Volume 3 Nomor 1, Juni 2025 E ISSN : 2985-5500



https://terbitan.potlot.id/index.php/jurnalekspresiestetik/index

ANALISIS SEMIOTIKA PESAN MORAL DALAM FILM *GARA GARA WARISAN* KARYA SUTRADARA MUHADKLY ACHO

Febri Ramdani[1], Velayati Khairiah Akbar[2]

Fakultas Sastra, Universitas Pamulang

Abstrak

Film yang baik tidak hanya berperan sebagai media hiburan saja melainkan harus dibekali edukasi kepada penontonnya dan juga terdapat bermacam informasi yang penting dalam jalan cerita film nya. Salah satu film garapan Starvision Plus yang memunculkan cukup banyak pesan moral adalah film berjudul Gara-Gara Warisan karya sutradara Muhadkly Acho bersama dengan Ernest Prakasa sebagai produser yang bergenre drama komedi. Film Gara-Gara Warisan bukan hanya sekedar film komedi biasa, tetapi dalam film ini ada cerita yang lebih besar dan lebih dalam tentang kehidupan sebuah keluarga yang penuh dengan pesan moral. Film Gara-Gara Warisan menyajikan bagaimana polemik yang terjadi dalam sebuah keluarga kalangan menengah atas mulai dari perseteruan antar saudara, masalah warisan, problematika rumah tangga, dan sebagainya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teori pesan moral Nurgiyantoro, serta semiotika Pierce dengan melihat tanda representamen (ikon, indeks, simbol), objek, dan interpretan. Terdapat 5 temuan data yang 3 diantaranya merujuk kepada kategori hubungan manusia dengan manusia lain dalam lingkungan sosial termasuk dengan alam dan 2 data lain merujuk kepada kategori hubungan manusia dengan diri sendiri.

Kata kunci: film, pesan moral, semiotika, Pierce, Nurgiyantoro.

History Article
Received *(26 Mei 2025)*
Approved *(28 Mei 2025)*
Published (*9 Juni 2025)*

How to Cite
Ramdani, Febri & Khairiah Akbar, Velayati (2025). Analisis Semiotika Pesan Moral dalam Film Gara-Gara Warisan Kayra Sutradara Muhadkly Acho. JEE-Potlot Publisher, 3(1), 40-54

Coressponding Author:
Jl. Alamat Pengirim, Tangerang Selatan, Indonesia
E-mail: [1]febriramdani02@yahoo.com
[2]dosen02351@unpam.ac.id

PENDAHULUAN

Dewasa ini, industri film tanah air telah berkembang menjadi lebih baik di layar lebar dibandingkan beberapa dekade lalu. Berdasarkan Undang Undang Nomor 33 Tahun 2009 mengenai perfilman (jogloabang, 2019) pada Bab 1 Pasal 1 menyebutkan bahwa film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Sebagai indikator positif, banyaknya film yang diproduksi cukup sebanding dengan penjualan tiket dalam setiap penayangannya. Masing-masing penonton film menikmati setiap *genre* yang diproduksi oleh para sineas mulai dari drama, *action*, petualangan, hingga komedi.

Komedi menjadi salah satu genre film terlaris di Indonesia dalam kurun waktu satu tahun belakangan ini. Berbagai macam pertunjukkan *stand-up comedy* yang sangat digandrungi kalangan milenial menghasilkan para komika yang kreatif serta inovatif dalam menggarap naskah-naskah komedi di dunia perfilman Indonesia. Menurut peneliti, berbagai masalah kehidupan banyak terdapat dalam sebuah film baik itu pesan atau nilai moral yang *relate* dengan masyarakat seperti menyinggung isu politik, sosial, budaya, dan sebagainya menjadi sebuah hal menarik untuk dikaji.

Salah satu film garapan Starvision Plus yang memunculkan cukup banyak pesan moral di dalamnya adalah film berjudul *Gara-Gara Warisan* karya sutradara Muhadkly Acho bersama dengan Ernest Prakasa sebagai produser yang ber-*genre* drama komedi. Peneliti melihat bahwa film *Gara-Gara Warisan* bukan hanya sekedar film komedi biasa, tetapi dalam film ini ada cerita yang lebih besar tentang kehidupan sebuah keluarga yang penuh dengan pesan moral. Film *Gara-Gara Warisan* menyajikan bagaimana polemik yang terjadi dalam sebuah keluarga kalangan menengah atas mulai dari perseteruan antar saudara, masalah warisan, problematika rumah tangga, dan sebagainya.

