



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

REPRESENTASI PATRIOTISME DALAM  
FILM ANIMASI KNIGHT KRIS  
(Analisis Semiotika Roland Barthes)

Skripsi

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel  
Surabaya, Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh

Novi Setyawati  
NIM. B76216104

Program Studi Ilmu Komunikasi  
Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel  
Surabaya 2020

## PERNYATAAN OTENTISITAS SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Novi Setyawati

NIM : B76216104

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan kepada lembaga pendidikan tinggi manapun untuk mendapat gelar akademik apapun.
2. Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri secara mandiri dan bukan merupakan hasil plagiasi atas karya orang lain.
3. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini sebagai hasil plagiasi, maka saya bersedia menanggung segala konsekuensi yang terjadi.

Surabaya, 7 Juli 2020  
Yang membuat pernyataan,



Novi Setyawati  
NIM. B76216104

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Novi Setyawati

Nim : B76216104

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul : Representasi Patriotisme dalam Film Animasi  
Knight Kris (Analisis Semiotika Roland Barthes)

Proposal skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan.

Surabaya, 9 Juni 2020

Menyetujui,  
Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Pardianto', with a large circular flourish on the left side.

Pardianto, S.Ag., M.Si

NIP. 197306222003011004

# LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Representasi Patriotisme dalam Film Animasi Knight Kris  
(Analisis Semiotika Roland Barthes)

## SKRIPSI

Disusun Oleh  
Novi Setyawati  
B76216104

Telah diuji dan dinyatakan lulus dalam ujian Sarjana Strata  
Satu Pada tanggal 7 Juli 2020

Tim Penguji

Penguji I

Pardiando, S. Ag., M.Si  
NIP. 197306222003011004

Penguji II

Abdullin Sattar, S.Ag., M.Fil.I  
NIP. 196512171997031002

Penguji III

Dr. Agus Muli Moefad, SH, M.Si  
NIP. 197008252005011004

Penguji IV

Ariza Qurrota A., S.I.Kom., M.Med.Kom  
NIP. 199205202018012002

Surabaya, 7 Juli 2020

Dekan,



  
Abdul Halim, M.Ag

NIP. 1956072519910310003



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**  
**PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

---

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : NOVI SETYAWATI  
NIM : B76216104  
Fakultas/Jurusan : Fakultas Dakwah dan Komunikasi / Ilmu Komunikasi  
E-mail address : novisetyawati61@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi  Tesis  Desertasi  Lain-lain (.....)

yang berjudul :

REPRESENTASI PATRIOTISME DALAM FILM ANIMASI KNIGHT KRIS (ANALISIS

SEMIOTIKA ROLAND BARTHES)

---

berserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 3 September 2020

Penulis

( Novi Setyawati )

*nama terang dan tanda tangan*

## ABSTRAK

Novi Setyawati, NIM. B76216104, 2020. *Representasi Patriotisme dalam Film Animasi Knight Kris (Analisis Semiotika Roland Barthes)*

Penelitian ini membahas tentang representasi patriotisme yang terdapat pada film animasi Knight Kris yang diproduksi oleh Viva Fantasia Animation. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana sikap patriotisme digambarkan dalam film animasi Knight Kris ini.

Untuk mendeskripsikan permasalahan tersebut, peneliti menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kritis dalam bingkai Teori Representasi milik Stuart Hall dan dengan pisau Analisis Semiotika Roland Barthes.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat beberapa representasi patriotisme yang digambarkan dalam film ini. Diantaranya adalah adanya representasi dari (1) sikap berani dan percaya diri, (2) bertanggung jawab atas apa yang telah dilakukan, serta (3) rela berkorban untuk menolong sesama.

Melalui penelitian ini, diharapkan pesan-pesan patriotisme yang terkandung dalam Film Animasi Knight Kris ini dapat diimplementasikan di kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: *representasi, patriotisme, semiotika roland barthes*

## ABSTRACT

Novi Setyawati, NIM. B76216104, 2020. *Representation of Patriotism in Knight Kris Animated Film (Roland Barthes Semiotic Analysis)*

This research discusses about representation of patriotism that found in the Knight Kris Film that produced by Viva Fantasia Animation. The purpose of this research is to describe how the patriotism depicted in the animated Knight Kris Film.

To describe the problem, researcher used a descriptive method with a critical approach in the frame of Theory of Representation by Stuart Hall and Roland Barthes's Semiotic.

The results of this research indicate that there are several representations of patriotism depicted in this film. Among them are the representation of (1) courage and confidence, (2) responsibility for what has been done, and (3) willing to sacrifice to help others.

Through this research, it is hoped that the patriotism messages contained in the Knight Kris Film can be implemented in everyday life.

Keywords: representation, patriotism, roland barthes semiotics

## مستخلص البحث

نوفي سيتياواتي ، B76216104 ، 2020 ، تمثيل الوطنية في فيلم الرسوم المتحركة فارس كريس (تحليل رولاند بارث السيميائي)

تناقش هذه الدراسة تمثيل الوطنية الموجودة في فيلم الرسوم المتحركة فارس كريس من إنتاج فيفا فاننازيا للرسوم المتحركة. الغرض من هذه الدراسة هو وصف كيفية تصوير موقف الوطنية في فيلم الرسوم المتحركة فارس كريس

لوصف المشكلة ، استخدم الباحثون طريقة وصفية مع نهج نقدي في إطار نظرية التمثيل ستياورات هول وبسكين التحليل السيميائي لرولاندر بارث.

تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن هناك عدة تمثيلات للوطنية المصورة في هذا الفيلم. من بينها تمثيل (1) الشجاعة والثقة ، (2) المسؤولية عما تم القيام به ، و (3) الاستعداد للتضحية لمساعدة الآخرين.

من خلال هذا البحث ، نأمل أن يتم تنفيذ رسائل الوطنية الواردة في فيلم الرسوم المتحركة فارس كريس في الحياة اليومية.

الكلمات المفتاحية: التمثيل ، الوطنية ، رولاند بارث سيميوتكس

# DAFTAR ISI

Judul Penelitian .....	i
Persetujuan Pembimbing.....	ii
Lembar Pengesahan Ujian Skripsi .....	iii
Motto Dan Persembahan .....	iv
A. Motto .....	iv
B. Persembahan .....	iv
Pernyataan Otentisitas Skripsi .....	v
Abstrak .....	vi
Kata Pengantar .....	ix
Daftar Isi .....	x
Daftar Tabel .....	xii
Daftar Gambar.....	xiii
<b>BAB I: PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Definisi Konsep .....	5
1. Representasi .....	5
2. Patriotisme .....	7
3. Film Animasi .....	8
4. Analisis Semiotika .....	10
F. Sistematika Penulisan .....	12
<b>BAB II : KAJIAN TEORITIK</b> .....	<b>14</b>
A. Kajian Teoritik.....	14
1. Representasi Stuart Hall.....	14
B. Kajian Pustaka .....	16
1. Patriotisme .....	16
2. Film Animasi .....	20

3. Perpektif Islam.....	24
C. Kerangka Berpikir .....	27
D. Penelitian Terdahulu.....	28
<b>BAB III : METODE PENELITIAN.....</b>	<b>32</b>
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian .....	32
B. Unit Analisis.....	32
C. Jenis Dan Sumber Data.....	33
D. Tahap-Tahap Penelitian.....	33
E. Teknik Pengumpulan Data .....	34
F. Teknik Analisis Data .....	35
<b>BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN ..</b>	<b>38</b>
A. Gambaran Umum Subyek Penelitian .....	38
1. Profil Film Knight Kris.....	38
2. Tim Produksi.....	40
3. Karakter Film.....	42
4. Sinopsis.....	47
B. Penyajian Data.....	49
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	57
1. Hasil Temuan.....	57
2. Korelasi Dengan Teori.....	61
3. Korelasi Dengan Al Quran .....	63
<b>BAB V : PENUTUP .....</b>	<b>67</b>
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran .....	69
C. Keterbatasan Penelitian .....	70
Daftar Pustaka .....	71

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Film merupakan salah satu jenis media komunikasi massa. Dimana media ini berfungsi sebagai perantara / alat yang dapat mengirimkan pesan dari para creator film kepada para penikmat film produksi mereka.

