



The Effect of Role Play Method on Students' English Speaking Skills

Zulkarnaen¹, Zaenul Fikri², Rasyid Ridho Hamidy³

^{1,2,3}Universitas Gunung Rinjani, Indonesia

E-mail: fkipugr81@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-09-10 Revised: 2025-10-15 Published: 2025-11-20 Keywords: <i>Grammar; Daily Conversation; Functional Linguistics; Zootopia; Discourse Analysis.</i>	This study aims to analyze the use of grammar in daily conversations represented in the animated film <i>Zootopia</i> (2016) and to explore its linguistic and social meanings. Employing a descriptive qualitative approach, the research adopts Halliday's Systemic Functional Linguistics (SFL) as the main theoretical framework. The data were obtained from the film's dialogue transcripts and in-depth interviews with six English Education students who had watched the movie. The analysis followed the Miles, Huberman, and Saldaña model, consisting of data reduction, categorization, and thematic interpretation. The findings reveal that the grammar used in <i>Zootopia</i> is dominated by informal spoken forms such as <i>gonna</i>, <i>wanna</i>, and <i>ain't</i>, as well as ellipsis and tag questions, which reflect the natural characteristics of everyday communication. These grammatical patterns function as interpersonal tools to negotiate meaning among characters. Moreover, the variation of grammar reflects social identity, power relations, and ideological values such as equality and diversity. Therefore, grammar in <i>Zootopia</i> is not merely a set of formal linguistic rules but a social practice that represents the intersection of language, identity, and culture in daily communication.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-09-10 Direvisi: 2025-10-16 Dipublikasi: 2025-11-10 Kata kunci: <i>Grammar; Percakapan Sehari-Hari; Linguistik Fungsional; Zootopia; Analisis Wacana.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan grammar dalam percakapan sehari-hari yang direpresentasikan dalam film <i>Zootopia</i> (2016) serta mengungkap makna linguistik dan sosial yang terkandung di dalamnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan menerapkan teori Systemic Functional Linguistics (SFL) dari Halliday. Data penelitian diperoleh dari transkrip dialog film dan wawancara mendalam terhadap enam informan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris yang telah menonton film tersebut. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi, kategorisasi, dan interpretasi tematik berdasarkan model Miles, Huberman, & Saldaña. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan grammar dalam film <i>Zootopia</i> didominasi oleh bentuk spoken grammar yang bersifat informal, seperti <i>gonna</i>, <i>wanna</i>, <i>ain't</i>, serta penggunaan elipsis dan tag question. Pola tersebut merepresentasikan karakteristik komunikasi alami dan berfungsi untuk menegosiasikan makna interpersonal antar tokoh. Selain itu, variasi grammar juga mencerminkan identitas sosial, relasi kekuasaan, dan nilai-nilai ideologis seperti kesetaraan dan keberagaman. Dengan demikian, grammar dalam film ini bukan sekadar sistem aturan formal, tetapi merupakan praktik sosial yang merepresentasikan hubungan bahasa, identitas, dan budaya dalam konteks komunikasi sehari-hari.

I. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sarana utama manusia dalam berinteraksi dan membentuk realitas sosial. Dalam era globalisasi, media populer seperti film animasi menjadi wadah penting dalam memperkenalkan praktik berbahasa yang mencerminkan kehidupan sehari-hari. Penggunaan bahasa Inggris dalam film tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga merepresentasikan nilai, identitas, dan ideologi sosial yang berkembang di masyarakat (Halliday, 2019; Bednarek, 2021).

Film animasi *Zootopia* (2016), produksi Walt Disney, menghadirkan percakapan yang menyerupai komunikasi nyata antar individu dari latar sosial dan budaya berbeda. Setiap karakter menggunakan ragam bahasa dan *grammar* yang beragam sesuai dengan identitas sosialnya. Hal ini menunjukkan bahwa tata bahasa dalam film bukan hanya struktur linguistik yang kaku, tetapi praktik sosial yang dinamis dan kontekstual (Fairclough, 2020). Melalui dialog antar tokoh seperti Judy Hopps dan Nick Wilde, penonton dapat melihat bagaimana *grammar* digunakan untuk

menegosiasikan makna interpersonal, membangun karakter, dan memperkuat pesan sosial seperti kesetaraan dan keberagaman.

