

REPRESENTASI NASIONALISME DALAM FILM *BATTLE OF SURABAYA*

Oleh: Fajar Ardi

Pembimbing: Nita Rimayanti, M.Comm

Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Riau

Kampus Bina Widya, Jl. H.R. Soebrantas Km. 12,5 Simp. Baru, Pekanbaru 28293-
Telp/Fax. 0761-63277

Abstract

Indonesian nationalism is now a nationalist stance in the independence is no longer the attitude of nationalism and anti-colonialism. The values of nationalism today are conveyed through the medium of film, because the film is a cinematographic work which can serve as a means of cultural education or cultural education.

This study uses qualitative research methods to the analysis of semiotics John Fiske. The subjects were movie Battle Of Surabaya. Data obtained by the method of observation and documentation. Unit data analysis were selected based on a scene that has a sign of nationalism as much as 15 scene. Mechanical examination of the validity of data using using triangulation.

The results of this study indicate the representation of nationalism in the film Battle Of Surabaya there is a message, meaning and values of nationalism for the Indonesian people, especially for the younger generation of Indonesia. Message and meaning of nationalism among others is the love of the people of Indonesia, Solidarity humanity as a nation of culture of mutual respect and cooperation between the people of Indonesia, willing bekorban have loyalty to the nation and the State by paying attention to the public interest .. This film can be used as a lesson for us to be able to interpret more nationalism is needed this nation.

Keyword: representation, nationalism, film Battle of Surabaya.

Pendahuluan

Nasionalisme berarti memiliki rasa bangga terhadap identitas dan negara kita sendiri serta melakukan banyak hal untuk mewujudkan kesejahteraan bangsa kita. Di zaman yang penuh dengan teknologi dan

pengaruh budaya dari luar, nasionalisme sangat kita perlukan, apalagi bagi kita sebagai generasi penerus bangsa.

Namun sayangnya, di zaman yang sudah semakin modern ini banyak sekali kejadian-kejadian yang

nasionalisme dari masyarakat zaman sekarang sudah mulai luntur contohnya saja ternyata banyak orang yang kurang menghargai dasar negara kita, yaitu Pancasila. Seperti halnya artis dan figur publik yang membuat candaan seputar simbol-simbol kenegaraan, seperti salah satu artis yang mengatakan Lambang Negara dengan sebutan "Bebek Nungging. (www.liputan6.com)

Nilai-nilai nasionalisme saat ini banyak disampaikan melalui media film, dikarenakan film merupakan karya *sinematografi* yang dapat berfungsi sebagai alat *cultural education* atau pendidikan budaya. (Trianton,2013:6).

Salah satu film yang bermuatan nilai-nilai nasionalisme adalah film Animasi yang berjudul *battle of Surabaya* yang disutradarai oleh Aryanto Yuniawan. *Battle of Surabaya* merupakan film Animasi Indonesia yang di adaptasi dari dari perjuangan rakyat Surabaya dalam pertempuran 10 November 1945 .

Pesan nasionalisme dalam film tersebut ditampilkan melalui adegan-adegan perang melawan penjajah serta aksi heroik seorang anak laki-laki berusia 13 tahun bernama Musa yang membantu orang tuanya mencari nafkah dengan menjadi tukang semir sepatu di Surabaya yang kemudian mampu membawa misi sebagai sosok kurir surat-surat rahasia bagi para tentara serta milisi pejuang Indonesia.

Film ini memiliki fakta menarik, Karena film ini merupakan film animasi pertama yang berlatar sejarah perjuangan bangsa Indonesia

dan film ini memiliki fakta yang membanggakan yaitu ada 180 animator Indonesia yang terlibat dalam produksi film ini para animator tersebut diketahui berasal dari para alumni dosen serta para mahasiswa Amikom Yogyakarta. serta film ini menjadi bukti bahwa semangat nasionalisme para kreator Indonesia membuahkan hasil yang patut diapresiasi dengan banyaknya penghargaan yang diraih baik nasional maupun internasional. total penghargaan yang telah diraih oleh film animasi ini adalah sebanyak 39 penghargaan internasional. Berikut beberapa penghargaan yang telah di raih: *Best Animation, Hollywood International Motion Pictures Film Festival 2018, Best Animation Film European Cinematography Awards 2018, Best Animation, Amsterdam 2018, Nominee Best Film Amsterdam International Film Festival 2018 Nominee Best Sound Design Amsterdam International Film Festival 2018, Best Animation, London Gold Movie Awards 2018 ,Best Animation Oniros Film Awards 2018 Outstanding Achievement Award - Animated Film Calcutta International Cult Film Festival 2018,*