Selain berfungsi sebagai media komunikasi massa, film juga dapat berfungsi sebagai sarana hiburan bagi khalayak. Hal ini dapat dilihat dari antusiasme masyarakat untuk menonton film di sela-sela aktivitas mereka. Contohnya saja pada tahun 2015, tercatat mencapai 16,2 juta masyarakat yang menjadi penonton film layar lebar Indonesia. Sedangkan di tahun 2016, jumlah penikmatnya naik lebih dari 100% dan mencapai hingga 34,5 juta penonton. Di tahun 2017, antusiasme khalayak lagi-lagi meningkat dan mencapai di angka 40,5 juta penonton. Dan di tahun 2018, tren peningkatan jumlah penonton film dalam negeri pun meningkat dan mencapai lebih dari 50 juta penonton. Bahkan ditahun ini, jumlah film layar lebar dalam negeri yang mampu diproduksi hampir berjumlah 200 judul.

Tak hanya berfungsi sebagai media komunikasi massa dan media hiburan semata. Film juga mampu berperan sebagai media informasi dan edukasi. Dimana film dapat memberikan informasi baru kepada para audience melalui berbagai adegan maupun dialog yang ada pada film tersebut.

Dengan berkembangnya fungsi dari sebuah film, berkembang pula genre film yang dikenal di kalangan masyarakat Indonesia. Mulai dari genre film horror, komedi, romansa, aksi, *science fiction* (sci-fi), hingga animasi.

Film dengan genre animasi masih terbilang jarang diproduksi di Indonesia. Di tahun 2015 hingga 2019 saja, hanya terdapat 6 judul film animasi layar lebar saja yang mampu diproduksi oleh Indonesia. Jauhnya perbedaan jumlah film genre animasi dan non animasi dalam negeri membuat peneliti melakukan penelitian ini.

Dari keenam judul film animasi yang diproduksi pada rentang waktu tersebut, terdapat sebuah film berjudul Knight Kris. Film ini merupakan film yang diproduksi oleh Viva Fantasia dan dirilis ke publik pada tahun 2017.

Film animasi Knight Kris ini merupakan salah satu film yang secara keseluruhan diproduksi oleh putra-putri bangsa dan berpusat di Jakarta. Selain itu, film ini juga merupakan film animasi layar lebar pertama yang mengusung tema sosok pahlawan super asal Indonesia dengan kemasan yang begitu modern. Tak hanya itu, film ini juga mampu mengedukasi para penikmat / *audiencenya* dengan budaya-budaya yang dimiliki nusantara. Dan yang paling penting, film ini telah sukses meraih berbagai penghargaan di tingkat nasional dan internasional, seperti Piala Maya pada 2017, Cartoon on Bay di Italia, London Independent Film Award di Inggris, dan Calcutta Film Festival di India.

Istilah ‘Knight Kris’ sendiri jika diartikan kedalam bahasa Indonesia memiliki makna keris kesatria. Meskipun menggunakan judul dalam bahasa inggris, film ini memiliki nuansa yang kental akan budaya bangsa. Salah satunya adalah menampilkan keris sebagai topik utama alur ceritanya. Dimana keris merupakan salah satu senjata pusaka khas pulau Jawa.

Selain mengangkat cerita utama tentang keris, film ini juga mengangkat cerita tentang sosok pahlawan super. Dimana

karakter kesatria dalam film merupakan implementasi dari sosok pahlawan super. Dalam film ini, sosok pahlawan super digambarkan dengan adanya karakter kesatria harimau yang memiliki kekuatan super dengan bantuan keris kesatria. Adanya sosok pahlawan super ini membuat peneliti melakukan penelitian yang berkaitan dengan representasi patriotisme yang ditampilkan pada film ini.

Istilah patriotisme sering disamakan dengan nasionalisme yang memiliki makna cinta dan bangga pada tanah air. Hal ini tidak sepenuhnya salah. Namun, kedua istilah ini dapat dibedakan satu sama lain. Dimana secara bahasa, nasionalisme merupakan sikap cinta dan bangga terhadap tanah air (*nation*), dalam berbagai literatur tanah air diidentikkan dengan sebuah negara atau bangsa. Dalam kehidupan sehari-hari, sikap nasionalisme dapat diimplementasikan melalui tindakan ikut melestarikan budaya bangsa serta mencintai dan menggunakan produk dalam negeri. Sementara itu, patriotisme diartikan sebagai sikap kepahlawanan (*patriot*). Dimana sikap ini menjunjung tinggi sikap berani, rela berkorban dan tidak mudah menyerah demi bangsa dan negara. Di kehidupan sehari-hari, sikap patriotisme ini dapat diimplementasikan melalui sikap mau membantu orang yang sedang kesusahan (seperti terkena musibah), berani saling menyadarkan apabila ada yang berbuat salah, serta bersikap jujur dan bertanggung jawab.

Dari apa yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada film animasi Knight Kris yang diproduksi oleh Studio Viva Fantasia dengan fokus penelitian terletak pada aspek patriotisme yang ada pada film tersebut. Berdasarkan hal itu, penelitian ini akan memiliki

judul “Representasi Patriotisme dalam Film Animasi Knight Kris (Analisis Semiotika Roland Barthes)”

#### B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang menjadi fokus utama dalam penelitian skripsi ini adalah “Bagaimana sikap patriotisme direpresentasikan dalam Film Animasi Knight Kris?”

#### C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan utama penelitian ini adalah untuk memahami dan mendeskripsikan bagaimana sikap patriotisme direpresentasikan dalam Film Animasi Knight Kris.

#### D. Manfaat Penelitian

Dilakukannya penelitian dengan judul ‘Representasi Patriotisme dalam Film Knight Kris’ ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak, baik secara teoritik maupun praktis.

##### 1. Manfaat Teoritik

- a. Memperkaya kajian ilmu komunikasi, khususnya dalam kajian media komunikasi massa dalam bentuk film.
- b. Menambah wawasan mengenai isi pesan yang terkandung dalam film animasi layar lebar karya anak bangsa.
- c. Memberikan kontribusi dalam perkembangan analisis isi pesan dalam bentuk analisis semiotika model Roland Barthes

##### 2. Kegunaan Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi para praktisi di dunia perfilman, khususnya di

dunia film animasi, untuk memberikan tayangan yang mendidik dan pantas di segala usia, khususnya pada kalangan anak-anak yang haus akan tayangan yang mendidik.

#### E. Definisi Konsep

Untuk memperjelas fokus pembahasan pada penelitian ini, penulis memberikan penegasan pada beberapa istilah yang dianggap penting dalam penelitian ini. Diantaranya adalah penjelasan mengenai representasi, patriotisme, film animasi dan analisis semiotika. Berikut adalah uraian penjelasan tersebut:

##### 1. Representasi

Representasi berasal dari kata *representation* dalam bahasa Inggris atau *representare* dalam bahasa Latin yang artinya mewakili. Representasi memiliki banyak makna seperti: perwakilan, pernyataan dan penggambaran dari sesuatu. Salah satu makna representasi ini adalah penggambaran. Penggambaran ini dimaknai sebagai keadaan mewakili suatu peristiwa, obyek ataupun simbol dengan hal lain melalui bahasa. Singkatnya, representasi merupakan proses pemaknaan terhadap berbagai tanda yang muncul.