Kajian *grammar* dalam konteks percakapan sehari-hari penting karena menunjukkan perbedaan antara bahasa formal dan bahasa alami yang digunakan penutur dalam kehidupan nyata. Menurut Hopper dan Thompson (2021), *spoken grammar* bersifat fleksibel, sering mengalami elipsis, kontraksi, dan penghilangan unsur gramatikal tanpa mengurangi makna komunikasi. Dalam konteks film, fenomena ini dikenal sebagai *constructed orality* — bahasa yang disusun agar terdengar natural namun tetap berfungsi secara naratif (Bednarek, 2021).

Dari perspektif *Systemic Functional Linguistics* (SFL) yang dikemukakan Halliday (2019), *grammar* berfungsi melalui tiga metafungsi: ideational (menggambarkan pengalaman), interpersonal (mengatur hubungan sosial), dan textual (membentuk koherensi wacana). Dalam *Zootopia*, penggunaan bentuk non-standar seperti *gonna*, *wanna*, atau *ain't* dapat dipahami melalui metafungsi interpersonal yang berfungsi menegosiasikan peran sosial dan kedekatan antar karakter. Sementara itu, bentuk deklaratif seperti "We are all mammals!" menggambarkan metafungsi ideational yang menegaskan pesan kesetaraan sosial.

Kajian terdahulu menunjukkan bahwa film animasi kerap digunakan sebagai sumber analisis linguistik. Penelitian Feng (2022) menemukan bahwa struktur *grammar* dalam film animasi berfungsi menampilkan ideologi sosial seperti kesetaraan gender, sementara Budiarta (2021) menunjukkan bahwa elemen pragmatik seperti deixis memperkuat makna konteks dan relasi antar tokoh. Selain itu, penelitian Ismaili (2022) menegaskan bahwa penggunaan film dalam pembelajaran bahasa mampu meningkatkan pemahaman *grammar* secara implisit melalui keterpaparan pada dialog alami.

Namun, penelitian terdahulu masih jarang menyoroti *grammar* dalam konteks percakapan sehari-hari yang ditampilkan melalui film animasi. Sebagian besar fokus pada aspek wacana, ideologi, atau kohesi leksikal. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi celah tersebut dengan menganalisis bagaimana *grammar* digunakan dalam percakapan tokoh-tokoh *Zootopia*, serta makna linguistik dan sosial yang muncul dari penggunaannya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk (1) mengidentifikasi bentuk-bentuk *grammar* yang muncul dalam percakapan sehari-hari karakter film *Zootopia*, dan (2) menjelaskan bagaimana

variasi *grammar* tersebut merepresentasikan praktik komunikasi alami serta makna sosial yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian linguistik terapan dan pendidikan bahasa berbasis media populer.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan **kualitatif deskriptif**, karena berfokus pada analisis makna dan konteks penggunaan *grammar* dalam percakapan film *Zootopia* (2016). Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena kebahasaan secara mendalam melalui interpretasi sosial, bukan perhitungan statistik (Creswell & Poth, 2018). Jenis penelitian yang digunakan adalah **analisis linguistik deskriptif**, dengan kerangka teori *Systemic Functional Linguistics* (SFL) dari Halliday (2019) untuk menafsirkan fungsi *grammar* dalam konteks komunikasi antar tokoh. Penelitian ini dilakukan di lingkungan akademik Universitas Gunung Rinjani selama semester genap tahun akademik 2025/2026. Fokus penelitian adalah dialog antar tokoh dalam film *Zootopia* yang merepresentasikan bentuk-bentuk *spoken grammar* seperti elipsis, kontraksi, dan penggunaan *non-standard grammar* (*gonna*, *wanna*, *ain't*).