Pesan moral adalah karya sastra, termasuk diantaranya ialah cerita fiksi maupun nonfiksi, merupakan cerminan, gambaran, ataupun refleksi kehidupan masyarakat. Melalui karya sastra, pengarang kemudian berusaha mengungkapkan lika-liku kehidupan masyarakat yang kemudian mereka rasakan serta mereka alami (Badriyah, 2022) Pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca disebut juga sebagai pesan moral. Pesan moral itu sendiri termasuk ke dalam unsur intrinsik yang ada di dalam sebuah cerita.

METODE

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang mencari makna, pemahaman, pengertian, tentang suatu fenomena, kejadian, maupun kehidupan manusia dengan terlibat atau tidak terlibat langsung dalam setting yang diteliti, kontekstual dan menyeluruh. Peneliti bukan mengumpulkan data sekali jadi atau sekaligus dan kemudian mengolahnya,

Copyright © 2025. Jurnal Ekspresi Estetik. ISSN 2985-5500 (online)

melainkan tahap demi tahap dan makna disimpulkan selama proses berlangsung dari awal sampai akhir kegiatan, bersifat naratif, dan holistik (Yusuf, 2014) dalam (Jane & Kencana, 2021).

Data primer dalam penelitian ini berupa transkrip dialog film *Gara-Gara Warisan* yang berupa uraian kalimat dengan durasi film 114 menit 28 detik . Peneliti juga mengumpulkan data dengan, 1) menonton secara keseluruhan film Gara-Gara Warisan, 2) mendeskripsikan data, 3) menganalisis data, 4) penarikan kesimpulan. Sementara landasan teori dalam penelitian ini menggunakan analisis pesan moral dari Burhan Nurgiyantoro dan semiotika dari Charles S. Pierce berupa *representamen* (ikon, indeks, simbol), *objek*, *interpretan*. Penjabaran mengenai teori pesan moral Nurgiyantoro dan semiotika Pierce akan peneliti jabarkan dibawah.

Menurut (Nurgiyantoro, 2019) kategori pesan moral terbagi menjadi tiga macam, pertama kategori hubungan manusia dengan Tuhan, kategori hubungan manusia dengan diri sendiri, dan terakhir kategori hubungan manusia dengan manusia lain dalam lingkungan sosial termasuk dengan alam.

Ikon adalah hubungan antara tanda dan objek atau acuan yang bersifat kemiripan seperti potret dan peta. Secara sederhana, ikon definisikan sebagai tanda yang mirip antara benda aslinya dengan apa yang direpresentasikannya (Wulandari & D Siregar, 2020). Ikon merupakan bagian dari ilmu semiotika yang menandai suatu hal keadaan untuk menerangkan atau memberitahukan objek kepada subjek. Dalam hal ini tanda selalu menunjukkan pada sesuatu hal yang nyata, misalnya, benda, kejadian, tulisan, bahasa, tindakan, peristiwa, dan bentuk-bentuk tanda yang lain. Sebagai cotoh konkret yaitu adanya petir selalu ditandai oleh adanya kilat yang mendahului kemunculan petir tersebut. Wujud tanda-tanda alamiah ini merupakan suatu bagian dari hubungan secara alamiah. (Prayogi & Ratnaningsih, 2020)

Indeks adalah tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda dan petanda yang bersifat kasual atau hubungan sebab akibat, atau tanda yang langsung mengacu pada kenyataan. Contoh yang paling jelas ialah asap sebagai tanda adanya api. Tanda dapat pula mengacu ke denotatum melalui konvensi. Tanda seperti itu adalah tanda konvensional yang biasa disebut simbol. Jadi, simbol adalah tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dengan petandanya. Hubungan di antaranya bersifat arbitrer atau semena, hubungan berdasarkan konvensi (perjanjian) masyarakat (Hartono & Sugalih, 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dari film *Gara-Gara Warisan* memiliki beberapa pesan moral yang dapat menjadi pelajaran di kehidupan sehari-hari. Secara garis besar, peneliti akan mulai dari sebuah penjabaran mengenai aspek semiotika berupa representamen (ikon, indeks, simbol), objek, dan interpretan kemudian membahas pesan moral yang terkandung di dalam film.