Terdapat beberapa pendapat mengenai definisi representasi ini. Salah satunya adalah Marcel Danesi dan Chris Barker. Menurut Marcel Danesi, representasi adalah proses merekam ide, pengetahuan atau pesan dalam beberapa cara fisik. Contohnya adalah menampilkan ulang berbagai tanda (seperti gambar, suara, dan sebagainya) yang telah diserap dan dipahami sebelumnya menjadi sesuatu yang baru (seperti poster maupun musik).

Sedangkan menurut Chris Barker, representasi merupakan kajian utama dalam studi tentang kajian budaya (*cultural studies*). Sehingga makna yang dimiliki

representasi adalah makna yang memiliki sifat material yang tertuang pada bunyi, tulisan, benda dan program televisi.

Stuart Hall dalam bukunya yang berjudul *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices* juga berkontribusi dalam pemaknaan representasi. Ia berpendapat bahwa:

*“Representation means using language to say something meaningful about, or to represent, the world meaningfully, to other people. .... Representation is an essential part of a culture. It does involve the use of language, of signs and images which stand for or represent things<sup>1</sup>”.*

Berdasarkan pernyataan tersebut, representasi dapat dimaknai sebagai proses penggunaan bahasa untuk mengatakan sesuatu yang bermakna pada orang lain. Ia juga berpendapat bahwa representasi juga merupakan bagian dari budaya. Dimana ia juga melibatkan penggunaan bahasa, tanda dan gambar untuk merepresentasikan mewakili sesuatu.

Berdasarkan beberapa pengertian mengenai representasi, dapat disimpulkan bahwa representasi adalah proses menafsirkan atau menggambarkan ulang suatu hal berdasarkan pikiran dan budaya yang berkembang pada diri seseorang. Gambaran tersebut dapat berupa banyak hal, seperti suara, tulisan maupun gambar.

Dalam penelitian ini, representasi merupakan salah satu teori yang digunakan untuk menggambarkan sikap patriotisme yang ditunjukkan oleh para karakter dalam

---

<sup>1</sup> Stuart Hall, *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices* (London: Sage Publication, 2003), hlm. 15

Film Knight Kris, baik dalam bentuk penggambaran secara visual (gambar) maupun secara audio (dialog antar tokoh)

## 2. Patriotisme

Patriotisme berasal dari 2 istilah, yakni “patriot” yang memiliki makna pembela tanah air dan “isme” yang memiliki makna sifat. Secara leksikal, patriotisme adalah semangat cinta tanah air, sikap seseorang yang bersedia mengorbankan segala-galanya untuk kejayaan dan kemakmuran tanah airnya<sup>2</sup>.

Tidak hanya itu, patriotisme juga sering didefinisikan sebagai sifat kepahlawanan yang memiliki nilai-nilai positif. Menurut Richard Aldington, patriotisme merupakan rasa tanggung jawab kolektif yang dibutuhkan dalam setiap bentuk kehidupan bersama, baik pada tingkat lokal maupun internasional. Sedangkan, Budiyo berpendapat bahwa patriotisme adalah sikap yang berupaya menjaga kemerdekaan dengan segala cara, termasuk dengan mengorbankan jiwa dan raga<sup>3</sup>.

Karena rasa cintanya terhadap tanah air, tak jarang patriotisme juga sering didefinisikan sebagai sifat kepahlawanan yang rela melakukan pengorbanan demi kepentingan bangsa dan negaranya. Pengorbanan ini dapat dilakukan melalui banyak cara, seperti berkorban dengan harta yang dimiliki, dengan kekuatan dan kemampuan, dengan ide-ide yang memukau, atau bahkan dengan nyawa sekalipun. Demi melindungi kedaulatan dari tanah

---

<sup>2</sup> Fahmi Idrus, Kamus Lengkap Bahasa Indonesia (Surabaya: Greisinda Press, Tanpa Tahun), hlm. 485

<sup>3</sup> Seputar Pengetahuan, Pengertian Patriotisme menurut Para Ahli, Ciri, Sikap dan Contohnya, diakses pada 4 Juni 2020 dalam <https://www.seputarpengertian.co.id/2017/12/pengertian-patriotisme-menurut-para-ahli-ciri-ciri-sikap-dan-contoh.html>

airnya, seseorang yang berjiwa patriotisme juga sering memiliki beberapa sifat positif lainnya, seperti: sikap berani, bertanggung jawab, tidak mudah menyerah, dan masih banyak lagi.

Berdasarkan pengertian tersebut, patriotisme yang dimaksudkan pada penelitian ini adalah sikap-sikap kepahlawanan yang dimiliki oleh para karakter yang ada pada film Knight Kris dalam menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapi ketika para karakter protagonis berada dalam perjalanan mengalahkan Asura.

### 3. Film Animasi

Film animasi terdiri dari 2 kata, yakni film dan animasi. Menurut UU nomor 33 Tahun 2009 pasal 1, film adalah suatu pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasar atas kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan<sup>4</sup>. Sinematografi sendiri berasal dari bahasa Yunani *kinema* yang memiliki arti gerakan dan *graphein* yang berarti merekam. Sinematografi merupakan salah satu bidang ilmu terapan yang membahas tentang teknik penangkapan gambar yang kemudian menggabungkannya menjadi serangkaian gambar bergerak yang hidup dan mampu menyampaikan pesan melalui alur ceritanya. Sedangkan menurut Effendy, film adalah salah satu media komunikasi yang bersifat audio visual yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu.

Sementara itu, animasi berasal dari bahasa latin *anima* yang memiliki arti jiwa, hidup, dan semangat. Animasi

---

<sup>4</sup> DPR RI. UU Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman, diakses pada 14 Desember 2019 dari <https://referensi.elsam.or.id/2014/11/uu-nomor-33-tahun-2009-tentang-per-filman/>

juga berasal dari bahasa Inggris dari kata *animation* yang berarti *to animate* atau menggerakkan. Selain itu, animasi dimaknai sebagai acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak<sup>5</sup>. Secara umum, animasi dapat diartikan sebagai suatu sequence gambar yang ditampilkan pada tenggat waktu (timeline) tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi bergerak<sup>6</sup>.

Jadi kesimpulannya, film animasi merupakan salah satu media komunikasi yang juga memiliki fungsi sebagai media hiburan yang bersifat audio visual. Film jenis ini berasal dari serangkaian gambar bergerak atau gambar hidup yang memiliki karakter (tokoh) cerita yang berasal dari berbagai gambar yang dilukis dengan lucu, unik dan penuh kesan estetika. Karakter pada film ini pun tidak terbatas hanya berasal dari makhluk hidup seperti manusia dan hewan saja, melainkan dapat juga berasal dari benda mati yang digerakkan sebagaimana makhluk hidup. Beberapa film animasi yang menggunakan benda mati sebagai karakter utamanya adalah film *Toy Story* yang menggunakan berbagai jenis mainan dan film animasi berjudul *Cars* yang menampilkan berbagai jenis kendaraan, khususnya mobil sebagai karakter utama ceritanya.

Dalam penelitian ini, film animasi yang dimaksud adalah film animasi yang diproduksi dalam negeri dengan mengusung budaya-budaya lokal, khususnya budaya yang ada di Pulau Jawa. Film tersebut adalah Film Animasi

---

<sup>5</sup> Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Ketiga* (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), hlm. 53

<sup>6</sup> International design school. Apa itu animasi ?, diakses pada 14 Desember 2019 dari <https://idseducation.com/articles/apa-itu-animasi/>

berjudul Knight Kris yang diproduksi oleh Viva Fantasia Studio dan dirilis pada November 2017.

#### 4. Analisis Semiotika

Analisis dapat diartikan sebagai penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab-musabab, duduk perkara, dan sebagainya)<sup>7</sup>.