1. Sumber Data

Sumber data utama penelitian ini terdiri atas dua jenis:

- a) Data primer, yaitu transkrip resmi dialog film *Zootopia* (2016) dan rekaman audiovisual film sebagai referensi konteks tuturan.
- b) Data sekunder, yaitu hasil wawancara dengan enam mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris yang telah menonton film tersebut dan memiliki pemahaman dasar tentang *grammar*, pragmatik, dan analisis wacana.

Pemilihan informan dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan kriteria: (1) telah menempuh mata kuliah English Grammar dan Discourse Analysis, (2) pernah menonton *Zootopia* minimal sekali, dan (3) mampu menafsirkan penggunaan *grammar* dalam konteks komunikasi alami.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahap utama:

- a) Observasi dokumen, yaitu menonton film *Zootopia* secara menyeluruh dan menyalin transkrip dialog secara verbatim untuk memastikan akurasi data linguistik (Larosa, 2025).
- b) Pencatatan dan klasifikasi, yaitu mengidentifikasi bagian-bagian dialog yang mengandung *spoken grammar*, kemudian mengelompokkannya berdasarkan kategori gramatikal seperti bentuk *tense*, *modality*, *ellipsis*, dan *colloquial forms*.
- c) Wawancara mendalam (in-depth interview) dengan enam informan untuk menggali interpretasi mereka terhadap fungsi linguistik dan makna sosial dari penggunaan *grammar* dalam film.

Pendekatan ini mendukung triangulasi data antara sumber tekstual (film), persepsi informan, dan teori linguistik yang relevan.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri (human instrument) yang berperan sebagai pengumpul, penganalisis, dan penafsir data (Creswell & Poth, 2018). Selain itu, digunakan beberapa instrumen pendukung, antara lain:

- a) Pedoman analisis linguistik, berisi kategori gramatikal dan fungsi sosial sesuai teori Halliday.
- b) Lembar coding data, digunakan untuk mencatat dan mengelompokkan dialog yang mengandung variasi *grammar*.
- c) Alat bantu digital, seperti NVivo atau Atlas.ti, digunakan bila diperlukan untuk mengorganisasi data dan mendeteksi pola linguistik.

4. Uji Keabsahan Data

Keabsahan data diuji dengan menggunakan prinsip trustworthiness (Lincoln & Guba, 1985), yang meliputi:

- a) Kredibilitas (Credibility) — dilakukan melalui *triangulasi sumber*, yaitu membandingkan hasil analisis transkrip film dengan hasil wawancara dan referensi teoritis, serta *member check* untuk memastikan kesesuaian interpretasi.
- b) Transferabilitas (Transferability) — disajikan melalui deskripsi kontekstual yang rinci tentang penggunaan *grammar* dalam film agar temuan dapat diterapkan pada konteks linguistik lain.
- c) Dependabilitas (Dependability) — dijaga melalui pencatatan sistematis seluruh

proses penelitian, termasuk catatan analisis dan hasil wawancara.

- d) Konfirmabilitas (Confirmability) — diperoleh melalui diskusi sejawat (*peer debriefing*) dengan dosen pembimbing untuk mengurangi bias subjektif dan meningkatkan objektivitas interpretasi.

Dengan penerapan strategi ini, hasil penelitian diyakini memiliki validitas ilmiah yang kuat serta reliabilitas dalam konteks penelitian kualitatif linguistik.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini memaparkan temuan utama terkait bentuk-bentuk *grammar* dalam percakapan sehari-hari pada film *Zootopia* (2016) serta makna linguistik dan sosial yang terkandung di dalamnya. Data diperoleh dari observasi transkrip film dan wawancara terhadap enam informan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris.

1. Bentuk Grammar dalam Percakapan Sehari-hari

Analisis data menunjukkan bahwa percakapan dalam *Zootopia* didominasi oleh bentuk *spoken grammar* yang bersifat informal, fleksibel, dan kontekstual. Bentuk-bentuk yang paling sering muncul meliputi:

- a) Kontraksi dan bentuk non-standar seperti *gonna*, *wanna*, dan *ain't*, yang menggantikan struktur formal *going to*, *want to*, dan *isn't*.
- b) Elipsis seperti pada kalimat "Told ya" (tanpa subjek "I"), yang menunjukkan efisiensi dalam komunikasi.
- c) Tag questions seperti "We can do this, right?" yang berfungsi melembutkan perintah dan membangun solidaritas.
- d) Modalitas interpersonal seperti *can't*, *must*, dan *might*, yang menunjukkan ekspresi sikap dan posisi sosial antarpener. .

