

Kajian Komunikasi Visual Heroisme dalam Film Animasi 2D *The Battle of Surabaya*

Ni Putu Sinta Dewi¹⁾, Muhammad Fathoni²⁾

^{1,2}Universitas Bumigora

*E-mail: sintadewi@universitasbumigora.ac.id¹, muhammad.fathoni@universitasbumigora.ac.id²

Abstract

Film is one of the communication media that is presented with audio visual and is able to influence the cognitive aspects of the audience. The Battle of Surabaya film is a form of 2D animated film, when examined in visual communication it contains messages of struggle and values of heroism. This film tells about the battle that took place in the city of Surabaya on November 10, 1945. In the era of globalization, the attitude and spirit of heroism in the younger generation began to fade, so that through visual communication studies, the heroism of the film *The Battle of Surabaya* can be a reflection in building awareness for the next generation of the nation. The research method used in this research is descriptive qualitative research. The researcher performed Roland Barthes' semiotic data analysis technique through two levels of significance by explaining denotative and connotative meanings related to the study of visual communication in the 2D animated film *The Battle of Surabaya*. As for the findings in this study, the Battle of Surabaya, when examined in visual communication, heroism contains the meaning of the five principles of heroism. Referring to Roland Barthes's semiotics found related to sensitivity and concern for the motherland, sincerity to help others as shown by Yumna being a volunteer, love for the motherland which is shown visually with the national spirit in raising the red and white flag and lowering and tearing up the colonial flag. Sacrifices were made willingly to lose relatives, property and objects in order to defend the sovereignty of the Unitary State of the Republic of Indonesia. This patience and unity is visually demonstrated by the unity of the people of Surabaya in expelling the Dutch allies.

Keywords : *Visual Communication, Herosime, The Battle of Surabaya Film*

1. PENDAHULUAN

Media komunikasi mengalami perkembangan yang sangat signifikan di era postmodernisme. Seiring dengan perkembangan zaman salah satu media komunikasi massa yang mengalami perkembangan adalah film. Film merupakan alat dalam menyampaikan intisari makna pesan kepada khalayak bertujuan untuk menggambarkan kehidupan sosial masyarakat. Oleh sebab itu, film seringkali memberikan edukasi berkaitan dengan kehidupan dan film juga disebut sebagai kreasi budaya.

Film merupakan salah satu media komunikasi yang disuguhkan dengan audio visual dan mampu mempengaruhi aspek kognitif penonton. Keberadaan film secara esensial dan substansial bersifat persuasif. Melalui inovasi serta kreatifitas yang ditampilkan oleh film mendorong terjadinya pembaharuan serta perubahan sosial.

Menurut Danesi, (2010) bahwa terdapat tiga kategori utama film yakni film dokumentasi, film fitur dan film animasi dikenal secara umum dengan sebutan film kartun. Film animasi merupakan film yang dibuat secara digital dengan pemakaian teknik film menciptakan ilusi gerakan dari serangkaian gambaran benda dua atau tiga dimensi. Berdasarkan hal tersebut bahwa film animasi adalah ilusi yang diciptakan dengan gambar dua dimensi atau tiga dimensi yang sering dikenal dengan sebutan film kartun di Indonesia. Gambaran animasi ini dibuatkan secara digital dalam bentuk film.

Adapun film dengan bentuk animasi di Indonesia adalah *The Battle of Surabaya*. Film *The Battle of Surabaya* merupakan bentuk film animasi 2D, apabila dikaji secara komunikasi visual terkandung pesan-pesan perjuangan dan heroisme. Bentuk dari film animasi *the battle of surabaya* disajikan dengan latar gambar, musik, serta lambang-lambang sehingga dapat mudah dipahami dengan baik makna pesan yang tersirat di dalam film animasi 2D *The Battle of Surabaya*.

Battle of Surabaya merupakan film animasi yang digarap oleh Aryanto Yuniawan. Di dalam film animasi *The Battle of Surabaya* menceritakan latar belakang sejarah 10 November yang terjadi di Kota Surabaya dengan terdapat tokoh nyata dan tokoh fiktif yang sengaja dibuat di dalamnya. Film *Battle of Surabaya* diadaptasi dari sejarah dan peristiwa yang terjadi di kota surabaya pada 10 November dengan membangun kesan baru bagi penontonnya.