Copyright © 2025. Jurnal Ekspresi Estetik. ISSN 2985-5500 (online)

Data 1

<table>
<tr><th>Visual</th><th>Dialog</th></tr>
<tr><td>
Sumber: (Acho, 2022)
Gambar A. Menit ke 00:02:32 - 00:02:38


Sumber: (Acho, 2022)
Gambar B. Menit ke 00:02:47 - 00:03:01</td><td>Dialog gambar A

Laras: Aku kuat habisin semuanya.

Pedagang: Wah… hebat

Laras: Laper

Bu Salma: (tertawa)

Dialog gambar B

Laras: Mau enggak? (sambil memberi makanan)

Pengemis: (Mengangguk)

Laras: Ini enak banget

Bu Salma: Katanya kamu laper?

Laras: Kayaknya dia (pengemis) lebih laper

Bu Salma: (tersenyum)</td></tr>
</table>

No.	Tipe Tanda	Data
1	Representamen: Ikon	Seorang anak perempuan (Laras) memakai baju berwarna merah muda sambil menenteng sebuah makanan yang ada di dalam plastik. Dan seorang anak perempuan (Pengemis) memakai baju putih sembari memegang mangkuk plastik kecil berwarna biru. Terdapat banyak rak kayu dan barang dagangan yang menunjukkan latar tempat berada di sebuah pasar.
	Indeks	Laras tidak jadi memakan makanan yang telah dibeli, tetapi memberikan makanannya kepada pengemis tersebut.
	Simbol	Sedekah.
2	Objek	Pengemis.
3	Interpretan	Memberi makan kepada fakir miskin.

Dari *scene* di atas merepresentasikan seorang anak perempuan (Laras) yang sebenarnya sedang lapar dan membeli kudapan di salah satu toko. Namun saat ia

Copyright © 2025. Jurnal Ekspresi Estetik. ISSN 2985-5500 (online)

melihat seorang anak perempuan kecil yang mengemis, niatnya pun diurungkan. Laras rela menahan rasa laparnya dengan mendahulukan orang lain yang jauh lebih membutuhkan.

Hal yang terjadi dalam *scene* diatas masuk dalam kategori pesan moral hubungan manusia dengan manusia lain dalam lingkungan sosial. Tidak khawatir dengan berkurangnya harta karena bersedekah tertuang dalam QS. Al-Hadid (57) ayat 18 berikut:

إِنَّ ٱلْمُصَّدِّقِينَ وَٱلْمُصَّدِّقَٰتِ وَأَقْرَضُوا۟ ٱللَّهَ قَرْضًا حَسَنًا يُضَٰعَفُ
لَهُمْ وَلَهُمْ أَجْرٌ كَرِيمٌ ﴿١٨﴾

Artinya: *"Sesungguhnya orang-orang yang bersedekah baik laki-laki maupun perempuan dan meminjamkan kepada Allah dengan pinjaman yang baik, niscaya akan dilipatgandakan (pembayarannya) kepada mereka; dan bagi mereka pahala yang banyak."*

Data 2

Visual	Dialog
 **Sumber:** (Acho, 2022) Gambar C. Menit ke 00:12:19 - 00:12:46	**Dialog gambar C** Ijul: Mari Pak, silahkan masuk Pak. Aceng: Silahkan Bu. Tamu Guest House: Makasih. Ijul: Pak, kalo seandainya bapak ada perlu apa-apa sama kita, itu di telepon ada angka nol tinggal dipijit aja Pak, kita langsung dateng gitu maksudnya. Tamu Guest House: (mengangguk) Makasih, Mas. Ijul: (berbisik) Enggak ngerti dia, lembek otaknya ini. Ceng.. cepet ceng. Aceng: Pak…

Copyright © 2025. Jurnal Ekspresi Estetik. ISSN 2985-5500 (online)



Sumber: (Acho, 2022)
Gambar D. Menit ke 00:12:48 - 00:13:02



Sumber: (Acho, 2022)
Gambar E. Menit ke 00:13:03 - 00:13:14

Tamu Guest House: Iya?

Aceng: Jangan lupa ya, nanti kalo ada apa-apa pencet angka nol saja.

Ijul: Iya…

Tamu Guest House: Iya pasti, makasih ya.