Ist Winner Indigo Fellowship Category in Film Animation, by PT Telekomunikasi Indonesia, Tbk. (2012), Nominee Animated Film in Apresiasi Film Indonesia by Art and Film Board of Ministry of Culture & Education of The Republic of Indonesian (2012) Dan banyak penghargaan lainnya.

Film ini mendapatkan dukungan dari studio animasi

bergengsi di dunia yaitu Disney Picture dukungan langsung ini terkait dengan sistem produksi film animasi meliputi cara mengelola system untuk produksi film animasi cara mengelola file file data agar tidak saling terpisah hingga melalui ilmu-ilmu terkait film animasi (*MSV Pictures*).

Film *battle of* surabaya menggandeng dua aktor terkenal, Reza Rahardian dan Maudy Ayunda sebagai Danu dan Yumna. Untuk sang tokoh utama sendiri, Musa di suarai oleh Ian Saybani, senior voice aktor yang sudah melalang buana di berbagai animasi yang tayang di layar kaca Indonesia. Film ini resmi tayang di seluruh bioskop tanah air tanggal 20 Agustus 2015. durasi film ini adalah 1 jam 33 menit atau 93 menit.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tanda Nasionalisme yang ditampilkan dalam Film *Battle Of Surabaya* dan untuk menganalisis tanda-tanda yang berkaitan dengan nilai Nasionalisme dari level realitas, level representasi, dan level ideologi yang merupakan bagian dari kode-kode televisi John Fiske.

Semiotika merupakan suatu studi ilmu atau metode analisis yang digunakan untuk mengkaji tanda dalam suatu konteks skenario, gambar, teks dan adegan yang terdapat pada sebuah tayangan atau film menjadi sesuatu yang dapat dimaknai. Memaknai berarti bahwa obyek-obyek tidak hanya membawa sebuah informasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari

tanda yang digunakan dalam tayangan tersebut (Wibowo, 2011: 5)

John Fiske berpendapat bahwa hal yang ditampilkan dilayar kaca atau film adalah suatu realitas sosial dengan kata lain realitas merupakan suatu produk yang dihasilkan oleh manusia. Fiske membagi pengkodean dalam tiga level pengkodean tayangan televisi, yang dalam hal ini juga berlaku dalam film dan drama. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode analisis semiotika John Fiske dengan tujuan agar memudahkan peneliti dalam menganalisis Film *battle of* Surabaya.

Film ini dapat dijadikan pelajaran bagi kita agar dapat memaknai lagi nasionalisme yang dibutuhkan bangsa ini. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul Representasi Nasionalisme dalam Film *Battle Of* Surabaya.

Tinjauan Pustaka

Representasi

Representasi adalah sesuatu yang merujuk pada proses yang dengannya realitas disampaikan dalam komunikasi, via kata-kata, bunyi, citra, atau kombinasinya (Fiske, 2012:28) . Secara ringkas, representasi adalah produksi makna melalui bahasa. Lewat bahasa (simbol-simbol dan tanda tertulis, lisan, atau gambar) tersebut itulah seseorang yang dapat mengungkapkan pikiran, konsep, dan ide-ide tentang sesuatu.

Menurut Stuart Hall (2011:24), mengatakan bahwa representasi adalah tindakan menghadirkan atau merepresentasikan sesuatu baik orang, peristiwa, maupun objek lewat sesuatu yang lain diluar dirinya, biasanya berupa tanda atau simbol. Representasi ini belum tentu bersifat nyata tetapi bisa juga menunjukkan dunia khayalan, fantasi, dan ide-ide abstrak. Menurut Turner dalam Sobur (2010:127), makna film sebagai representasi dari realitas masyarakat, berbeda dengan film sekedar sebagai refleksi dari realitas. Sebagai representasi dari realitas, film membentuk dan menghadirkan kembali realitas berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi, dan ideologi dari kebudayaannya.