Bentuk-bentuk ini menandakan bahwa *grammar* dalam film tidak digunakan secara kaku, melainkan menyesuaikan dengan konteks percakapan. Temuan ini sejalan dengan Hopper dan Thompson (2021) yang menyatakan bahwa *spoken grammar* lebih menekankan kebermaknaan pesan daripada ketepatan struktur formal.

2. Grammar sebagai Representasi Komunikasi Natural

Dialog antar tokoh dalam *Zootopia* mencerminkan praktik komunikasi alami yang menyerupai percakapan nyata. Judy Hopps, misalnya, menggunakan kalimat sederhana dan langsung seperti "*I don't know when to quit!*" untuk menggambarkan keuletan dan determinasi. Sebaliknya, Nick Wilde menggunakan bentuk kompleks dan idiomatik seperti "*Life isn't some cartoon musical where your insipid dreams magically come true,*" yang menunjukkan kecerdikan dan ironi sosial.

Perbedaan ini menunjukkan bahwa *grammar* tidak hanya berfungsi secara linguistik, tetapi juga sebagai alat representasi karakter dan relasi sosial. Dengan demikian, bahasa dalam film ini memiliki dimensi pragmatik dan interpersonal yang kuat sebagaimana dijelaskan dalam kerangka *Systemic Functional Linguistics* (Halliday, 2019).

3. Makna Sosial dan Ideologis Grammar

Analisis tematik menunjukkan bahwa penggunaan *grammar* dalam film *Zootopia* mencerminkan nilai-nilai sosial seperti kesetaraan, keragaman, dan resistensi terhadap stereotip. Contohnya, pernyataan Mayor Lionheart "*We are all mammals!*" menggunakan struktur deklaratif sederhana dengan penekanan pada kata *all* sebagai simbol inklusivitas. Bentuk ini mengandung makna ideologis bahwa semua makhluk, tanpa memandang jenisnya, memiliki kedudukan yang setara.

Selain itu, variasi *grammar* antara karakter predator dan prey menampilkan hierarki sosial yang menjadi metafora hubungan manusia dalam masyarakat modern. Temuan ini sejalan dengan pandangan Tagliamonte (2020) bahwa variasi gramatikal merefleksikan identitas dan relasi sosial antar penutur.

Melalui analisis ini, dapat disimpulkan bahwa *grammar* berfungsi sebagai sarana ekspresif yang tidak hanya mengatur struktur kalimat, tetapi juga mengonstruksi makna sosial dan budaya dalam komunikasi antar karakter.

4. Pandangan Informan terhadap Penggunaan Grammar

Hasil wawancara terhadap enam informan menunjukkan pemahaman serupa bahwa *grammar* dalam *Zootopia*

berfungsi secara komunikatif dan kontekstual. Sebagian besar informan menilai bahwa:

- a) Bentuk *spoken grammar* dalam film membantu menghadirkan percakapan yang alami.
- b) Variasi struktur bahasa mencerminkan kepribadian dan status sosial karakter.
- c) Film ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran *grammar* yang autentik bagi mahasiswa EFL.

Seorang informan (R3) menyatakan, "*Grammar di film bisa jadi bahan ajar bagus. Mahasiswa bisa belajar grammar dari konteks nyata, bukan cuma rumus.*" Pandangan ini memperkuat temuan Ismaili (2022) bahwa film dapat meningkatkan kesadaran implisit terhadap *grammar* melalui paparan konteks autentik.

5. Temuan Utama

Berdasarkan keseluruhan analisis, diperoleh tiga temuan utama penelitian:

- a) *Grammar* dalam film *Zootopia* digunakan sebagai praktik komunikatif yang fleksibel dan kontekstual.
- b) Variasi struktur gramatikal berfungsi untuk menampilkan identitas karakter dan hubungan sosial antar tokoh.
- c) *Grammar* berperan sebagai representasi ideologis yang menegaskan nilai-nilai kesetaraan, solidaritas, dan keberagaman.