Pramaysti, (2019) menguraikan bahwa dalam film animasi *Battle of Surabaya* komunikator menyampaikan pesannya melalui seperangkat lambang yang relatif mudah dipahami oleh komunikan, lambang-lambang ini berkenaan dengan musik film, gambar dan suara yang diucapkan. Melalui lambang-lambang ini komunikator menyampaikan pesan-pesannya terhadap komunikan yang berkaitan dengan pesan perjuangan untuk menanamkan maupun mengembalikan nilai-nilai nasionalisme kebangsaan pada pewaris bangsa. Mengacu dari hal tersebut bahwasannya pesan yang disampaikan oleh komunikator terhadap komunikan melalui media film animasi *Battle of Surabaya* melalui seperangkat lambang-lambang yang digunakan diharapkan mampu menanamkan

maupun mengembalikan nilai-nilai perjuangan serta sikap nasionalisme yang ada pada diri generasi penerus bangsa.

Alur cerita film *The Battle of Surabaya* menceritakan tentang sejarah perjuangan bangsa Indonesia diwarnai dengan aksi pemuda Indonesia yang begitu gigih dalam mengusir dan melawan sekutu Belanda dari Surabaya. Film *the battle of Surabaya* merupakan karya yang beberapa adegannya divisualisasikan dengan begitu menarik dalam bentuk animasi dan beberapa tempat atau lokasi diambil dari kisah nyata seperti pertempuran di Surabaya pada tahun 1945 dan detik-detik pembacaan teks proklamasi. Hasbullah dan Yasa (2020) dalam artikel jurnalnya menguraikan bahwa film *Battle of Surabaya* animasi 2D terbukti secara visual menarik, hal ini dapat dibuktikan dengan mampu meraih beberapa penghargaan di tingkat nasional maupun internasional.

Film *the battle of surabaya* selain terkandung makna pesan perjuangan, menumbuhkan sikap nasionalisme dan patriotisme. Di dalam film ini secara visual juga terkandung tentang heroisme sebagai sebuah sikap dalam memperjuangkan dan mempertahankan kedaulatan negara dari penjajah dengan latar tempat yang terjadi di Kota Surabaya pada 10 November 1945. Menurut Sugiyono (dalam Noprianti, 2014) dikatakan bahwa terdapat lima unsur nilai heroisme yakni peka, ikhlas, cinta, pengorbanan dan kesabaran, bersatu. Mengacu dari lima unsur nilai-nilai heroisme tersebut dilakukan analisa terhadap tokoh utama dalam film *The Battle of Surabaya* yang dikaji secara komunikasi visual heroisme dalam memberikan edukasi terhadap masyarakat luas utamanya generasi penerus bangsa.

Di era globalisasi mulai redupnya sikap dan jiwa heroisme pada diri generasi muda sehingga melalui kajian komunikasi visual heroisme film *The Battle of Surabaya* dapat menjadi refleksi dalam membangun kesadaran generasi penerus bangsa. Oleh sebab itu hal ini yang menarik peneliti untuk melakukan penelitian secara mendalam karena terdapat banyak bentuk-bentuk komunikasi visual yang melambangkan sikap heroisme. Hal ini secara visual dapat dilihat dalam suasana, adegan, maupun komunikasi yang dilakukan oleh tokoh dalam cerita film *The Battle of Surabaya*. Dari latar belakang tersebut penulis tertarik mengkaji secara ilmiah tentang Kajian Visual Heroisme dalam Film Animasi 2D *The Battle of Surabaya*.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif deskriptif. Lebih lanjut Garalka dan Darmanah (2019) mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek alamiah yang dalam hal ini peneliti sebagai instrumen kunci. Senada dengan hal tersebut Hikmawati (2020) mengatakan bahwa peneliti sendiri yang menjadi instrumen utama atau alat penelitian dalam penelitian kualitatif. Berdasarkan hal tersebut bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan dalam meneliti obyek ilmiah dan menempatkan peneliti sebagai kunci utama. Penelitian kualitatif bertujuan membuat deskripsi sistematis mengenai fakta, fenomena dan gambaran yang terjadi pada obyek penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui observasi dan studi pustaka. Peneliti dalam hal ini melakukannya dengan cara mengamati, menganalisis dan menonton langsung film *The Battle of Surabaya*. Teknik studi pustaka dalam penelitian ini juga dilakukan dengan cara mengumpulkan literatur kepustakaan berdasarkan penelitian dan juga buku-buku terkait teori semiotika Roland Barthes dan yang berkaitan dengan kajian komunikasi visual heroisme dalam film *The Battle of Surabaya*. Ketika data telah terklarifikasi dalam hal ini peneliti melakukan teknik analisis data semiotika Roland Barthes melalui dua tingkatan signifikasi yang dilakukan dengan menjelaskan makna denotatif dan konotatif terkait kajian komunikasi visual dalam film animasi 2D *The Battle of Surabaya*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Film Animasi 2D *The Battle of Surabaya*