Semiotika John Fiske

Kode-kode model semiotika John Fiske tidak hanya dipergunakan dalam menganalisis acara televisi, tetapi dapat juga digunakan untuk menganalisis teks media yang lain, seperti film, iklan, dan lain-lain. Dalam kode-kode televisi yang diungkapkan dalam teori John Fiske, bahwa peristiwa yang ditayangkan dalam dunia televisi telah diekode oleh kode-kode sosial yang terbagi dalam tiga level sebagai berikut: Level pertama adalah Realitas Kode sosial yang termasuk di dalamnya adalah penampilan, kostum, riasan, lingkungan, kelakuan, dialog, gerakan, ekspresi, suara. Level kedua adalah Representasi Kode sosial yang termasuk di dalamnya adalah kode teknis, yang

meliputi kamera, pencahayaan, editing, musik, dan suara. Serta kode representasi konvensional yang terdiri dari naratif, konflik, layar, dan pemilihan pemain.

Level ketiga adalah Ideologi

Ideologi tidak hanya berisi kompleksitas arti sebuah pesan dimana sebuah pesan yang dangkal ternyata mempunyai arti yang lebih dalam dan mempunyai efek buat penontonnya. Kode sosialnya antara lain, narasi, konflik, karakter, aksi, dialog, pemeran (Fiske, 2012: 67) .

Film

Film memiliki pengertian yang beragam, tergantung sudut pandang orang yang membuat definisi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film dapat diartikan dalam dua pengertian. Yang pertama, film merupakan sebuah selaput tipis berbahan seluloid yang digunakan untuk menyimpan gambar negatif dari sebuah objek (Trianton, 2013:1). Yang kedua, film diartikan sebagai lakon atau gambar hidup. Dalam konteks khusus, film diartikan sebagai lakon hidup atau gambar gerak yang biasanya juga disimpan dalam media seluloid tipis dalam bentuk gambar negatif. Meskipun kini film bukan hanya dapat disimpan dalam media selaput seluloid saja. Film dapat juga disimpan dan diputar kembali dalam media digital objek (Trianton, 2013:3) .

Film awalnya dimaksudkan untuk menyebut media penyimpanan gambar atau biasa disebut celluloid, yaitu lembaran plastik yang dilapisi oleh Emulsi (lapisan kimiawi peka cahaya). Bertitik tolak dari situ, maka

film dalam arti tayangan audio-visual dipahami sebagai potongan-potongan gambar bergerak. Ada banyak literatur yang menjeleaskan film, berdasarkan banyak pengertian “film” semuanya mengerucut pada suatu pengertian yang universal. Film adalah rangkaian gambar yang bergerak membentuk suatu cerita atau juga biasa disebut Movie atau Video objek (Trianton, 2013:5) .

Nasionalisme

Nasionalisme berasal dari kata nation yang berarti bangsa. Bangsa mempunyai dua pengertian, yaitu: dalam pengertian antropologis serta sosiologis, dan pengertian politis. Dalam pengertian antropologis dan sosiologis, bangsa merupakan suatu kelompok masyarakat yang berdiri sendiri dan masing-masing anggota tersebut merasa satu kesatuan ras, bahasa, agama, sejarah dan adat istiadat. Sedangkan pengertian secara politik adalah masyarakat dalam suatu pengertian yang sama dan mereka tunduk kepada kedaulatan negaranya sebagai suatu kekuasaan tertinggi di luar dan di dalam (Fikri, 2013:17)

Disamping definisi bahasa diatas, Fikri menyebutkan terdapat beberapa definisi lain mengenai nasionalisme, di antaranya:

a. Huszer dan Stevenson: Nasionalisme adalah yang menentukan bangsa mempunyai rasa cinta secara alami kepada tanah airnya.

b. L. Stoddard: Nasionalisme adalah suatu keadaan jiwa dan suatu kepercayaan, yang dianut oleh sejumlah besar individu sehingga

mereka membentuk suatu kebangsaan. Nasionalisme adalah rasa kebersamaan segolongan sebagai suatu bangsa.

c. Hans Kohn: Nasionalisme menyatakan bahwa negara kebangsaan adalah cita-cita dan satu-satunya bentuk sah dari organisasi politik, dan bahwa bangsa adalah sumber dari semua tenaga kebudayaan kreatif dan kesejahteraan ekonomi.