Temuan-temuan tersebut memperkuat teori *Functional Grammar* (Halliday, 2019) bahwa tata bahasa tidak hanya mengatur bentuk kalimat, tetapi juga membangun makna sosial dan interpersonal. Dengan demikian, *grammar* dalam *Zootopia* dapat dipahami sebagai wujud *meaning-making process* yang merefleksikan kompleksitas komunikasi manusia dalam konteks budaya populer.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *grammar* dalam percakapan film *Zootopia* (2016) tidak digunakan secara formal dan kaku, melainkan bersifat kontekstual dan komunikatif. Hal ini mengonfirmasi pandangan Halliday (2019) bahwa tata bahasa bukan sekadar sistem aturan, tetapi merupakan sarana pembentukan makna (*meaning-making resource*) yang berfungsi dalam tiga metafungsi utama: ideational, interpersonal, dan textual.

1. Grammar sebagai Praktik Komunikatif yang Kontekstual

Penggunaan bentuk-bentuk *spoken grammar* seperti *gonna*, *wanna*, *ain't*, dan elipsis menunjukkan bahwa *grammar* dalam film ini mengikuti pola komunikasi lisan yang alami. Bentuk kontraksi dan penyederhanaan struktur kalimat merupakan ciri khas bahasa percakapan yang mengutamakan kecepatan dan efektivitas penyampaian pesan (Hopper & Thompson, 2021). Dalam konteks film, variasi ini tidak dianggap sebagai kesalahan linguistik, melainkan sebagai strategi komunikatif yang memperkuat karakterisasi dan kedekatan sosial antar tokoh.

Sebagai contoh, ujaran Judy Hopps "You're gonna help me, and I'm gonna let you" menampilkan kontraksi informal *gonna* sebagai bentuk masa depan yang umum dalam komunikasi sehari-hari. Secara fungsional, ujaran tersebut bukan sekadar pernyataan, melainkan bentuk direktif yang menegosiasikan kekuasaan interpersonal. Temuan ini memperkuat gagasan Fairclough (2020) bahwa struktur gramatikal dalam wacana populer berfungsi membangun hubungan sosial dan mencerminkan dinamika kekuasaan.

2. Grammar sebagai Representasi Identitas dan Relasi Sosial

Perbedaan penggunaan *grammar* antar tokoh dalam *Zootopia* memperlihatkan hubungan erat antara bahasa, identitas, dan status sosial. Tokoh Judy Hopps menggunakan bentuk kalimat yang lebih formal dan terstruktur, mencerminkan kedisiplinan dan profesionalisme, sedangkan Nick Wilde cenderung menggunakan *grammar* informal dan idiomatik, menggambarkan kecerdikan serta resistensi terhadap otoritas.

Dari perspektif sosiolinguistik (Tagliamonte, 2020), variasi ini dapat dipahami sebagai penanda identitas sosial yang menunjukkan perbedaan kelas, profesi, dan cara pandang dunia. Dengan demikian, *grammar* dalam film ini tidak netral; ia menjadi representasi sosial yang memperlihatkan hierarki dan solidaritas antar karakter.

Selain itu, perbedaan penggunaan *grammar* antara karakter predator dan prey menandakan simbolisasi hierarki

sosial yang lebih luas. Karakter predator sering menggunakan bentuk kalimat kompleks dan sarkastik, sedangkan prey lebih banyak menggunakan struktur sederhana dan literal. Fenomena ini memperkuat temuan Garrett (2022) bahwa bahasa dalam media tidak hanya meniru realitas sosial, tetapi juga mengonstruksi dan mereproduksi ideologi tertentu.

3. Grammar sebagai Representasi Ideologi dan Nilai Sosial

Temuan penelitian juga memperlihatkan bahwa *grammar* dalam *Zootopia* berperan sebagai sarana ideologis yang merepresentasikan nilai-nilai kesetaraan, keragaman, dan inklusivitas. Misalnya, pernyataan Mayor Lionheart "We are all mammals!" secara gramatikal sederhana, namun memiliki kekuatan ideologis yang besar. Struktur deklaratif dengan penekanan pada kata *all* menandakan fungsi interpersonal ajakan kolektif untuk menyatukan masyarakat yang terpecah oleh prasangka.