Film animasi 2D *The Battle of Surabaya* merupakan film yang bertajuk perjuangan dan merepresentasikan peristiwa pertempuran yang terjadi pada 10 November 1945 di Kota Surabaya. Di dalam deskripsi film ini dibahas yang pertama berkaitan dengan review film *The Battle of Surabaya* dan tokoh serta crew yang terlibat dalam film animasi 2D *The Battle of Surabaya*. Tujuan dari deskripsi ini bertujuan untuk mengetahui dengan jelas gambaran umum penelitian.

3.1.1 Review Film *The Battle of Surabaya*

Film ini terdapat tokoh penting yang bernama Musa dan Yumna. Musa dan Yumna merupakan seorang remaja. Musa berusia 13 Tahun memiliki karakter pantang menyerah dan

pemberani demikian juga Yumna meskipun perempuan namun tekad dan keberaniannya sangat kuat dalam mengusir para penjajah. Secara eksplisit film ini mengisahkan petualangan Musa yang berprofesi sebagai penyemir sepatu juga sebagai kurir surat-surat rahasia yang ditujukan kepada para tentara dan milisi pejuang Indonesia. Yumna juga mengantarkan surat-surat pribadi bagi yang sedang berjuang untuk keluarganya. Berawal dari menjalani misi yang mulia tersebut memberikan konsekuensi berat terhadap Musa dan Yumna yang harus kehilangan orang-orang terkasihnya maupun harta benda.

Menurut Dwi AL, (2017) dikatakan bahwa film *The Battle of Surabaya* mengambil latar belakang sejarah peristiwa pertempuran yang terjadi pada 10 November 1945. Film ini menyajikan tokoh dengan kejadian rekaan terkandung nilai-nilai kemanusiaan berupa kepahlawanan dan cinta tanah air dengan nuansa perjuangan yang melekat dalam film animasi. Adegan diambil dengan sangat baik yang menggambarkan peristiwa 10 November di Kota Surabaya.

The Battle of Surabaya merupakan film yang penuh dengan nilai-nilai heroisme dan secara visual sangat menarik dan mampu membuat penonton terhanyut dalam kisah tersebut. Selain dari pada itu penggunaan latar tempat, suara, musik serta suasana dan nilai-nilai heroisme yang disajikan mampu memotivasi dan menginspirasi penonton. Animator secara visual mampu membangun karakter animasi dalam film *the battle of Surabaya* dan memperkuat sebuah informasi serta ide.

3.1.2 Tokoh dan Crew Film Animasi *The Battle of Surabaya*

Penghargaan yang diraih baik secara nasional maupun internasional oleh Film *The Battle of Surabaya* tidak dapat dilepaskan dari kolaborasi antar Tokoh-tokoh serta crew. Berikut adalah daftar tokoh dan crew film animasi *The Battle of Surabaya*:

Tabel 3.1
Tokoh dalam Film *The Battle of Surabaya*

Pemeran	Tokoh
Ian Syahbani	Musa
Maudy Ayunda	Yumna
Reza Rahadian	Danu

Jason Williams	Capt. John Wright
Tanaka Hidetoshi	Capt. Yoshimura
Patrick	Mr. Ploegman
Alejandro Esteban	A.W.S Mallaby
Sana Hamada	Kioko
Vanhoebrouck Patrick Bernard	P.J.G Huijer
Marco	Abdan
Khairi Van Basten	George Van Der

Sumber: (Pramaysti, 2019)

Tabel 3.2
 Crew Film The Bettle of Surabaya

Produced	<ul style="list-style-type: none"> • Adi Djayusman • Heri Soelistio • M. Suyanto • Aryanto Yuniawan
Music	Lukman Chandra
Casting	<ul style="list-style-type: none"> • Novie Burhan • Ernanta Kusuma
Film Editing	Agung Nugroho
Sound Departemen	<ul style="list-style-type: none"> • Hasanudin Faisal Rizal • Richard Hocks
Special Effect	<ul style="list-style-type: none"> • Budi Hendarto • Ardi Irwanto
Animation Departemen	<ul style="list-style-type: none"> • Raihan Abidary • Afifuddin Ahmadi • Najib Cahyo Aji • Rafsanjani Arroisi • Andhi Ayu • Dearisti Devi • Mozes Editomo • Ahmad Fikri • Indra • Dida Kharisma • El Johan Kristama • Yohanes Kristo