Dialog gambar D

Ijul: (menahan pintu dengan tangan kanan) Pak… sekali lagi aku ingatkan sama bapak ya. Kalo seandainya bapak ada perlu apa-apa, itu… di telepon ada angka nol pak. Kalo agak gak berfungsi… agak kuat (sambil menggebrak pintu) ditekan pak. Ya? Cuma mengingatkan (isyarat tangan meminta uang)

Dialog gambar E

Tamu Guest House: (memberikan selembar uang tip)

Ijul: Aduh Pak, kalo yang kayak gini kayak gini itu jangan dibiasain pak. Soalnya gak enak sama karyawan-karyawan lain gitu ya Pak…

Ijul & Aceng: (tersenyum) Makasih.

No.	Tipe Tanda	Data
1	Representamen: Ikon	Dua orang staf *Salma Guest House* (Ijul & Aceng) memakai seragam berwarna kuning mengarahkan tamu yang datang ke kamar sembari membukakan pintu. Kemudian Ijul dan Aceng berdiri di depan pintu berhadapan dengan tamu dan menerima uang tip. Latar tempat menunjukkan sebuah tempat penginapan.
	Indeks	Ijul dan Aceng mencoba memberikan kode (isyarat) kepada tamu guest house agar memberikan mereka uang tip.

Copyright © 2025. Jurnal Ekspresi Estetik. ISSN 2985-5500 (online)

	Simbol	Basa-basi
2	Objek	Tamu Guest House Pemberi Tip
3	Interpretan	Representasi kurang pahamnya seorang tamu akan kode yang diberikan oleh staf *guest house*.

Dari *scene* di atas merepresentasikan seorang tamu *guest house* yang sedikit lambat dalam memahami sebuah kode (isyarat) yang diberikan oleh staf *guest house*. Namun akhirnya, tamu tersebut berhasil memahami maksud tersirat yang hendak disampaikan oleh para staf agar memberikan uang tip.

Hal yang terjadi dalam *scene* diatas masuk dalam kategori pesan moral hubungan manusia dengan manusia lain dalam lingkungan sosial. Adegan yang dilakukan dalam film ini juga merupakan gambaran bahwa ada beberapa orang yang memang daya tangkap otaknya kurang atau istilahnya *lemot* (lemah otak) dalam menanggapi kode maupun pesan tersirat dari lawan bicaranya.

Selain itu satu hal negatif yang terdapat dalam *scene* ini adalah “pemaksaan” para staf guest house terhadap para tamu agar memberikan uang tip. Budaya memberikan tip kepada pelayan restoran, penginapan, toko, dan sebagainya acapkali dilakukan oleh banyak orang dan seolah-olah menjadi budaya “wajib” karena para pelayan tersebut telah melayani para pelanggan. Hal tersebut bisa dimaklumi melihat cukup banyaknya para pelayan yang mendapatkan upah (bayaran) cukup rendah, namun bisa menjadi masalah jika ada indikasi pemaksaan (pemerasan) yang dilakukan.

Dalam KUHP, perihal atau pasal pemerasan ini dikategorikan sebagai tindak pidana. Hal ini tercantum dalam Pasal 368 ayat (1) KUHP (Tim Hukumonline, 2023).

(1) Barang siapa dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum, memaksa seorang dengan kekerasan atau ancaman kekerasan untuk memberikan barang sesuatu, yang seluruhnya atau sebagian adalah kepunyaan orang itu atau orang lain, atau supaya membuat hutang maupun menghapuskan piutang, diancam karena pemerasan, dengan pidana penjara paling lama sembilan tahun.

Copyright © 2025. Jurnal Ekspresi Estetik. ISSN 2985-5500 (online)

Data 3

Visual	Dialog
 **Sumber:** (Acho, 2022) Gambar F. Menit ke 01:12:02 - 00:12:07  **Sumber:** (Acho, 2022) Gambar G. Menit ke 01:12:15 - 01:12:49	**Dialog gambar F** Tamu Guest House: Mas, saya mau... mau minta tolong. Adam: Minta tolong apa pak? Tamu Guest House: Saya kan sama Istri saya udah gak kuat mas, pengen "begituan". Adam: Begituan…? Begituan itu…? **Dialog gambar G** Tamu Guest House: Begituan… (sambil menunjukkan gestur berhubungan badan menggunakan tangan) Adam: Begituan…yang itu? Tamu Guest House: Iya yang itu! Tapi gini gini… saya kan ada anak, saya mau titip. Sejam… ajalah. Adam: Eee…. jadi gini pak, saya tuh… Tamu Guest House: *Please*, tolong mas. Istri saya tuh udah gak pake baju, mana saya baru makan torpedo kambing lagi. Kalo kelamaan buka baju… gimana kalo kena angin duduk? Hayoo... Tolong mas, tolong mas… Adam: Eee… oke sih pak, tapi… Tamu Guest House: (gembira) Mamih…*I'm coming*…

