sosiologi sastra. Pendekatan sosiologi sastra digunakan karena karya sastra, termasuk film sebagai bentuk sastra modern, dapat mencerminkan kehidupan sosial, hubungan antarmanusia, dan nilai-nilai kemanusiaan dalam masyarakat. Dengan pendekatan ini, hubungan Don, Nurman, Mae, Merry, dan Ata dapat dibaca sebagai gambaran dinamika sosial yang memperlihatkan dukungan, kepercayaan, kebersamaan, penerimaan, dan perubahan diri.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian terhadap representasi persahabatan dalam film animasi lokal Indonesia *Jumbo* karya Ryan Adriandhy melalui pendekatan sosiologi sastra. Persahabatan dalam penelitian ini tidak hanya dipahami sebagai hubungan bermain bersama, tetapi juga sebagai dukungan emosional, sumber kepercayaan, ruang rekreasi, dan sarana pengembangan diri. Keempat aspek

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2026
Halaman 292-299

tersebut digunakan untuk melihat bagaimana nilai persahabatan ditampilkan melalui karakter, alur, dialog, tindakan tokoh, dan pesan moral dalam film. Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan representasi persahabatan dalam film animasi *Jumbo* karya Ryan Adriandhy dengan menggunakan pendekatan sosiologi sastra.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan sosiologi sastra. Metode deskriptif kualitatif digunakan karena penelitian ini bertujuan mendeskripsikan dan menafsirkan bentuk-bentuk representasi persahabatan yang terdapat dalam film animasi *Jumbo* karya Ryan Adriandhy. Pendekatan sosiologi sastra digunakan untuk melihat hubungan antartokoh, konflik, serta nilai sosial yang muncul dalam film sebagai cerminan kehidupan sosial masyarakat. Metode kualitatif relevan digunakan karena data penelitian berupa kata-kata, dialog, adegan, tindakan tokoh, dan peristiwa dalam film yang perlu dianalisis secara mendalam, bukan dalam bentuk angka (Rokhimah dkk., 2021).

Objek penelitian ini adalah representasi persahabatan dalam film animasi *Jumbo* karya Ryan Adriandhy. Data dalam penelitian ini berupa dialog, adegan, tindakan tokoh, dan peristiwa dalam film yang menunjukkan nilai-nilai persahabatan. Nilai persahabatan tersebut meliputi dukungan emosional, sumber kepercayaan, ruang rekreasi, dan pengembangan diri. Sumber data utama penelitian ini adalah film animasi *Jumbo* karya Ryan Adriandhy yang dianalisis berdasarkan hubungan antartokoh, alur cerita, konflik, serta pesan moral yang ditampilkan.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik simak dan catat. Peneliti menyimak film *Jumbo* secara menyeluruh untuk memahami alur cerita, karakter, konflik, dan hubungan antartokoh. Selanjutnya, peneliti melakukan penyimakan ulang untuk menandai adegan dan dialog yang memuat nilai persahabatan. Data yang ditemukan kemudian dicatat berdasarkan waktu kemunculan, konteks adegan, dialog, dan bentuk representasi persahabatan yang ditampilkan. Setiap data diklasifikasikan menggunakan kode JBO sebagai penanda film *Jumbo*, waktu kemunculan adegan, serta kategori persahabatan, yaitu DE untuk dukungan emosional, SK untuk sumber kepercayaan, RK untuk ruang rekreasi, dan PD untuk pengembangan diri.

Validitas data dalam penelitian ini dilakukan melalui triangulasi. Triangulasi digunakan untuk memeriksa kesesuaian data dengan membandingkan hasil analisis film dengan teori dan sumber pustaka yang relevan. Melalui teknik ini, data yang diperoleh dari dialog, adegan, dan tindakan tokoh dapat diperiksa kembali agar hasil analisis lebih valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

Teknik analisis data menggunakan deskriptif analisis. Tahapan analisis dilakukan dengan mengidentifikasi data yang memuat nilai persahabatan, mengklasifikasikan data berdasarkan kategori dukungan emosional, sumber kepercayaan, ruang rekreasi, dan pengembangan diri, kemudian menafsirkan makna sosial yang muncul dari hubungan antartokoh. Hasil analisis selanjutnya dihubungkan dengan pendekatan sosiologi sastra untuk menjelaskan bagaimana film *Jumbo* merepresentasikan persahabatan sebagai bagian dari realitas sosial dan nilai kemanusiaan. Setelah seluruh data dianalisis, peneliti menarik simpulan