Dari beberapa definisi di atas, maka bisa ditarik benang merah bahwa nasionalisme adalah suatu paham kesetiaan terhadap negara-bangsa tanpa memandang ras, bahasa, agama, sejarah, adat istiadat, dan penguasa setempat, guna memajukan negara-bangsa dan mempertahankan kedaulatannya.

Listyarti dan Setiadi (2008:35) membagi bentuk nasionalisme menjadi beberapa bentuk, sebagai berikut:

- a. Anti kolonialisme
- b. Persatuan dan kesatuan
- c. Cinta tanah air
- d. Mengisi kemerdekaan
- e. Solidaritas
- f. Rela berkorban
- g. Adil kepada negara

Metode Penelitian Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif dengan unit analisis semiotika John Fiske. Metode kualitatif dapat digunakan untuk mengungkap dan memahami sesuatu dibalik fenomena yang belum diketahui. Data yang dihasilkan dari metode penelitian kualitatif berupa data deskriptif.

Data deksriptif adalah data yang berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka (Moeleong, 2010: 11)

Pada penelitian ini penulis akan merepresentasikan nasionalisme yang ada dalam film *battle of surabaya*. Representasi nasionalisme yang ada pada film ini menjadi pokok penelitian yang akan menganalisis bagaimana representasi nasionalisme dalam film *battle of surabaya* dengan menggunakan analisis semiotika John Fiske. Ada tiga aspek yang terdapat pada semiotika John Fiske, yakni; Level Realitas, Level Representasi, Dan Level Ideologi.

Objek Penelitian

Objek penelitian adalah satuan atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan dikemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2009:38) . Adapun objek dalam penelitian ini yaitu Film *Battle Of Surabaya*.

Teknik Pengumpulan Data

Observasi

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi langsung dengan mengamati setiap *scene* yang ada di dalam film *Battle Of Surabaya* yang menampilkan atau merepresentasikan nasionalisme guna memperoleh data yang relative lebih akurat. Pengamatan film dilakukan secara berulang-ulang.

Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini yaitu foto-foto *scene* yang diambil pada film *Ngenest*, Artikel/Berita Online yang berhubungan dengan penelitian.

Studi Pustaka

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan analisis Semiotika dari John Fiske, maka dari itu data pada penelitian ini, penulis analisis sesuai dengan kerangka analisis semiotika yang dikemukakan oleh John Fiske.

Teknik Analisis Data

Dalam memperoleh data secara baik dan detail, maka dilakukan analisis data dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Presentasi film dengan melihat film *Battle of Surabaya*.

Mengklasifikasikan film tersebut berdasarkan adegan-adegan yang terdapat pada film *Battle of Surabaya*.

Melakukan pemilihan gambar dengan adegan yang memuat unsur Nasionalisme berdasarkan *Capture* film *Battle Of Surabaya*.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam penelitian ini, penulis membahas tentang representasi nasionalisme dalam film *Battle of Surabaya*. Penulis membahas hasil penelitian dengan menggunakan teori atau konsep yang relevan dengan fokus permasalahan. Dalam pembahasan penelitian ini penulis bertujuan untuk menunjukkan hasil uraian pokok permasalahan

penelitian berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.

Dalam penelitian ini untuk mendapatkan representasi nasionalisme dalam film *Battle of Surabaya*, penulis menggunakan analisis semiotika John Fiske. Menurut John Fiske, semiotika adalah studi tentang pertanda dan makna dibangun dalam “teks” media, atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkonsumsi makna.