No.	Tipe Tanda	Data
1	Representamen: Ikon	Terdapat gambar salah satu calon pemilik *Salma Guest House* (Adam) menggunakan baju berkerah warna hijau

Copyright © 2025. Jurnal Ekspresi Estetik. ISSN 2985-5500 (online)

		sembari memegang sebuah dokumen bersama salah satu tamu berpakaian lengan panjang dan sarung. Latar tempat berada di sebuah penginapan dan pada waktu siang hari.
	Indeks	Walau dengan berat hati, Adam tetap mengabulkan permintaan tamu guest house yang hendak berhubungan intim dengan Istrinya dengan menitipkan anaknya dalam jangka waktu tertentu
	Simbol	Minta pertolongan
2	Objek	Tamu Guest House Menitipkan Anak
3	Interpretan	Memberikan pelayanan lebih kepada tamu guest house yang hendak menitipkan anak

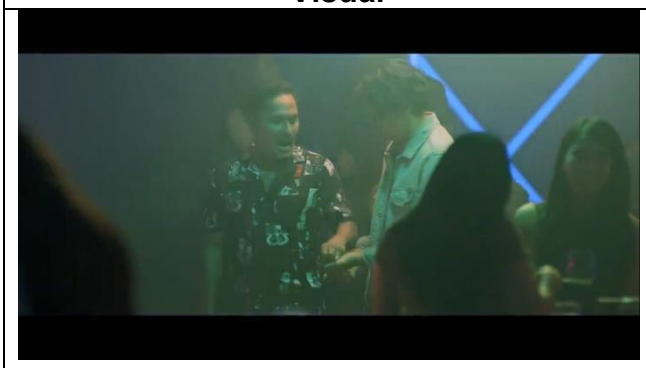
Gambar diatas menggambarkan seorang tamu *guest house* yang sedang birahi kepada Istrinya namun kebingungan dan hendak meminta bantuan kepada Adam agar ia mau dititipkan anaknya untuk beberapa waktu. Sekalipun dengan berat hati, namun Adam tetap mengiyakan permintaan tamu *guest house* demi menjaga nama baik *Salma Guest House*.

Adegan diatas masuk kedalam kategori pesan moral hubungan manusia dengan manusia lain dalam lingkungan sosial. Representasi adegan yang dilakukan dalam film ini juga merupakan gambaran bahwa setiap manusia memang diciptakan memiliki hawa nafsu. Baik itu nafsu ingin makan, minum, marah, sedih, dan dalam konteks ini nafsu berhubungan seksual. Sudah selayaknya pasangan sah alias suami istri melakukan hal tersebut. Karena menurut Craig Malkin, seorang psikolog yang juga menulis buku mengenai cara mengendalikan libido, menahan hasrat seksual bisa menimbulkan stres dan depresi. Bukan hanya testosteron dan estrogen, ternyata ada hormon lainnya yang ikut berperan ketika gairah seks muncul. Ia mencatat bahwa beberapa hormon yang terlibat, seperti dopamin, serotonin, norapenephine, dan oksitosin (Noor Via, 2021). Kombinasi dari hormon yang diproduksi sistem saraf pusat ini menimbulkan gairah seks, perasaan pusing, dan euforia. Jika Anda atau pasangan mencoba menahan nafsu seks tersebut, kemungkinan besar akan menimbulkan adanya gangguan proses kimia pada otak sehingga bisa menimbulkan stres dan depresi.

Sang sutradara Muhadkly Acho cukup baik mengemas hal yang masih lumayan tabu di Indonesia ini kedalam sebuah adegan film. Di satu sisi, ini bisa menjadi pesan bagi para penonton agar lebih bijak dalam menanggapi hal tersebut, bahwa aktifitas seksual layaknya hanya bisa dan boleh dilakukan bagi pasangan suami istri saja.