Dalam konteks teori *Systemic Functional Linguistics*, pilihan bentuk gramatikal tersebut mencerminkan metafungsi ideational dan interpersonal sekaligus: mengekspresikan realitas sosial dan membangun solidaritas antar karakter (Thompson, 2020). Dengan demikian, tata bahasa tidak hanya berfungsi menyampaikan pesan, tetapi juga memediasi nilai sosial dan moral yang diangkat oleh film.

Temuan ini juga sejalan dengan Bednarek (2021) yang menegaskan bahwa dialog dalam media audiovisual merupakan *constructed orality* — bahasa yang disusun agar terdengar alami namun sarat makna ideologis. Dalam film *Zootopia*, bentuk-bentuk *grammar* yang tampak sederhana digunakan secara strategis untuk menekankan pesan tentang keberagaman dan toleransi, menjadikannya bagian dari narasi sosial yang inklusif.

4. Implikasi terhadap Pembelajaran Bahasa

Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting dalam bidang pendidikan bahasa Inggris sebagai bahasa asing (EFL). Informan dalam penelitian menilai bahwa penggunaan film sebagai media pembelajaran mampu membantu mahasiswa memahami *grammar* secara kontekstual

dan fungsional. Hal ini mendukung penelitian Ismaili (2022) yang menunjukkan bahwa media film dapat meningkatkan *implicit grammar awareness* melalui paparan terhadap dialog alami.

Dengan menganalisis *grammar* dalam konteks sosial seperti *Zootopia*, pembelajar tidak hanya memahami struktur kalimat, tetapi juga makna pragmatis dan sosial di balik penggunaannya. Pendekatan ini relevan dengan pembelajaran berbasis konteks (*context-based learning*) yang menekankan pemahaman fungsi bahasa dalam kehidupan nyata, bukan sekadar hafalan aturan tata bahasa.

5. Sintesis Teoretis

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini memperkuat teori Halliday (2019) bahwa *grammar* merupakan sistem pilihan makna (*meaning potential*) yang dikonstruksi secara sosial. Dalam konteks *Zootopia*, setiap pilihan bentuk *grammar* merepresentasikan posisi ideologis dan sosial karakter, serta berperan dalam pembentukan realitas fiksi yang mencerminkan dunia nyata.

Temuan ini juga memperluas kajian linguistik fungsional dengan menempatkan film animasi sebagai data autentik untuk memahami hubungan antara bahasa, budaya, dan kekuasaan. Dengan demikian, *grammar* tidak hanya dipandang sebagai struktur formal, melainkan sebagai praktik sosial dan representasi budaya yang hidup dalam interaksi manusia.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan *grammar* dalam percakapan sehari-hari pada film *Zootopia* (2016) mencerminkan praktik komunikasi yang kontekstual, sosial, dan ideologis. Pertama, *grammar* digunakan secara fleksibel melalui bentuk *spoken grammar* seperti *gonna*, *wanna*, *ain't*, elipsis, dan *tag questions* yang meniru komunikasi alami penutur asli bahasa Inggris. Kedua, variasi struktur *grammar* berfungsi sebagai representasi identitas dan relasi sosial antar tokoh; Judy Hopps menggunakan bentuk formal dan langsung untuk menunjukkan profesionalisme, sedangkan Nick Wilde memakai bentuk informal untuk menandai sikap santai dan cerdas. Ketiga, pilihan

grammar juga merefleksikan nilai sosial dan ideologis seperti kesetaraan, keberagaman, dan solidaritas antarspesies. Dengan demikian, *grammar* dalam *Zootopia* tidak hanya berfungsi sebagai sistem linguistik, tetapi juga sebagai praktik sosial yang mengonstruksi makna, identitas, dan nilai budaya dalam konteks media populer.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran dapat diajukan sebagai berikut:

1. Bagi pendidik bahasa, film seperti *Zootopia* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran *grammar* kontekstual untuk meningkatkan kesadaran linguistik dan sosial mahasiswa EFL.
2. Bagi peneliti linguistik, kajian lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi aspek multimodal—seperti intonasi, gestur, dan ekspresi visual—yang turut memperkuat makna gramatikal dalam film.
3. Bagi kreator film dan penulis naskah, pemilihan bentuk *grammar* yang autentik dapat memperdalam karakterisasi dan memperkuat pesan sosial dalam karya audiovisual.
4. Bagi pembuat kebijakan pendidikan, integrasi media populer dalam kurikulum pembelajaran bahasa perlu diperluas agar relevan dengan konteks budaya global dan perkembangan teknologi komunikasi.

DAFTAR RUJUKAN

- BARUS, A. R. (2021). Discourse analysis in animated movies: A study of language and ideology. *Studies in English Language and Education*, 8(3), 1012–1025. <https://doi.org/10.24815/siele.v8i3.21470>
- BEDNAREK, M. (2021). The language of fictional television: Constructing social reality through grammar and discourse. *Discourse, Context & Media*, 42, 100522. <https://doi.org/10.1016/j.dcm.2021.100522>
- BRAUN, V., & CLARKE, V. (2021). *Thematic Analysis: A Practical Guide*. SAGE.
- CRESWELL, J. W., & POTH, C. N. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (4th ed.). SAGE.
- CUTTING, J. (2021). *Pragmatics: A Resource Book for Students* (3rd ed.). Routledge.

- FAIRCLOUGH, N. (2020). *Language and Power* (3rd ed.). Routledge.
- FENG, Y. (2022). Identity and ideology in animated films: A critical discourse analysis approach. *Language, Culture and Curriculum*, 35(4), 417–432. <https://doi.org/10.1080/07908318.2021.1885915>
- GARRETT, P. (2022). *Language and Media: A Resource Book for Students* (2nd ed.). Routledge.
- HALLIDAY, M. A. K. (2019). *An Introduction to Functional Grammar* (5th ed., revised by C. Matthiessen). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429432083>
- HOPPER, P. J., & THOMPSON, S. A. (2021). Grammar from the perspective of interaction. *Annual Review of Linguistics*, 7, 13–29. <https://doi.org/10.1146/annurev-linguistics-043020-092357>
- ISMAILI, J. (2022). Using movies to improve grammar acquisition in EFL classrooms. *International Journal of English Language Teaching*, 10(1), 25–39. <https://doi.org/10.5430/ijelt.v10n1p25>
- LINCOLN, Y. S., & GUBA, E. G. (1985). *Naturalistic Inquiry*. SAGE Publications.
- MILES, M. B., HUBERMAN, A. M., & SALDAÑA, J. (2019). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (4th ed.). SAGE.
- SUASTINI, N. W., & ANJANI, N. P. A. (2025). An analysis of expressive functional language in the movie “A Man Called Otto.” *Elysian Journal*.
- SUTRISNO, B., & RAHIM, D. C. J. (2025). Language in action: Interpreting illocutionary speech acts in “Tick, Tick... Boom!” *IJHS Journal*.
- TAGLIAMONTE, S. (2020). *Variationist Sociolinguistics: Change, Observation, Interpretation* (2nd ed.). Wiley-Blackwell.
- TANNEN, D. (2020). *Conversational Style: Analyzing Talk Among Friends* (2nd ed.). Oxford University Press.
- THOMPSON, G. (2020). *Introducing Functional Grammar* (5th ed.). Routledge.
- VULCHANOVA, M., SALDAÑA, D., CIASCA, M., & BAGGIO, G. (2020). Language learning and media exposure: The role of films and TV series in second language acquisition. *Journal of Psycholinguistic Research*, 49(6), 1021–1045. <https://doi.org/10.1007/s10936-020-09729-0>
- WANG, H., & WEI, Y. (2021). Language use and social identity in animated movies: A linguistic perspective. *Journal of Language and Intercultural Communication*, 21(5), 640–654. <https://doi.org/10.1080/14708477.2020.1797088>