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2026
Halaman 292-299

mengenai bentuk representasi persahabatan yang paling dominan dalam film animasi *Jumbo*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap representasi persahabatan dalam film animasi *Jumbo*. Analisis dalam penelitian ini menggunakan konsep fungsi persahabatan yang dikemukakan oleh Fehr Beverley, (2013) yang meliputi dukungan emosional, sumber kepercayaan, ruang rekreasi, dan pengembangan diri. Berdasarkan hasil analisis terhadap dialog dan adegan, ditemukan empat bentuk utama persahabatan, yaitu dukungan emosional sebanyak 9 data, sumber kepercayaan sebanyak 9 data, ruang rekreasi sebanyak 10 data, dan pengembangan diri sebanyak 15 data. Temuan ini menunjukkan bahwa aspek pengembangan diri merupakan bentuk yang paling dominan dalam relasi persahabatan antartokoh.

Dukungan emosional dalam film ini ditunjukkan melalui empati, perhatian, serta pemberian semangat kepada sahabat. Salah satu contohnya terlihat pada dialog berikut:

> "Don tunjukin ke mereka bahwa kamu bisa menang!" (JBO/00:10:27)

Dialog tersebut menunjukkan upaya tokoh Nurman dalam meningkatkan kepercayaan diri Don saat mengalami tekanan sosial. Selain itu, dukungan emosional juga tampak dalam bentuk tindakan, seperti pada dialog berikut:

> "Ayo bangun! sedikit lagi" (JBO/01:20:46)

Data tersebut menunjukkan bahwa dukungan emosional tidak hanya bersifat verbal, tetapi juga diwujudkan melalui tindakan nyata. Secara interpretatif, hal ini mengindikasikan bahwa persahabatan berfungsi sebagai penguatan kondisi psikologis individu.

Sumber kepercayaan direpresentasikan melalui keyakinan terhadap kemampuan sahabat serta keterbukaan dalam hubungan. Hal ini terlihat pada dialog berikut:

> "Dan aku yakin cuma kalian yang bisa bantu aku" (JBO/00:02:26)

Dialog tersebut menunjukkan kepercayaan tokoh Merry kepada Don dan teman-temannya. Selain itu, kepercayaan juga tampak melalui keterbukaan diri, seperti pada dialog berikut:

> "Maaf yah, aku iri sama kamu..." (JBO/01:08:31)

Data ini mengindikasikan bahwa persahabatan dibangun atas dasar rasa percaya yang memungkinkan individu untuk saling bergantung dan terbuka satu sama lain.

Ruang rekreasi dalam film ini ditampilkan melalui aktivitas bersama yang bersifat menyenangkan. Salah satu contohnya terdapat pada dialog berikut:

> "Kan kita bisa main kereta-keretaan SAP! SAP! SAP!" (JBO/00:18:35)

Dialog tersebut menunjukkan upaya tokoh dalam menciptakan suasana bermain untuk menghibur sahabat. Selain itu, aktivitas bersama juga terlihat pada adegan berikut:

> "Semangat merosotnya!" (JBO/00:41:28)

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2026
Halaman 292-299

Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa kebersamaan dalam aktivitas rekreatif dapat mempererat hubungan sosial. Hal ini mengindikasikan bahwa persahabatan juga berfungsi sebagai ruang untuk membangun kedekatan melalui pengalaman bersama.

Pengembangan diri merupakan aspek yang paling dominan dalam penelitian ini. Hal ini terlihat pada dialog berikut:

> "Saya sama teman-teman saya mau daftar pentas" (JBO/00:16:16)

Dialog tersebut menunjukkan keberanian tokoh untuk mencoba hal baru dengan dukungan sahabat. Selain itu, kesadaran diri tokoh tampak pada dialog berikut:

> "Aku belum jadi teman yang baik..." (JBO/01:10:47)

Data ini menunjukkan adanya refleksi diri dan keinginan untuk memperbaiki hubungan. Dominasi aspek ini mengindikasikan bahwa persahabatan tidak hanya berfungsi sebagai hubungan sosial, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter dan perkembangan individu.