Copyright © 2025. Jurnal Ekspresi Estetik. ISSN 2985-5500 (online)

Data 4

Visual	Dialog
 **Sumber:** (Acho, 2022) Gambar H. Menit ke 01:21:30 - 01:21:40  **Sumber:** (Acho, 2022) Gambar I. Menit ke 01:21:44 - 01:22:53  **Sumber:** (Acho, 2022) Gambar J. Menit ke 01:23:07 - 01:23:15	**Dialog gambar H** (Tidak ada dialog) **Dialog gambar I** Sanusi: Duduk. (Sambil mempersilahkan duduk dengan tangan kanan) Sanusi: Kamu anaknya Pak Dahlan ya? Dicky: Pak… ampun Pak… tolong jangan kasih tau bapak saya. Sanusi: Eh… eh… eh… tenang aja… ya. Saya tau kamu dateng kesini mau cari barang (narkoba). Saya kasih sepuasnya… gratis!... Mau? Dicky: (Ekspresi bingung) Sanusi: (Syaratnya) Saya cuma minta bantuan kecil aja. Ada paket yang harus saya anter malam ini. Nanti saya kasih tau lokasinya. (Menunjuk Dicky dengan jari telunjuk kanan) Kamu bisa? Dicky: (Mengangguk) Bisa… Sanusi: *Good.* Eh… (Sambil memerintahkan anak buahnya untuk mengambil 'bong' sabu) *Enjoy.* (Mempersilahkan Dicky untuk memakai sabu) **Dialog gambar J** (Tidak ada dialog)

Copyright © 2025. Jurnal Ekspresi Estetik. ISSN 2985-5500 (online)

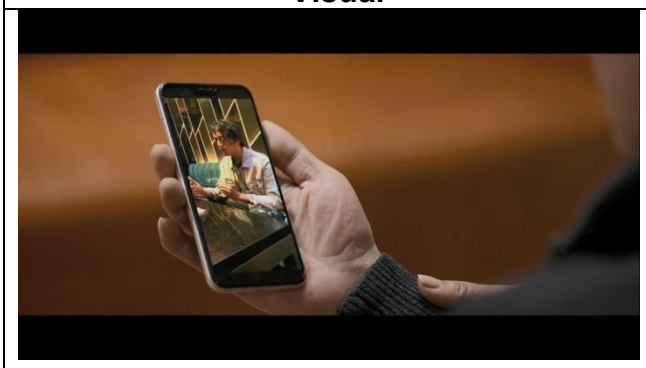
No.	Tipe Tanda	Data
1	Representamen: Ikon	Anak bungsu Pak Dahlan, bernama Dicky sedang berbicara dengan seorang pria kemudian diajak untuk masuk ke salah satu ruangan tertutup (VIP) dengan dinding kaca bermotif emas serta sofa melingkar berwarna hitam yang di duduki lima orang pria dewasa. Latar tempatnya berada di sebuah *night club*.
	Indeks	Pak Sanusi coba menjebak Dicky dengan cara berpura-pura baik memberikan narkoba (jenis sabu) secara gratis, asalkan Dicky mau membantunya jadi kurir pengantar narkoba.
	Simbol	Licik
2	Objek	Sanusi menjebak Dicky
3	Interpretan	Niat buruk untuk menjebak seseorang

Berdasarkan apa yang terlihat dari data 4 diatas, tergambar suasana gemerlap di sebuah tempat hiburan malam bernama ‘HELIOS Night Club’. Pak Sanusi yang sebelumnya hendak membeli *guest house* milik Pak Dahlan namun ditolak, akhirnya ia menemukan strategi baru agar bisa mendapatkan guest house tersebut. Idenya muncul ketika ia melihat Dicky anak Pak Dahlan yang hendak membeli narkoba.

Jika dilihat, adegan diatas bisa masuk kedalam kategori pesan moral hubungan manusia dengan diri sendiri maupun orang lain. Dari kategori diri sendiri, pesan moral yang bisa diambil adalah sikap Dicky dalam melawan hasrat atau hawa nafsunya dalam menggunakan narkoba. Ia tidak memiliki tekad yang kuat sehingga kembali terjerumus kedalam ‘kegelapan’ yang justru memiliki dampak lebih parah dari sebelumnya. Disini kemudian bisa masuk kategori hubungan manusia dengan orang lain dalam lingkungan sosial. Cara licik yang dilakukan oleh Pak Sanusi menampilkan sebuah pesan moral yang seringkali terjadi kepada beberapa individu maupun golongan di kehidupan nyata yang rela melakukan segala hal tanpa memperdulikan konsekuensinya demi memenuhi suatu keinginan. Mau itu bertentangan dengan hukum, agama, maupun norma-norma di masyarakat.