Dalam semiotika terdapat perhatian utama, yakni hubungan antara tanda dengan maknanya dan bagaimana suatu tanda dikombinasikan menjadi suatu kode. Sebuah realita tidak muncul begitu saja melalui kode-kode yang timbul, namun juga diolah melalui penginderaan sesuai referensi yang telah dimiliki oleh audience, sehingga sebuah kode akan dipersepsi secara berbeda oleh orang yang berbeda juga. (Wibowo, 2011: 5)

Dalam kode-kode televisi yang diungkapkan dalam teori John Fiske, bahwa peristiwa yang ditayangkan dalam dunia televisi atau film telah diencode oleh kode-kode sosial yang terbagi dalam tiga level sebagai berikut, Level pertama adalah Realitas. Kode sosial yang termasuk di dalamnya adalah penampilan, kostum, riasan, lingkungan, kelakuan, dialog, gerakan, ekspresi, suara.

Level kedua adalah Representasi. Kode sosial yang termasuk di dalamnya adalah kode teknis, yang

meliputi kamera, pencahayaan, editing, musik, dan suara. Serta kode representasi konvensional yang terdiri dari naratif, konflik, layar, dan pemilihan pemain.

Level ketiga adalah Ideologi. Ideologi tidak hanya berisi kompleksitas arti sebuah pesan dimana sebuah pesan yang dangkal ternyata mempunyai arti yang lebih dalam dan mempunyai efek buat penontonnya. Kode sosialnya antara lain, narasi, konflik, karakter, aksi, dialog, pemeran (Fiske, 2012: 67) Dengan dasar itulah penulis menggunakan analisis semiotika John Fiske untuk meneliti representasi nasionalisme dalam film *Battle of Surabaya*.

Berdasarkan penelitian terdahulu tampak perbedaan antara penelitian ini yaitu pada objek yang diteliti, diantaranya adalah film *ngeest*, film *Athirah* dan *big hero 6*. sedangkan penelitian ini menggunakan objek film *Battle Of Surabaya* dan juga nasionalisme di dalam film ini lebih di tonjolkan ke sisi perjuangan rakyat Indonesia melawan kolonialisme dalam mempertahankan kemerdekaan yang telah di raih serta suguhan animasi dalam film ini sangat memberikan perbedaan antara penelitian sejenis terdahulu. Sedangkan persamaannya terlihat dari jenis penelitian, yaitu penelitian kualitatif dengan pendekatan John fiske.

Film animasi *Battle of Surabaya* merupakan sebuah film animasi 2D karya anak bangsa dengan durasi film 01.38.47. Film ini ber-genre fiksi

sejarah dengan mengambil latar belakang sejarah pertempuran 10 November 1945 di Surabaya. Konflik yang terjadi dalam film animasi ini menarik karena seolah ingin menunjukkan peran pemuda dan pergerakan perjuangan kemerdekaan dalam memukul mundur dan mengusir tentara sekutu di Surabaya.

Film animasi ini menunjukkan perjuangan rakyat Indonesia dalam mempertahankan bangsa Indonesia, kecintaan terhadap tanah air dan menuju Negara bebas penjajahan dalam mencapai kemerdekaan seutuhnya. Hal itulah yang menjadi dasar ketertarikan penulis untuk mengkaji lebih lanjut pesan-pesan dan konsep nasionalisme yang terkandung di dalamnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada film *Battle of Surabaya*, penulis menemukan beberapa hal yang menunjukkan nasionalisme. berdasarkan hasil penelitian yang menggunakan analisis semiotika John Fiske dan bentuk nasionalisme dalam film *Battle of Surabaya*, sebagai berikut:

Pada level realitas, nasionalisme terlihat pada aspek penampilan, sound, perilaku, Gerakan, ekspresi dan lingkungan yang ada dalam Film animasi *Battle of Surabaya*. Pada aspek penampilan film ini mencoba menampilkan lewat senjata, atribut yang di gunakan, tampilan makanan dan seni budaya seperti yang terdapat pada scene 4, 37, 39, 22, 41, 11 dan 3.

Pada aspek sound, dalam film ini di tampilkan pada adegan ketika para

pejuang Indonesia mengucapkan kata merdeka dan ketika musik pada saat gemelan di mainkan, terlihat pada scene 4, 37 dan 3.