Jika dikaitkan dengan tujuan penelitian, temuan ini menunjukkan bahwa representasi persahabatan dalam film *Jumbo* mencakup fungsi emosional, sosial, dan pengembangan diri yang saling berkaitan. Persahabatan tidak hanya digambarkan sebagai hubungan yang menyenangkan, tetapi juga sebagai proses pembelajaran sosial yang berkontribusi pada pembentukan karakter tokoh.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, film animasi *Jumbo* karya Ryan Adriandhy merepresentasikan persahabatan melalui empat bentuk utama, yaitu dukungan emosional, sumber kepercayaan, ruang rekreasi, dan pengembangan diri. Dukungan emosional tampak melalui tindakan tokoh yang saling memberi semangat, menenangkan, memuji, dan membantu sahabat ketika menghadapi tekanan. Sumber kepercayaan terlihat melalui keyakinan tokoh terhadap kemampuan sahabat, komitmen untuk saling membantu, serta keterbukaan dalam mengungkapkan perasaan. Ruang rekreasi ditampilkan melalui kebersamaan dalam permainan, perlombaan, latihan, dan pementasan yang menghadirkan kegembiraan serta mempererat hubungan antartokoh. Sementara itu, pengembangan diri tampak melalui keberanian, kesadaran diri, tanggung jawab, kerja sama, dan perubahan sikap tokoh menjadi lebih baik.

Dari keempat bentuk tersebut, pengembangan diri menjadi representasi persahabatan yang paling dominan dalam film *Jumbo*. Hal ini menunjukkan bahwa persahabatan dalam film tidak hanya digambarkan sebagai hubungan kebersamaan atau saling menemani, tetapi juga sebagai kekuatan sosial yang mendorong tokoh untuk tumbuh dan berubah. Melalui hubungan Don, Nurman, Mae, Merry, dan Atta, film *Jumbo* memperlihatkan bahwa persahabatan dapat menjadi ruang dukungan, penerimaan, kepercayaan, dan pembentukan karakter. Dengan demikian, film animasi *Jumbo* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai karya audio visual yang merepresentasikan nilai sosial dan kemanusiaan, khususnya mengenai pentingnya persahabatan dalam membangun relasi yang sehat, saling menghargai, dan saling menguatkan.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa representasi persahabatan dalam media, khususnya

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2026
Halaman 292-299

film animasi, dapat menjadi sarana edukatif dalam menanamkan nilai-nilai sosial kepada penonton, terutama anak-anak. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji representasi nilai sosial lainnya dalam media yang berbeda atau menggunakan pendekatan kajian yang lebih beragam agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai peran media dalam membentuk karakter individu.

DAFTAR PUSTAKA

Aningtyas, D., & Israhayu, E. S. (2024). Nilai-nilai persahabatan dalam novel *5 Cm* karya Donny Dhirgantoro serta relevansinya terhadap bahan ajar pembelajaran sastra di SMA. Suara Bahasa, 2(1), 27–41. https://journal.eduartpia.id/index.php/suarabahasa/article/view/43

Daim, M. N. (2021). Representasi persahabatan dalam film Bebas (Analisis semiotika Charles Sander Peirce dalam film Bebas) [Skripsi, Universitas Islam Riau]. Repository Universitas Islam Riau. https://repository.uir.ac.id/id/eprint/17554

Fehr Beverley, F. P. (2013). Sage Academic Books Friendship Processes.

Fitri, A. (2024). Potret Ketidakadilan Sosial Dan Kekuatan Persahabatan Dalam Novel Laskar Pelangi. 5(7).

Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. Journal on Education, 6(1), 732–741. https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988

Rahmawati, L. N. (2025). Kesetiaan dan Solidaritas : Gambaran Persahabatan dalam Film Toy Story 2 Pendahuluan. Deiktis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 5(2), 533–547.

Rokhimah, I. M., Mirnawati, L. B., & Setiawan, F. (2021). Analisis Keterampilan Menulis Siswa Kelas 1 Pada Model Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) di SD Muhammadiyah 4 Surabaya. Equilibrium: Jurnal Pendidikan, 9(2), 150–160. https://doi.org/10.26618/equilibrium.v9i2.4773

Syarief, F., Jamalullail, J., & Napitupulu, F. (2023). Representasi Makna Persahabatan Kata Jancuk Dalam Film Yowisben 2 (Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure). Jurnal Media Penyiaran, 3(01), 17–28. https://doi.org/10.31294/jmp.v3i01.1773

Yudanto, D. A. (2020). Makna Persahabatan dalam Film 5 CM (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce). Pantarei: Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Budi Luhur, 4(3), 1–11.

Yulianto, A., Saptodewo, F., & Ardy, V. (2025). Studi Visual Naratif terhadap Nilai Sosial dalam Film Animasi sebagai Media Refleksi Sosial: Kontekstualisasi pada Film Animasi Jumbo. Jurnal Desain Media, 2(00), 1–11.