Copyright © 2025. Jurnal Ekspresi Estetik. ISSN 2985-5500 (online)

Data 5

Visual	Dialog
 **Sumber:** (Acho, 2022) Gambar K. Menit ke 01:25:54 - 01:26:02  **Sumber:** (Acho, 2022) Gambar L. Menit ke 01:26:06 - 01:26:36  **Sumber:** (Acho, 2022) Gambar M. Menit ke 01:26:42 - 01:27:00	**Dialog gambar K, L, M** Pak Dahlan: Adek Bu… (sambil melihat video dalam gawai) (Telepon bordering) Sanusi: Sudah liat? Pak Dahlan: Siapa ini? Sanusi: Saya Sanusi. Pak Dahlan: Kamu apain anak saya! Sanusi: Lho… Saya kan cuman bantu. Dia dateng-dateng minta barang tapi enggak punya uang… Pak Dahlan: Hapus videonya! Saya akan bayar utangnya, dan kita anggap ini selesai. Sanusi: Itu yang saya mau. Kebetulan Dicky punya hutang sama saya. Semalam dia bawa kabur barang saya. Kamu tau, harga sabu 3 kilo berapa? 5 M (Miliar) lebih… Pak Dahlan: Anak saya bukan pencuri! Sanusi: Yakin? Udah tanya sama Dicky-nya? Begini begini, gimana kalo barang yang diambil Dicky itu anggap saja sebagai pembayaran *guest house*? Pak Dahlan: Saya sudah bilang *guest house*-nya enggak dijual! Sanusi: Saya kasih waktu 3 hari. Kalau barang enggak balik, Dicky akan tanggung semua akibatnya.

Copyright © 2025. Jurnal Ekspresi Estetik. ISSN 2985-5500 (online)

No.	Tipe Tanda	Data
1	Representamen: Ikon	Ada beberapa pajangan yang di letakkan di lemari sekat ruang tamu dalam rumah Pak Dahlan yang sedang melihat sebuah video di gawainya kemudian menerima telepon dari Sanusi yang sedang berada di ruang kerjanya. Latar tempat berada di sebuah ruang tamu rumah Pak Dahlan dan ruang kerja Sanusi.
	Indeks	Sebuah negosiasi yang berat sebelah antara Sanusi dan Pak Dahlan perihal Dicky yang dituduh mengambil 3 kilogram sabu dan harus segera dibayarkan dalam waktu yang singkat menggunakan sistem barter dengan *guest house* atau uang berjumlah lebih dari 5 miliar rupiah.
	Simbol	Ancaman
2	Objek	Pak Dahlan menerima ancaman
3	Interpretan	Permainan licik yang dimainkan Sanusi untuk menjebak Dicky dengan mengancam Pak Dahlan.

Representasi yang terdapat dari *scene* diatas adalah sebuah percakapan antara Pak Dahlan dengan Sanusi sang pengusaha klub malam merangkap bandar narkoba. Pemberian ancaman kepada Pak Dahlan karena anaknya Dicky dituduh telah menghilangkan narkoba dengan jumlah yang banyak memaksa Pak Dahlan untuk bisa segera menjual guest house miliknya yang memang sudah lama menjadi incaran Sanusi dalam mengembangkan wilayah bisnisnya.

Kategori yang ada dalam scene diatas bisa masuk ke hubungan manusia dengan diri sendiri jika dilihat dari perspektif tokoh Sanusi. Dikatakan demikian karena sangat jelas terlihat bahwa sosok Sanusi merupakan karakter yang licik, cerdik, dan berbahaya. Sikap buruknya sebagai pengusaha atau lebih tepatnya bandar narkoba yang tentu ilegal membuat dirinya memiliki moral buruk dalam representasi sosok manusia. Sifat buruk semacam ini tak dapat dipungkiri banyak terjadi di kehidupan nyata dan barang tentu sangat merugikan orang lain.

Berbicara masalah narkotika, di negeri Indonesia sendiri ada pasal yang tentu melarang penggunaan barang tersebut, apalagi menjadi pengedar. Seperti yang terdapat dalam **Pasal 111 UU No. 35 Tahun 2009** Tentang Narkotika. Selain itu, penggunaan narkoba juga tentunya akan memberikan dampak negatif, diantaranya dapat menyebabkan kerusakan fisik yang serius. Misalnya, penggunaan opioid dapat menyebabkan penurunan fungsi pernapasan, overdosis, dan kematian. Penggunaan stimulan seperti kokain atau methamphetamine dapat menyebabkan kerusakan organ, serangan jantung, stroke, dan kegagalan organ. Kemudian juga dampak negatif yang signifikan pada kesehatan mental. Penggunaan jangka panjang dapat menyebabkan gangguan kecemasan, depresi, psikosis, dan gangguan jiwa lainnya. Penggunaan narkoba juga dapat memicu perubahan suasana hati yang drastis dan meningkatkan risiko perilaku impulsif atau agresif (BNN Editor, 2023)