Secara bahasa, semiotika berasal dari bahasa Yunani, *semeion*, yang memiliki arti tanda. *Seme* juga diartikan sebagai penafsiran tanda. Pada masa itu, tanda masih bermakna pada sesuatu hal yang menunjukkan pada adanya hal lain. Contohnya asap menandai adanya api<sup>8</sup>.

Sedangkan secara keilmuan, semiotika merupakan ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda<sup>9</sup>. Semiotika juga dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai makna<sup>10</sup>.

Secara sederhana, analisis semiotika dapat didefinisikan sebagai penyelidikan terhadap suatu tanda agar tanda tersebut memiliki makna yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, baik makna berdasarkan kondisi komunikasi maupun berdasarkan kondisi komunikator.

Terdapat beberapa ahli yang ikut berpartisipasi pada perkembangan kajian analisis semiotika. Salah satunya adalah Roland Barthes. Menurutnya, semiotika tidak hanya meneliti tentang penanda (*signifier*) dan pertanda

---

<sup>7</sup> KBBI Online

<sup>8</sup> Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2016), hlm 16 – 17

<sup>9</sup> Ibid, hlm. 15

<sup>10</sup> Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset komunikasi*, (Jakarta : Kencana, 2016) hlm. 265

(*signified*). Tetapi juga meneliti tentang hubungan yang mengikat keduanya secara keseluruhan<sup>11</sup>.

Tabel 1.1 : Peta Semiotika Roland Barthes

1.SIGNIFIER (PENANDA)	2.SIGNIFIED (PERTANDA)
3.DENOTATIVE SIGN (TANDA DENOTATIF)	
4.CONNOTATIF SIGNIFIER (PENANDA KONOTATIF)	5.CONNOTATIVE SIGNIFIED (PETANDA KONOTATIF)
6.CONNOTATIVE SIGN (TANDA KONOTATIF)	

Lewat model ini Barthes menjelaskan bahwa semiotika memiliki 2 (dua) signifikasi. Signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara signifier (penanda) dan signified (pertanda) yang disebut sebagai makna denotatif. Sedangkan pada tahap kedua, Barthes menyebutnya dengan makna konotatif, yang didalamnya mitos secara tegas dibedakan dari denotatif atau sistem tataran pertama.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Semiotika Roland Barthes merupakan salah satu metode analisis yang memaknai sebuah tanda secara denotasi dan konotasi. Denotasi sendiri merupakan makna yang sesungguhnya atau lebih kepada pemaknaan berdasarkan fenomena yang tampak dengan panca indera, biasa disebut sebagai deskripsi dasar. Sedangkan konotasi adalah makna yang muncul secara kultural karena adanya konstruksi dari budaya yang berkembang di sekitarnya.

---

<sup>11</sup> Siti Chusnuniyah Nuriya Rachmawati, Semangat Nasionalisme Anak dalam Film Indonesia Masih Shubuh (Skripsi : UIN Sunan Ampel Surabaya,2016) hlm. 19

## F. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan penelitian ini, penulis membuat sistematika pembahasan yang dikelompokkan dalam 5 bab. Dimulai dari pendahuluan, kajian teoritik, metode penelitian, hasil penelitian dan pembahasan, serta yang terakhir adalah penutup. Adapun penjelasan pada setiap susunan sistematika tersebut adalah sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Pembahasan pada bab ini akan berisi uraian mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi konsep, serta sistematika pembahasan

### BAB II : KAJIAN TEORITIS

Bab ini berisi kajian pustaka yang berisi tentang tentang penjelasan lebih detail tentang konsep yang berhubungan dalam penelitian, kajian teori representasi milik Stuart Hall dan beberapa dalil naqli yang berhubungan dengan topik penelitian. Kerangka berpikir serta beberapa penelitian terdahulu yang menjadi pembanding sekaligus inspirasi untuk penelitian ini.

### BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini, penulis menyajikan berbagai penjelasan dalam melakukan penelitian. Penjelasan tersebut berupa pendekatan dan jenis penelitian yang dilakukan, unit analisis, jenis dan sumber data yang berkaitan dengan topik penelitian, tahap-tahap penelitian yang dilakukan, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

#### **BAB IV : ANALISIS DATA**

Bab ini menyajikan berbagai hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis. Isi dari bab ini memuat berbagai penjelasan dan deskripsi tentang gambaran umum mengenai subyek yang diteliti. Dalam penelitian ini, subyek penelitiannya adalah Film Animasi Knight Kris. Sehingga gambaran umum disini dapat berupa latar belakang film, tim produksi, serta karakter dan alur film tersebut. Tidak hanya itu, bab ini juga memuat penyajian data dan analisisnya yang relevan dengan bahan penelitian.

#### **BAB V : PENUTUP**

Pada bab penutup ini, penulis memberikan kesimpulan mengenai permasalahan yang menjadi topik utama dalam penulisan skripsi ini. Saran dan rekomendasi untuk pihak terkait pun akan dituliskan pada bab ini. Selain itu, keterbatasan penulis dalam melakukan penelitian ini juga akan dipaparkan pada bab ini

## BAB II KAJIAN TEORITIK

### A. Kajian Teoritik

#### 1. Representasi Stuart Hall

Secara sederhana, representasi dapat dimaknai sebagai produk dari bahasa. Sedangkan menurut *The shorter Oxford English Dictionary*, representasi memiliki makna yang relevan dengan makna sebagai sesuatu yang digunakan untuk mendeskripsikan atau melukiskan sesuatu, serta melambangkan atau mewakili sesuatu.

Stuart Hall dalam bukunya yang berjudul *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices* mengemukakan pendapat tentang definisi dari representasi sebagaimana berikut:

*“Representation means using language to say something meaningful about, or to represent, the world meaningfully, to other people. .... Representation is an essential part of a culture. It does involve the use of language, of signs and images which stand for or represent things<sup>12</sup>”.*

Berdasarkan pernyataan tersebut, representasi dapat dimaknai sebagai proses penggunaan bahasa untuk mengatakan sesuatu yang bermakna pada orang lain. Ia juga berpendapat bahwa representasi juga merupakan bagian dari budaya. Dimana ia juga melibatkan penggunaan bahasa, tanda dan gambar untuk merepresentasikan atau mewakili sesuatu.

---

<sup>12</sup> Stuart Hall. 2003. *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. (London: Sage publication), hlm.15

Dalam proses representasi, terdapat 2 komponen yang saling berhubungan. Yang pertama adalah sebuah sistem yang berhubungan dengan bagian dari suatu benda, orang, dan kejadian yang terhubung dengan seperangkat konsep atau representasi mental yang ada didalam pikiran kita<sup>13</sup>. Selanjutnya, bahasa merupakan sistem representasi yang kedua. Dengan menggunakan pola bahasa yang umum, seseorang dapat merepresentasi apa yang ia maksud dengan menggunakan kata-kata, baik secara tertulis maupun lisan. Sebagai contoh, kita mengenal konsep 'sekolah' sebagai tempat untuk belajar. Namun kita akan kesulitan mengungkapkan konsep tersebut kepada orang lain jika kita tidak menggunakan bahasa yang umum digunakan oleh orang tersebut.

Representasi menggunakan 3 (tiga) pendekatan untuk menjelaskan bagaimana representasi dapat memberikan makna pada karya-karya bahasa sebagaimana berikut:

- a. Pendekatan reflektif (*reflective approach*),
- b. Pendekatan yang disengaja (*intentional approach*)
- c. Pendekatan konstruksionis (*constructionist approach*).

Pada pendekatan reflektif, makna dianggap berada pada obyek, gagasan, atau pada peristiwa di dunia nyata. Sedangkan bahasa merupakan cerminan dari makna sesungguhnya sebagaimana yang sudah ada sebelumnya.