	<ul style="list-style-type: none">• Khoirul Mujid• Ranggi Nughara• Ifraweri• Rajamangkuto• Ramadhan• Achmad Rifai• Budi Santoso• Dessy Riana Sari• Sakha Satria• Budi Setiawan• Endri Setiawan• Aan Setiyawan• Wilibrordus• Winura
Assistant editor	<ul style="list-style-type: none">• Purna Karyanto• Arief Khoirul
Music Departement	<ul style="list-style-type: none">• Adhitya Kurniawan• Tryso Robbiniawan• Brama Shandy• Denni Syahputra• Meka Tri

Sumber: (Pramaysti, 2019)

3.2 Kajian Komunikasi Visual Heroisme dalam Film Animasi 2D The Battle of Surabaya

Komunikasi visual dalam penyampaian pesan kepada khalayak dengan menggunakan media gambar dan mata sebagai alat pengelihatan terhadap pesan visual yang disampaikan oleh komunikator terhadap komunikan. Kusrianto (2009) mengatakan komunikasi visual adalah komunikasi menggunakan bahasa visual, di mana unsur dasar bahasa visual (yang menjadi kekuatan utama dalam penyampaian pesan) adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna, atau pesan. Berdasarkan hal tersebut bahwa komunikasi visual merupakan kegiatan komunikasi yang dilakukan dengan mempergunakan bahasa visual dan menjadi kekuatan utama dalam penyampaian pesan yang mengandung arti dan makna.

Kajian komunikasi visual heroisme yang terdapat dalam film animasi 2D the battle of Surabaya ini dikaji dengan berpedoman pada semiotika Roland Barthes melalui dua tingkatan signifikasi yang dilakukan dengan menjelaskan makna denotatif dan konotatif. Menurut Sobur

(2013) bahwa Barthes menjelaskan dua tingkatan dalam pertandaan yaitu denotasi dan konotasi. Senada dengan hal tersebut Vera (2014) mengemukakan bahwa mengacu pada Barthes tanda denotatif terdiri atas penanda dan pertanda akan tetapi, pada saat bersamaan tanda denotatif adalah juga penanda konotatif. Berdasarkan dari hal tersebut, bahwasannya denotatif dan konotatif memiliki korelasi dan saling berhubungan dalam menghasilkan makna yang eksplisit dan implisit.

Kajian komunikasi visual Heroisme ini dapat digali dengan lima unsur nilai heroisme. Mengacu pada teori Sugiyono (dalam Noprianti, 2014) yang mengemukakan lima nilai tersebut adalah peka, ikhlas, cinta, pengorbanan, kesabaran dan bersatu. Pada film *The Battle of Surabaya* dapat ditemukan dan digali berkaitan dengan nilai-nilai heroisme yang akan dibedah menggunakan semiotika Roland Barthes.

Pada penelitian ini terdapat lima scene yang berkaitan dengan kajian komunikasi visual heroisme dalam film *The Battle of Surabaya* berkenaan dengan lima nilai heroisme yang terdapat sebagai berikut:



Scene 1
Detik-Detik kematian Ibu Musa

Secara makna denotasi kesedihan dan kepanikan Musa melihat ibunya terbaring lemah di tengah api yang sedang membara dan Ibu Musa menyampaikan pesannya kepada Musa. Musa diharapkan untuk dapat menjadi anak yang kuat, pandai dan cerdas. Ibu Musa menyampaikan pesan kepada Musa Tidak pernah ada kemenangan dalam perang. Jangan dendam, jangan berpihak. Berpihaklah pada Walimu. Ibu Musa menyampaikan rasa sayangnya kepada Musa diakhir hidupnya. Secara makna konotasi adanya kepekaan Musa terhadap pesan terakhir yang

disampaikan oleh ibunya. Peristiwa kematian ibunya membuat Musa semangat dan bangkit kembali dalam membela keadilan.