Copyright © 2025. Jurnal Ekspresi Estetik. ISSN 2985-5500 (online)

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis yang dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa film *Gara-Gara Warisan* ini mengandung pesan moral dalam berbagai sisi kehidupan melalui tanda-tanda yang muncul baik visual maupun verbal dalam masing-masing ceritanya. Terdapat 5 temuan data yang 3 diantaranya merujuk kepada kategori hubungan manusia dengan manusia lain dalam lingkungan sosial termasuk dengan alam dan 2 data lain merujuk kepada kategori hubungan manusia dengan diri sendiri, sementara peneliti tidak menemukan data kategori hubungan manusia dengan Tuhan, Kelima data tersebut tentu bisa dijadikan sebagai pelajaran bagi para pembaca bahwa kompleksitas yang terjadi karena masalah warisan bisa menimbulkan berbagai macam konflik antar saudara.

DAFTAR PUSTAKA

Acho, M. (2022, April 30). *Gara Gara Warisan*. Starvision Plus.

Badriyah, S. (2022). *Pesan Moral: Pengertian, Ciri-Ciri, dan Cerita Tentang Pesan Moral*. Gramedia.Com. https://www.gramedia.com/literasi/pesan-moral/

BNN Editor. (2023, May 22). *Apa Saja Sih Dampak Negatif Penggunaan Narkoba?? Berikut Penjelasannya.* Banten.Bnn.Go.Id. https://banten.bnn.go.id/apa-saja-sih-dampak-negatif-penggunaan-narkoba-berikut-penjelasannya/

Hartono, D., & Sugalih, A. (2019). Makna Simbol Senyum Pada Iklan Lay's di Televisi (Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce). *Jurnal PERSPEKTIF Komunikasi*, *3*(1), 39–49. https://jurnal.umj.ac.id/index.php/perspektif/article/view/4713/3279

Jane, M. R., & Kencana, W. H. (2021). Representasi Kesetaraan Gender Pada Film Live-Action "Mulan" Produksi Disney. *IKON Jurnal Ilmu Komunikasi*, *XXVI*(1), 64–82. https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/IKON/article/view/1228/993

jogloabang. (2019, October 10). *UU 33 tahun 2009 tentang Perfilman*. Jogloabang.Com. https://www.jogloabang.com/pustaka/uu-33-2009-perfilman

Noor Via, I. (2021). *Penetapan Izin Poligami Terhadap Suami Yang Memiliki Hasrat Seksual Tinggi Dalam Tinjauan Maqashid Al - Syariah (Studi Atas Penetapan Nomor. 0710/Pdt.G/2017/PA Kds)* [IAIN Kudus]. http://repository.iainkudus.ac.id/4545/

Nurgiyantoro, B. (2019). *Teori Pengkajian Fiksi* (Siti, Ed.; 12th ed.). Gadjah Mada University Press.

Copyright © 2025. Jurnal Ekspresi Estetik. ISSN 2985-5500 (online)

Prayogi, R., & Ratnaningsih, D. (2020). Ikon, Indeks, dan Simbol dalam Cerpen Tiga Cerita tentang Lidah Karya Guntur Alam. *Edukasi Lingua Sastra*, *18*(2), 20–27. https://jurnal.umko.ac.id/index.php/elsa/article/view/303

Tim Hukumonline. (2023, March 20). *Pasal Pemerasan dan Pengancaman dalam KUHP Baru*. Www.Hukumonline.Com. https://www.hukumonline.com/berita/a/pasal-pemerasan-dan-pasal-pengancaman-lt6203d33136dea/?page=2

Wulandari, S., & D Siregar, E. (2020). Kajian Semiotika Charles Sanders Pierce: Relasi Trikotomi (Ikon, Indeks Dan Simbol) Dalam Cerpen Anak Mercusuar Karya Mashdar Zainal. *Titian: Jurnal Ilmu Humaniora*, *4*(1), 29–41. https://online-journal.unja.ac.id/index.php/titian

Copyright © 2025. Jurnal Ekspresi Estetik. ISSN 2985-5500 (online)