Pada pendekatan intensional atau pendekatan yang disengaja, kata-kata dimaknai sebagai kehendak dari penulis. *Words mean what the author intends they should mean*<sup>14</sup>.

Sedangkan pada pendekatan konstruksionis, bahasa dikonstruksi hingga memiliki makna. *Things don't mean: we construct meaning, using representational system –*

---

<sup>13</sup> Ibid, hlm. 17

<sup>14</sup> Ibid, hlm.25

*concept and signs*<sup>15</sup>. Oleh karena itu, konsep dan tanda merupakan bagian yang penting dalam merepresentasikan sebuah obyek.

## B. Kajian Pustaka

### 1. Patriotisme

#### a. Pengertian

Patriotisme berasal dari bahasa Yunani *patris* yang memiliki arti tanah air. Sehingga patriotisme dapat diartikan sebagai pembela tanah air. Dalam bahasa Inggris, patriot disinonimkan dengan istilah *hero* yang memiliki arti pahlawan. Sehingga patriotisme juga dapat dimaknai sebagai sifat kepahlawanan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pahlawan adalah orang yang menonjol karena keberanian dan pengorbanannya dalam membela kebenaran. Sementara kepahlawanan adalah sifat pahlawan seperti keberanian, keperkasaan, kerelaan berkorban, dan kekesatrian.

Di era sebelum kemerdekaan, pahlawan merupakan seseorang yang memiliki jasa untuk membantu negara memperoleh kemerdekaan dari jajahan bangsa asing. Namun, di era yang telah merdeka ini, pahlawan tidak lagi hanya ditujukan pada orang-orang yang mengangkat senjata saja. Bahkan menurut Ganjar Pranowo, pahlawan adalah seseorang yang kreatif dan inovatif<sup>16</sup>. Sementara itu, Moh. Hatta juga berpendapat

---

<sup>15</sup> Ibid

<sup>16</sup> Fitria Rahmawati. 2017. Menurut Ganjar, Sosok Pahlawan Nasional Zaman Now itu .., diakses pada 28 Juli 2020 dalam <https://nasional.tempo>.

bahwa, pahlawan itu yang setia berkorban, bukan buat dikenal namanya, tetapi semata-mata membela cita-cita<sup>17</sup>.

b. Jenis Patriotisme

Menurut Ervin Staub, patriotisme adalah sebuah ketertarikan seseorang terhadap kelompoknya, baik keompok dalam bentuk suku, bangsa, maupun partai politik. Ia juga mengemukakan bahwa patriotisme memiliki 2 (dua) jenis, yakni patriotisme buta dan patriotisme konstruktif<sup>18</sup>. Berikut adalah penjelasan kedua jenis patriotisme tersebut:

- 1) Patriotisme buta adalah sebuah keterikatan atau sebuah kecintaan kepada negara tanpa mempertanyakan apapun. Ciri patriotisme jenis ini adalah loyal dan tidak toleran terhadap kritik. Ungkapan Lord Palmerston pada abad ke 19 di Inggris yang mengatakan *right or wrong my country* (benar atau salah adalah negara saya) menggambarkan patriotisme jenis ini. Berdasarkan ungkapan tersebut, negara haruslah selalu dibela apapun yang terjadi
- 2) Patriotisme konstruktif adalah patriotisme yang membangun atau patriotisme yang bertujuan untuk

---

co/read/1032867/menurut-ganjar-sosok-pahlawan-nasional-zaman-now-itu/full&view=ok

<sup>17</sup> Edmiraldo Siregar. 2017. Kutipan Keren Para Pahlawan Nasional, Siapa Favoritmu?, diakses pada 28 Juli 2020 dalam <https://www.liputan6.com/citizen6/read/3158182/kutipan-keren-para-pahlawan-nasional-siapa-favoritmu>

<sup>18</sup> Pengertian Nasionalisme dan Patrialisme Menurut Para Ahli, diakses pada 16 Juli 2020 dalam <https://gurupkn.com/pengertian-nasionalisme>

menciptakan adanya perubahan positif bagi para anggotanya. Hal ini dilakukan dengan memberikan toleransi terhadap kritik dan pertanyaan pada berbagai kegiatan yang dilakukan. Sehingga menciptakan perubahan positif untuk kesejahteraan bersama. Terdapat 2 faktor penting dalam patriotisme jenis ini, yakni mencintai dan menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan.

c. Ciri-Ciri Patriotisme

Seseorang yang memiliki patriotisme disebut sebagai seorang patriot. Berikut adalah ciri-ciri seorang patriot:

1) Berani

Dalam menjalankan sebuah misi atau tugas, seorang patriot dituntut untuk menjadi sosok yang pemberani. Oleh karena itu, ia tidak mudah gentar ketika misi yang dilaluinya berada di masa sulit dan berbahaya sekalipun.

2) Rela berkorban

Berkorban bagi kepentingan orang banyak atau bahkan bagi tanah airnya merupakan hal yang wajar bagi seorang patriot. Pengorbanan tersebut dapat dilakukan dengan banyak cara, seperti memberikan sumbangsih berupa ide, tenaga, harta benda bahkan nyawa sekalipun.

3) Pantang Menyerah

Gagal dalam melakukan sesuatu merupakan hal yang wajar terjadi. Namun, tidak mudah menyerah dan tetap melakukannya merupakan salah satu hal yang patut dilakukan demi sebuah kesuksesan. Begitu juga seorang patriot sejati, ia tidak akan

mudah menyerah jika sedang mengalami kegagalan dalam usahanya menjaga tanah airnya.

4) Bertanggung jawab

Jika telah melakukan sebuah kesalahan, seseorang yang memiliki sikap patriotisme akan bertanggung jawab dengan cara berusaha memperbaikinya seperti sedia kala

5) Berjiwa pembaru, kreatif dan inovatif

Seseorang yang memiliki jiwa patriotisme senantiasa memikirkan tentang kesejahteraan sesama, maka tak heran jika ia melakukan hal baru untuk kebaikan bangsanya. Salah satu contohnya adalah mencetuskan ide-ide kreatif, membuat sebuah karya yang bermanfaat untuk kepentingan bersama dan menciptakan lapangan pekerjaan

d. Bentuk Patriotisme Sebelum dan Sesudah Kemerdekaan

Di masa sebelum kemerdekaan, Indonesia sedang berada di masa penjajahan. Begitu banyak penjajah yang pernah menduduki bangsa ini, seperti: Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris, dan Jepang.

Di masa penjajahan kala itu, patriotisme diimplementasikan dengan cara melawan kekuasaan asing (penjajah) dan berusaha mengusir mereka dari tanah air ini dengan berbagai cara. Mulai dari melakukan negosiasi, perang gerilya, bahkan perang secara terang-terangan pun juga dilakukan demi terbebasnya tanah air dari kekuasaan penjajah. Lahirnya organisasi Budi Utomo dan terjadinya Sumpah Pemuda merupakan beberapa contoh lain

dari tindakan patriotisme yang terjadi sebelum masa kemerdekaan.

Namun, di saat ini penjajahan telah berakhir seperti saat ini, patriotisme dalam bentuk pengusiran terhadap kekuasaan asing tidak lagi diperlukan. Meskipun demikian, masih banyak bentuk patriotisme yang dapat dilakukan oleh generasi masa kini, seperti:

- Mengingat dan meneladani perjuangan para pahlawan
- Menjaga dan merawat budaya dan peninggalan nenek moyang
- Menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari
- Memelihara nilai-nilai luhur nusantara: tolong menolong, gotong royong, ramah dan sebagainya
- Senantiasa ringan tangan (membantu) kepada seseorang yang membutuhkan dalam hal kebaikan
- Turut serta dalam menjunjung dan mensukseskan cita-cita bangsa: memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, melaksanakan ketertiban dunia

## 2. Film Animasi

Film animasi merupakan salah satu jenis genre film. Film ini sering disebut sebagai film kartun karena memiliki gambar visual yang lucu.