Dalam aspek perilaku, nasionalisme diperlihatkan dengan sikap cinta kepada tanah air, saling melindungi dan sikap rela berkorban. dimana musa, yumna, danu dan pejuang Indonesia lainnya rela berkorban mempertaruhkan nyawa mereka melawan penjajah demi kemerdekaan yang seutuhnya. Seperti yang terdapat pada scene 4, 39, 27, 6, 39, 40, dan 41.

Pada aspek ekspresi, tampak nasionalisme di tampilkan dalam raut wajah dan semangat ketika perjuangan melawan penjajah yang dilakukan oleh Musa, Yumna, Danu dan Pejuang Indonesia lainnya namun di sisi yang berbeda nasionalisme di ekspresikan lewat kebahagiaan serta keceriaan ketika merayakan kemerdekaan yang di isi dengan menampilkan seni budaya Indonesia seperti gamelan dan reog. Hal ini terlihat dalam scene 4, 32, 40 dan 3.

Kemudian pada aspek gerak tubuh, terlihat sebuah keberanian pejuang Indonesia melawan penjajah dengan hanya menggunakan bambu runcing mampu mengusir dan melumpuhkan penjajah dan terlihat juga ketika gerak tubuh musa melemparkan sebuah batu ke arah penjajah untuk menyelamatkan pejuang Indonesia yang terluka. Seperti yang terdapat pada scene 39 dan 27.

aspek lingkungan, memperlihatkan setting area yang lebih banyak berada

di luar ruangan seperti yang tergambar dalam adegan-adegan perang melawan penjajah.

Pada level representasi peneliti menarik kesimpulan bahwa kode-kode teknis dan konvensional yang ada dalam film *Battle of Surabaya* yang menggambarkan bagaimana perjuangan rakyat Surabaya dalam melawan penjajah dan aktivitas yang menunjukkan nasionalisme melalui aspek kamera, pencahayaan, musik dan suara. Pada aspek kamera, perjuangan rakyat Surabaya diperlihatkan pada teknik pengambilan gambar long shot, very long shot, medium shot, close up, dan group shot. Kemudian pada gerakan kamera yang digunakan adalah zoom in untuk menunjukkan ekspresi yang ditampilkan.

Pada aspek pencahayaan, adegan yang ditampilkan dominan di luar ruangan dengan sumber pencahayaan merujuk pada karakter sumber cahaya, yakni teknik pencahayaan fill light. Pencahayaan dalam scene terlihat berasal dari alam yaitu cahaya matahari.

Pada aspek sound, dalam film ini terdapat beberapa musik dengan tempo yang cepat yang membangkitkan semangat pejuang dan terdapat musik yang dominan ditampilkan dalam film yaitu dramatic background yang menunjukkan sebuah ketegangan dari adegan yang berlangsung.

Dalam level ideologi, penelitian ini mengulas tentang nasionalisme, berdasarkan narasi, konflik dan aksi. Nasionalisme adalah suatu paham

kesetiaan terhadap negara-bangsa tanpa memandang ras, bahasa, agama, sejarah, adat istiadat, dan penguasa setempat, guna memajukan negara-bangsa dan mempertahankan kedaulatannya.

Bentuk nasionalisme yang ditemukan adalah sebagai berikut:

1. Cinta Tanah Air

Pertama, scene ke 4, menggambarkan tentang dua pejuang Indonesia yang memiliki rasa cinta tanah air, semangat tinggi yang mau memperjuangkan kemerdekaan Indonesia melakukan protes dengan merobek bendera Belanda dan setelah merobek bendera Belanda, pejuang tersebut mengibarkan bendera merah putih tanda semangat yang tinggi untuk melawan penjajah Belanda.

Kedua, scene 3. Pada scene ini masyarakat Surabaya bersuka cita merayakan kemerdekaan dengan cara mempragakan budaya nasional. Nasionalisme di dalam ini yaitu menunjukkan rasa cinta kepada budaya bangsa sendiri tanpa memasukan budaya dari luar.

Ketiga, scene 22. Pada scene ini masyarakat Surabaya melakukan pawai dengan membawa spanduk bertuliskan merdeka dengan darah, sebagai rasa cinta tanah air dan juga sebagai rasa keberanian masyarakat Surabaya untuk melawan penjajah Belanda.