Scene 2

Perlawanan yang Dilakukan dalam Mengusir Sekutu Belanda

Apabila ditelaah makna Denotasi terjadinya perlawanan oleh rakyat Indonesia kepada sekutu dengan berbekalkan peralatan perang dalam mempertahankan kedaulatan NKRI. Makna konotasi bahwa ini adalah bentuk membela kebenaran dan keadilan. Kegigihan dalam memerdekakan Indonesia dapat dilihat secara visual bahwa rakyat Indonesia rela berkorban demi menjaga keutuhan NKRI.



Scene 3

Yumna menjadi Relawan

Makna denotasi Yumna saat sedang menjadi relawan dan membalut luka dengan perban. Makna konotasi ditunjukkan secara visual dengan kegemaran dalam melakukan kegiatan kemanusiaan yang ditunjukkan dengan bersikap tulus ikhlas menolong terhadap sesama. Tidak memandang dari golongan tertentu. Sikap menolong ini adalah bentuk dari menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan.



Scene 4

Perobekan Bendera Penjajah dan Pengibaran Merah Putih

Secara denotasi penurunan dan perobekan bendera penjajah dan pengibaran sang saka merah putih dilakukan oleh rakyat Indonesia dengan berkumpul secara bersama. Secara konotasi berdasarkan visual tersebut menunjukkan kecintaan rakyat Indonesia dengan tanah air. Merayakan keberhasilan kemerdekaan pada 17 agustus 1945. Rasa cinta tanah air ini ditunjukkan dengan semangat secara bersama dalam mengibarkan bendera Merah Putih sebagai bentuk merayakan kemenangan rakyat Indonesia mengusir penjajahan.



Scene 5

Bersatunya rakyat Indonesia

Berkaitan dengan makna denotasi scene 5 tentang persatuan rakyat Indonesia secara bersama-sama dengan penuh kesabaran dalam mengusir penjajah Belanda dari Kota Surabaya serta memiliki tekad lebih baik hancur daripada dijajah kembali. Secara konotasi persatuan rakyat Indonesia dengan berkumpul secara bersama mengibarkan bendera merah putih dalam berperang melawan penjajahan yang ditunjukkan dengan menempatkan persatuan dan kesatuan dalam menjaga keutuhan negara Indonesia di atas kepentingan pribadi ataupun golongan.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa Film the Battle of Surabaya apabila dikaji secara komunikasi visual heroisme terkandung makna tentang lima prinsip nilai heroisme. Mengacu pada semiotika Roland Barthes ditemukan yang berkaitan dengan kepekaan dan kepedulian terhadap tanah air, keikhlasan untuk menolong sesama yang ditunjukkan dengan Yumna menjadi relawan, cinta terhadap tanah air yang ditunjukkan secara visual dengan semangat kebangsaan dalam mengibarkan bendera merah putih dan menurunkan serta merobek bendera penjajah. Pengorbanan dilakukan dengan rela kehilangan sanak saudara, harta dan benda demi mempertahankan kedaulatan NKRI. Kesabaran dan bersatu ini secara visual ditunjukkan dengan persatuan masyarakat surabaya dalam mengusir sekutu belanda. Penelitian ini dapat menjadi pedoman dalam mengedukasi generasi muda bangsa untuk selalu sadar dan cinta terhadap tanah air dan penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Danesi, Marcel. (2019). Pengantar Memahami Semiotika Komunikasi. Yogyakarta: Jalasutra
- Dwi AL, Adinda. (2017). Konsep Nasionalisme Pada Tampilan Visual Film Animasi Battle of Surabaya, 06 (02), 160-165.
<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/serupa/article/view/6312>
- Garalka & Darmanah. (2019). Metodologi Penelitian. Lampung Selatan: CV Hera Tech
- Hasbullah & Yasa. (2020). Makna Kode Visual dalam Scene Film Animasi The Battle of Surabaya, 03 (02), 123-128. <https://doi.org/10.31598>
- Hikmawati, Fenti. (2020). Metodologi Penelitian. Depok: Rajawali Pers
- Kusrianto, Adi. (2009). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit ANDI
- Noprianti, (2014). Analisis Nilai Heroisme dalam Cerita Rakyat Putri Balantak. Skripsi Mahasiswa FKIP UNTAD: Tidak diterbitkan.
- Pramaysti, Niken Dwi. (2019). Pesan Perjuangan dalam Film Animasi. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Sobur, Alex. (2013). Semiotika Komunikasi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Vera, Nawiroh. (2014). Semiotika dalam Riset Komunikasi. Bogor: Ghalia Indonesia.