### a. Sejarah Film Animasi di Indonesia

Perkembangan film animasi dari masa ke masa berjalan dengan sangat pesat. Yang awalnya karakter

utama film animasi hanya berupa stickman berwarna hitam putih, kini telah dapat membuat karakter dengan gambar hidup yang lebih realistis. Bahkan tak jarang film animasi kini telah dibuat dengan gambar-gambar 3 dimensi. Seperti Toy Story, Frozen, dan masih banyak lainnya.

Perkembangan ini tidak hanya berasal dari luar negeri saja. Namun, film animasi dalam negeri pun ikut merasakan perkembangan itu. Dimana perkembangan film animasi lokal diawali dengan lahirnya film berjudul Si Doel Memilih karya Dukut Hendronoto pada 1955.

Sementara itu, pada masa pergantian abad 20 dan 21, tepatnya pada tahun 1998 – 2005, terdapat 2 studio animasi lokal yang telah menciptakan banyak karya film animasi. Kedua studio tersebut adalah Bening Yogyakarta dan Red Rocket.

Terdapat sebanyak 16 serial animasi yang mengangkat tema budaya lokal sukses ditayangkan di stasiun televisi TPI oleh studio Bening Yogyakarta ini, salah satunya adalah serial animasi berjudul Petualangan Si Kancil. Sedangkan Red Rocket dengan bantuan Indosiar dan Nestle sukses memproduksi sebanyak 13 serial animasi dengan judul Dongeng Aku dan Kau yang mengangkat cerita rakyat lokal. Tak hanya itu, Red Rocket juga sukses merilis film animasi lain yang kental akan budaya lokal, seperti film animasi berjudul Kilip & Putri Rembulan, Si Kurus dan Si Macan, serta Mengapa Domba Bertanduk dan Berbuntut Pendek.

Selain ditayangkan di beberapa stasiun televisi lokal, film animasi Indonesia pun juga ditayangkan di bioskop-bioskop tanah air. Tercatat pada tahun 2003, film animasi lokal berjudul Janus : Prajurit terakhir (2003) menjadi film animasi lokal pertama yang tayang

di bioskop. Film ini merupakan kombinasi dari film animasi dan live action. Selanjutnya pada tahun 2004, film animasi 3D berjudul *Homeland* (2004) juga ikut ditayangkan di bioskop-bioskop Indonesia.

Dari berbagai perkembangan yang ada, telah tercatat sebanyak 83 film animasi lokal yang diproduksi pada tahun 1957-2017. Dimana sebanyak 61 film merupakan film yang mengangkat tema budaya bangsa, seperti mengambil tema tentang suku bangsa, kebudayaan, agama, bahasa, geografis, sejarah, maupun sifat-sifat dari berbagai karakternya. Beberapa film yang tergolong dalam film yang mengangkat tema budaya lokal ini adalah *Timun Mas*, *Bawang Merah Bawang Putih*, *Si Unyil*, *Adit & Sopo Jarwo*, dan *Knight Kris*<sup>19</sup>.

#### b. Jenis Film Animasi

Perkembangan teknologi membuat film animasi mengalami perkembangan yang begitu pesat. Salah satu dampaknya adalah hadirnya berbagai jenis film animasi. Berikut adalah jenis film animasi berdasarkan bentuk karakternya:

##### 1) Animasi 2 dimensi

Animasi jenis ini dapat diproduksi dengan cara yang sama dengan animasi tradisional, yakni dengan menggambarinya satu persatu (*hand-drawn*). Namun, seiring perkembangan teknologi, animasi jenis ini dapat diproduksi dengan lebih mudah menggunakan berbagai software komputer

---

<sup>19</sup> Andrian Wikayanto, *Representasi Budaya dan Identitas Nasional pada Animasi Indonesia*, diakses pada 14 Januari 2020 dari [https://www.researchgate.net/publication/329414296\\_Representasi\\_Budaya\\_Dan\\_Indentitas\\_Nasional\\_Pada\\_Animasi\\_Indonesia](https://www.researchgate.net/publication/329414296_Representasi_Budaya_Dan_Indentitas_Nasional_Pada_Animasi_Indonesia)

berbasis vector, seperti Flash, Adobe After Effects, Adobe Illustrator, dan sebagainya. Beberapa film yang menggunakan teknik ini adalah Spongeboob dan Tom and Jerry,

## 2) Animasi 3 dimensi

Animasi jenis ini merupakan pengembangan dari animasi 2 dimensi dengan bentuk karakter yang lebih nyata. Dimana secara keseluruhan proses pembuatannya dibantu dengan menggunakan software komputer, seperti Maya, Blender, Cinema 4D, dan software sejenisnya. Film jenis ini mulai berkembang sejak kemunculan film Toy Story yang dirilis pada tahun 1995 oleh Disney (Pixar).

## 3) Stop Motion

Animasi jenis ini sering disebut sebagai *clay animation* yang memiliki arti animasi tanah liat. Karena pada awalnya, animasi jenis ini dibuat dengan menggunakan sebuah boneka dari tanah liat yang dibentuk sedemikian rupa dan digerakkan sedikit demi sedikit untuk kemudian difoto. Setelahnya, foto-foto tersebut akan disusun hingga menghasilkan sebuah sequence yang membuat obyek (boneka tanah liat) tersebut terlihat seakan-akan bergerak. Film Shaun the Sheep merupakan salah satu contoh film yang menggunakan teknik ini dalam proses produksinya.

## 4) Animasi Jepang

Animasi jepang biasa disebut sebagai anime. Anime ini memiliki bentuk karakter yang khas sehingga dapat dengan mudah membedakannya dengan film-film karya negara lainnya. Perbedaan

lainnya adalah jika biasanya film animasi diprioritaskan untuk kalangan anak-anak, namun anime Jepang tidak demikian. Karena tidak semua film anime Jepang layak untuk ditonton bagi kalangan anak-anak, bahkan terdapat anime Jepang yang hanya dikhususkan untuk kalangan dewasa saja. Beberapa film animasi Jepang yang diperuntukkan untuk kalangan anak adalah serial film Doraemon, Naruto, Dragon Ball, dan masih banyak lagi.

### 3. Perspektif Islam

Di dunia perfilman, khususnya pada film animasi, tim produksi senantiasa menyisipkan pesan moral untuk *audience* (penonton) nya. Pesan moral ini dapat disisipkan pada berbagai adegan di film tersebut, baik secara langsung maupun tidak langsung. Secara langsung, pesan moral dapat dipaparkan melalui adegan dan dialog antar tokoh tanpa melakuakakn penelitian pada makna pesan (eksplisit). Sedangkan secara tidak langsung, pesan moral dapat digambarkan melalui tafsiran antar tanda atau kejadian yang terjadi pada film tersebut (implisit).

Pesan moral pada sebuah film biasanya berisi tentang nilai-nilai positif yang mampu dipraktekkan di kehidupan sehari-hari. Salah satunya adalah ajakan untuk bertanggung jawab atas segala hal yang telah diperbuat, baik tanggung jawab terhadap segala tutur kata maupun tanggung jawab pada segala perbuatan yang telah dilakukan. Hal ini sesuai dengan QS. Al Muddasir ayat 38 sebagaimana berikut:

## كُلُّ نَفْسٍ بِمَا كَسَبَتْ رَهِيْنَةٌ - ٣٨

Artinya: Setiap orang bertanggung jawab atas apa yang telah dilakukannya<sup>20</sup>

Berdasarkan ayat tersebut, kita sebagai seorang muslim dituntut untuk berhati-hati dalam bertindak laku. Karena setiap tingkah laku dan ucapan kita akan dimintai pertanggung jawaban, baik pertanggung jawaban di dunia maupun di akhirat.