2. Solidaritas

Pertama, scene 29. Pada scene ini menggambarkan sukarelawan PMI, mencerminkan sikap solidaritas sebagai warga Indonesia untuk saling tolong-menolong sesama rakyat Indonesia.

Kedua, scene 27. Pada scene ini sifat solidaritas Musa ketika membantu pejuang Indonesia yang terluka akibat melawan kolonial.

Ketiga, scene 41. Pada scene ini terlihat kesolidaritan masyarakat Surabaya yang menjaga Musa ketika terluka dalam membawa misi surat rahasia yang ada di tangannya.

3. Rela Berkorban

Pertama, scene 32, pada scene ini menunjukkan Sikap rela berkorban yang dilakukan oleh yumna sahabat musa. untuk menyelamatkan musa dan pejuang lainnya dari penjajah.

Kedua, scene 32, pada scene ini menunjukkan Sikap rela berkorban yang dilakukan oleh danu dalam membrantas segrombolan penjajah.

4. Anti kolonialisme

Pada Scene 39 menunjukkan bahwa nilai nasionalisme di sampaikan dalam wujud Sikap dan tindakan untuk mengatasi, mengusir dan melenyapkan kolonialisme.

5. Persatuan dan Kesatuan

Pertama, Pada Scene 37 menunjukkan bahwa nilai nasionalisme di sampaikan dalam wujud persatuan yang dilakukan pejuang Indonesia Terlihat pejuang Indonesia siap melawan kolonial

walaupun dengan bambu runcing dan senjata tradisional lainnya karna menjunjung tinggi rasa persatuan dan kesatuan untuk membela tanah air dan mencapai kemerdekaan seutuhnya.

Kedua, Pada Scene 11 menunjukkan bahwa nilai nasionalisme di sampaikan dalam keberagaman agama dan indahny perbedaan serta sikap toleransi yang di tunjukkan musa dan yumna walaupun mereka berbeda keyakinan akan tetapi mereka tetap bersatu dalam satu tujuan.

Berdasarkan pembahasan nasionalisme yang telah disampaikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa nasionalisme telah direpresentasi dalam bentuk media film, dimana nasionalisme ditampilkan berdasarkan perjuangan rakyat Indonesia dalam mempertahankan bangsa Indonesia, kecintaan terhadap tanah air dan menuju Negara bebas penjajahan dalam mencapai kemerdekaan seutuhnya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai representasi Representasi Nasionalisme Dalam Film *Battle Of Surabaya*, penelitian yang berfokus pada audio dan visual serta dianalisis melalui semiotika John Fiske, maka dapat disimpulkan kesimpulan mengenai nasionalisme dalam film ini.

Film *Battle Of Surabaya* ini memperlihatkan representasi nasionalisme yang ada dalam film

dilihat dari tiga level yang dikemukakan oleh John Fiske, yaitu:

1. Pada level realitas, nasionalisme terlihat pada aspek penampilan, sound, perilaku, gerak tubuh, ekspresi dan lingkungan dalam Film *Battle Of Surabaya*. Hasil yang didapat adalah Keberanian sebuah bangsa dalam menghadapi dan mengusir para penjajah, Pengorbanan sebuah bangsa untuk meraih cita-citanya dalam mencapai Kemerdekaan, Kehormatan suatu bangsa bangga menjadi bangsa yaitu Indonesia, dan Persatuan dan Kesatuan rakyat dalam mengatasi, mengusir dan memerangi kolonialisme.

Pada level representasi peneliti menarik kesimpulan bahwa kode-kode teknis dan konvensional yang ada dalam film *battle of Surabaya* yang menggambarkan bagaimana perjuangan rakyat Surabaya dalam melawan penjajah dan aktivitas yang menunjukkan nasionalisme melalui aspek kamera, pencahayaan, musik dan suara. Pada aspek kamera, perjuangan rakyat Surabaya diperlihatkan pada teknik pengambilan gambar *long shot*, *very long shot*, *medium shot*, *close up*, dan *group shot*. Kemudian pada gerakan kamera yang digunakan adalah *zoom in* untuk menunjukkan ekspresi yang di tampilkan.

aspek pencahayaan, adegan yang di tampilkan dominan di luar ruangan dengan Sumber pencahayaan merujuk pada karakter sumber cahaya, yakni teknik pencahayaan *fill light* Pencahayaan dalam scene terlihat berasal dari alam yaitu cahaya matahari.