Salah satu tanggung jawab seorang muslim adalah dengan melakukan *amar ma'ruf nahi munkar* (menegakkan keadilan dan mencegah keburukan). Dimana amar ma'ruf nahi munkar ini juga dapat dimaknai sebagai melakukan kebaikan dan menjauhi perbuatan buruk. Terdapat sejumlah dalil nawli yang menjelaskan tentang perbuatan amar ma'ruf nahi munkar ini. Bahkan Nabi SAW pun menganjurkan untuk mencegah kemungkaran yang ada dengan berbagai cara, sebagaimana hadist berikut:

عَنْ أَبِي سَعِيدٍ الْخُدْرِيِّ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ ؛ قَالَ : سَمِعْتُ رَسُولَ  
اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ : «مَنْ رَأَى مِنْكُمْ مُنْكَرًا فَلْيُغَيِّرْهُ  
بِيَدِهِ ، فَإِنْ لَمْ يَسْتَطِعْ فَبِلِسَانِهِ ، فَإِنْ لَمْ يَسْتَطِعْ فَبِقَلْبِهِ ، وَذَلِكَ  
أَضْعَفُ الْإِيمَانِ >>

Artinya: Dari Abu Sa'îd al-Khudri Radhiyallahu anhu, ia berkata, “Aku pernah mendengar Rasûlullâh Shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda, ‘Barangsiapa di antara kalian melihat kemungkaran, maka hendaklah ia mengubahnya dengan tangannya (kekuasaannya); jika ia tidak mampu,

<sup>20</sup> Al Qur'an, Al Muddasir[74]: 38

maka dengan lidahnya (menasihatinya); dan jika ia tidak mampu juga, maka dengan hatinya (merasa tidak senang dan tidak setuju), dan demikian itu adalah selemah-lemah iman.”<sup>21</sup>

Dari hadits tersebut, diketahui bahwa terdapat berbagai cara untuk dapat mencegah perbuatan keji. Dapat dengan menggunakan kekuatan maupun kekuasaan, nasihat, serta hanya dengan hati yang merasa setuju dan tidak setuju atas suatu perbuatan serta ikut berniat untuk tidak ikut melakukan perbuatan keji tersebut.

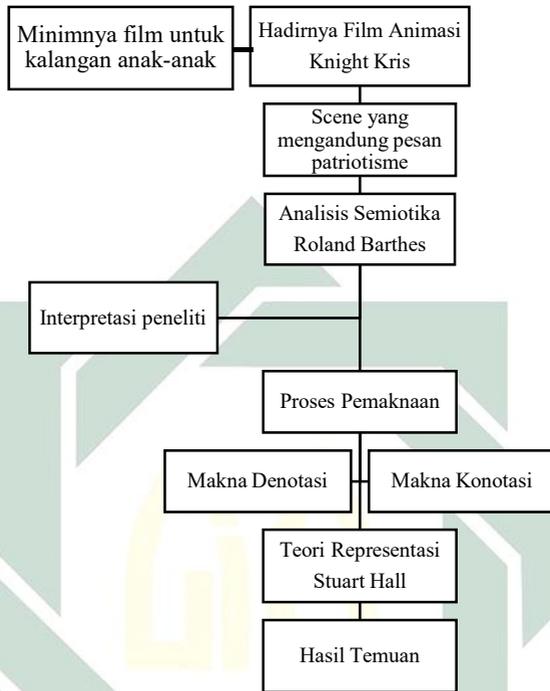
Sebagai film yang rata-rata ditunjukkan untuk kalangan anak-anak, film animasi merupakan salah satu media komunikasi yang baik sebagai media mengajarkan pesan-pesan kebaikan. Dengan menampilkan karakter yang menarik dan jalan cerita yang tidak terlalu rumit, film animasi mampu menarik perhatian kalangan anak-anak untuk menikmatinya. Bahkan tidak jarang mereka pun mengikuti apa yang ditampilkan pada film tersebut. Oleh karena itu, peran kru film untuk membuat film yang bermanfaat sangatlah penting. Karena tidak jarang para *audience* akan mengikuti satu atau beberapa adegan yang ditayangkan pada film tersebut.

### C. Kerangka Berpikir

Dalam sebuah penelitian, untuk memecahkan sebuah masalah yang menjadi topik pembahasan diperlukan adanya kerangka berpikir. Berikut adalah kerangka berpikir pada penelitian ini:

---

<sup>21</sup> Hadis Riwayat Muslim no.49, diakses pada 27 Mei 2020 dalam <https://almanhaj.or.id/12342-amar-maruf-nahi-munkar-menurut-ahlus-sunnah-wal-jamaah.html>



Gambar 2.1: Kerangka Berpikir

Dari bagan tersebut, dapat diketahui bahwa penelitian ini berawal dari fenomena minimnya jumlah produksi film dalam negeri yang dikhususkan untuk kalangan anak-anak, dalam kasus ini film animasi layar lebar. Kemudian hadirnya film animasi Knight Kris yang menghadirkan tema tentang budaya dan pahlawan super dalam versi nusantara. Melihat adanya karakter pahlawan super, peneliti merasa tertarik untuk penelitian dengan mengangkat topik patriotisme yang ada pada film tersebut.

Penelitian ini menggunakan analisis isi media dengan menggunakan Semiotika Roland Barthes sebagai pisau analisisnya. Dimana pada semiotika model ini, sebuah tanda

yang muncul akan dimaknai berdasarkan makna denotasi dan konotasi.

Selanjutnya, penelitian akan berlanjut menggunakan Teori Representasi Stuart Hall untuk mendapatkan kesimpulan mengenai representasi patriotisme yang ada pada film animasi Knight Kris.

#### D. Penelitian Terdahulu

*Pertama*, skripsi karya Siti Machfirotus Saidah pada tahun 2015 dengan judul “Pesan Film Animasi Adit Sopo Jarwo Episode 19 (Analisis Framing Model Gamson dan Modigliani)”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan menggunakan metode analisis framing Gamson dan Modigliani dan menggunakan pendekatan kritis. Hasil dari penelitian ini adalah pesan bahwa menjalankan sebuah amanah (tugas) itu harus disertai dengan tanggung jawab dan keikhlasan dalam menunaikannya. Karena sebuah tugas yang dijalankan dengan rasa tanggung jawab dan ikhlas akan memberikan rasa nyaman dalam menjalankannya. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang sedang berlangsung, yakni kedua penelitian ini sama-sama menggunakan film animasi karya dalam negeri sebagai subyek penelitiannya. Namun, yang jadi pembedanya adalah pada penelitian ini film yang digunakan merupakan film animasi berjudul Adit dan Sopo Jarwo yang merupakan film animasi yang berkelanjutan (serial) dengan durasi tidak lebih dari 30 menit untuk setiap episodenya, sedangkan pada penelitian yang sedang berlangsung film yang digunakan merupakan film animasi layar lebar yang berjudul Knight Kris dengan durasi film selama 1 jam 46 menit. Selain itu, penelitian ini menggunakan analisis semiotika Roland Barthes sedangkan pada penelitian sebelumnya menggunakan analisis framing Gamson dan Modigliani.