Pada aspek sound, dalam film ini terdapat beberapa musik dengan tempo yang cepat yang membangkitkan semangat pejuang dan terdapat musik yang dominan di tampilkan dalam film yaitu *dramatic backsound* yang menunjukkan sebuah ketegangan dari adegan yang berlangsung.

Level ideologi yang dapat disimpulkan, Penelitian ini mengulas tentang nasionalisme yang di tampilkan melalui narasi, konflik dan aksi. nasionalisme adalah suatu paham kesetiaan terhadap negara-bangsa tanpa memandang ras, bahasa, agama, sejarah, adat istiadat, dan penguasa setempat, guna memajukan negara-bangsa dan mempertahankan kedaulatannya.

2. Bentuk-bentuk nasionalisme:

Pertama, cinta tanah air. Bangsa berbangsa bertanah air dapat mempertahankan warganya untuk tetap setia kepada negerinya. Kedua, solidaritas atau kesetiakawanan menunjukkan sikap nasionalisme, sikap solidaritas

sangat penting dikarenakan Indonesia memiliki masyarakat yang majemuk. Ketiga, rela berkorban. Rela berkorban mempunyai kesetiaan terhadap bangsa dan Negara dengan memberi perhatian pada kepentingan umum. Ke empat, anti kolonialisme dapat disamakan dengan pembebasan dari belenggu penjajah. Kelima, rasa persatuan dan kesatuan untuk membela tanah air dan mencapai kemerdekaan seutuhnya.

Saran

Film animasi *Battle of Surabaya* merupakan film yang bertemakan Nasionalisme, konsep Nasionalisme tersebut juga dapat dijadikan sebagai pendidikan karakter yaitu pembangunan karakter bangsa untuk lebih mencintai Bangsa dan Negaranya sendiri.

Nilai-nilai Nasionalisme pada film animasi ini bagus dijadikan refrensi hidup dan diterapkan pada kehidupan sehari-hari namun disesuaikan dengan zaman dan situasinya.

(1), Untuk para filmmaker di Indonesia khususnya film animasi diharapkan untuk lebih banyak berkarya dengan cerita-cerita menarik penuh dengan pesan dan moral yang baik

(2), Untuk MSV Pictures studio animasi di Yogyakarta selaku pembuat film animasi *Battle of Surabaya* diharapkan untuk mempertahankan dan menciptakan film animasi yang lebih baik dan berkualitas

(3), Untuk penikmat film khususnya film animasi diharapkan dapat lebih mencintai dan menghargai produk dalam negeri

(4), Bagi peneliti selanjutnya yang hendak melakukan penelitian di bidang komunikasi khususnya representasi nasionalisme sebaiknya lebih memiliki pemahaman dan gambaran tentang apa yang ingin diteliti. Selain itu peneliti yang ingin melakukan penelitian yang sama diharapkan memiliki literatur untuk menambah referensi.

Daftar Pustaka

- Fikri, Ibnu. 2013. *Konstruksi Nasionalisme Prespektif Ulama Jawa Tengah Abad XIX*. Semarang: LPPM IAIN Walisongo.
- Fiske, John. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada. 2012.
- Hall, Stuart. 2011. *Budaya Media dan Bahasa, Terjemahan Saleh Rahmania*. Yogyakarta:Jalasutra
- Listyiarti, Retno dan Setiadi. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Erlangga.

Maleong, Lexy J. 2005. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta

Turner, Lynn dan West, Richard. 2010. Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi. Jakarta: Salemba Humanika.

Trianton, Teguh. 2013. Film Sebagai Media Belajar. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Wibowo, Indiwani Seto Wahyu. 2011. Semiotika Komunikasi: Aplikasi Praktis bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi. Jakarta: Mitra Wacana Media.

www.liputan6.com/showbiz/read/2490200/ akses pada, 22 Februari 2019, pukul 10.35 WIB.

www.msv.pictures/ / akses pada, 22 Februari 2019, pukul 10.45 WIB.