*Kedua*, jurnal yang ditulis oleh Abdul Basid pada 2016 dengan judul “Pesan Multikultural dalam Serial Animasi

Anak Adit, Sopo, dan Jarwo”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan menggunakan analisis isi media. Hasil dari penelitian ini adalah film berjudul Adit, Sopo dan Jarwo ini mampu menggambarkan keberagaman perbedaan budaya yang ada di Indonesia. Misalnya saja adanya keberagaman logat bahasa, kuliner lokal, kekayaan hayati hingga kesenian khas nusantara yang mampu ditayangkan pada serial ini. Persamaan penelitian ini adalah keduanya sama-sama membahas tentang pesan pada film animasi dalam negeri yang mampu mengenalkan budaya nusantara kepada khalayak, khususnya anak-anak. Perbedaannya, pada penelitian terdahulu difokuskan pada pesan keberagaman budaya, sedangkan pada penelitian ini difokuskan pada representasi patriotisme yang ada pada film animasi Knight Kris.

*Ketiga*, jurnal karya Andrian Wikayanto pada 2018 yang berjudul “Representasi Budaya dan Identitas Nasional pada Animasi Indonesia”. Metode penelitian yang digunakan dalam jurnal ini adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode analisis isi untuk menganalisis data-data yang telah terkumpul. Dari hasil penelitian ini, diperoleh fakta bahwa sejak tahun 1955-2017 terdapat sebanyak 73.5% atau sebanyak 61 dari 83 judul film animasi lokal, baik film animasi dalam bentuk serial televisi, film pendek maupun film layar lebar, yang mengangkat tema kebudayaan nusantara. Elemen kebudayaan yang diambil pun beragam, dapat berupa identitas suku bangsa, kebudayaan, agama, bahasa, kondisi geografis, bahkan sifat atau karakter keindonesiaannya. Persamaan penelitian ini adalah penelitian ini sama-sama terfokuskan pada film animasi lokal yang memiliki tema budaya. Sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitiannya. Dimana pada penelitian yang dilakukan oleh Andrian difokuskan pada bagaimana budaya lokal direpresentasikan pada film-film animasi karya Indonesia, sedangkan pada penelitian ini hanya difokuskan pada

representasi patriotisme yang terdapat pada 1 (satu) judul film animasi, yakni film animasi berjudul Knight Kris.

*Keempat*, jurnal Airani Demillah pada 2019 dengan judul “Peran Film Animasi Nussa dan Rara dalam Meningkatkan Pemahaman tentang Ajaran Islam pada Pelajar SD”. Jurnal ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dalam mendeskripsikan hasil temuannya. Penelitian ini menghasilkan sebuah temuan yakni pelajar SD Pembangunan Bagan Batu Riau yang menjadi subyek pada penelitian Airani ini mengaku mendapatkan pengetahuan baru tentang islam melalui film Nussa dan Rara tersebut. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang berlangsung adalah sama-sama memilih film animasi karya dalam negeri sebagai obyek penelitiannya. Sedangkan perbedaannya terdapat pada fokus penelitiannya. Pada penelitian terdahulu, penelitian difokuskan pada hasil peningkatan pengetahuan yang didapat pelajar SD Pembangunan Bagan Batu Riau setelah melihat Film Nussa dan Rara. Sedangkan pada penelitian ini, peneliti memfokuskan penelitian pada apa saja representasi patriotisme yang ingin disampaikan oleh tim produksi Film Knight Kris kepada khalayak. Selain itu, film animasi yang digunakan dalam penelitian pun berbeda. Dimana dalam penelitian sebelumnya, film yang digunakan adalah Film berjudul Nussa dan Rara yang memiliki durasi kurang dari 10 menit untuk setiap seri filmnya dan mengandung pesan-pesan keislaman, sedangkan pada penelitian yang sedang berlangsung, film yang digunakan adalah Film Knight Kris yang berdurasi 1 jam 46 menit yang mengangkat tema tentang budaya dan cerita sejarah yang ada di Pulau Jawa.

*Kelima*, Skripsi karya Abdul Ghafur pada tahun 2019 yang berjudul Representasi Perilaku Muslim dalam Film 3: Alif Lam Mim (Analisis Semiotika Roland Barthes). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kritis dengan analisis semiotika Roland Barthes sebagai pisau analisisnya. Terdapat beberapa hasil yang

diperoleh dari penelitian ini, diantaranya adalah adanya representasi sikap sabar, adil, bijaksana, dan pemurah yang digambarkan sebagai perilaku seorang muslim dalam film 3: Alif, Lam Mim. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang berlangsung adalah penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian yang sama, yakni menggunakan pendekatan kritis dengan semiotic Roland Barthes sebagai pisau analisisnya. Namun, yang menjadi pembedanya adalah film yang digunakan dalam penelitian terdahulu bukan dikategorikan dalam film animasi lokal. Selain itu, teori yang digunakan pada penelitian terdahulu adalah Teori Perilaku Beralasan yang dikembangkan oleh Ajzen dan Fishben. Sedangkan pada penelitian yang sedang berlangsung ini teori yang digunakan merupakan Teori Representasi yang dikembangkan oleh Stuart Hall.

*Keenam*, skripsi karya Gufron Galuh A. Mukti pada tahun 2019 yang berjudul Representasi Anti Rasisme dalam Film US karya Jordan Lee (Analisis Semiotika Roland Barthes). Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kritis dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes dalam menganalisa data-data yang telah terkumpul. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang berlangsung adalah keduanya menggunakan teori yang sama, yakni Teori Representasi dan konsep semiotika Roland Barthes untuk mengupas data yang diperoleh. Sedangkan perbedaannya terletak pada subyek penelitian dan fokus penelitian. Dimana pada penelitian sebelumnya, film yang digunakan adalah Film US yang diproduksi di Amerika Serikat dan bukan termasuk dalam kategori film animasi. Selain itu, fokus yang diteliti pada penelitian sebelumnya adalah representasi anti rasisme.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini, dibutuhkan beberapa metode penelitian untuk mendapatkan fakta yang kebenarannya bersifat objektif dan dapat dipertanggungjawabkan.

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kritis. Dimana pemilihan metode pendekatan ini mempertimbangkan alasan bahwa pendekatan yang bersifat kritis dapat memaparkan dan menyimpulkan representasi patriotisme, berupa pemaknaan secara denotatif dan konotatif, pada film animasi Knight Kris secara deduktif dan induktif.

Sementara itu, jenis penelitian adalah penelitian deskriptif. Dimana penelitian ini bertujuan untuk memaparkan fakta yang telah ditemukan secara sistematis, akurat dan faktual. Fokus penelitian ini terletak pada bagaimana Film Knight Kris memaknai berbagai tanda yang muncul pada film tersebut.

#### **B. Unit Analisis**

Unit analisis merupakan fokus dari sebuah penelitian yang sedang diteliti. Biasanya disebut dengan istilah subyek dan obyek penelitian. Dalam penelitian ini, subyek yang menjadi fokus peneliti adalah film animasi Knight Kris yang diproduksi oleh Viva Fantasia, dikhususkan pada scene yang memuat tanda patriotisme didalamnya, baik dalam bentuk visual (video) maupun dalam bentuk audio (dialog). Sementara itu, obyek pada penelitian ini adalah representasi patriotisme yang ada pada film animasi Knight Kris itu sendiri.

### C. Jenis Dan Sumber Data

Penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif. Dimana data-data pada penelitian ini berupa uraian dalam pernyataan-pernyataan dan bukan berupa angka. Terdapat 2 (dua), yakni sumber data primer dan sekunder.

1. Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari obyeknya. Dalam penelitian ini data primer yang digunakan adalah dokumentasi dari film Knight Kris yang memiliki durasi sekitar 1 jam 41 menit.
2. Data sekunder adalah data yang diperoleh tidak langsung dari obyeknya. Melainkan berasal dari sumber lain, baik berupa sumber tertulis maupun lisan. Data jenis ini juga sering disebut sebagai data pendukung. Dalam penelitian ini, referensi berupa buku-buku, jurnal, penelitian terdahulu serta catatan-catatan merupakan data sekunder yang digunakan dalam penelitian ilmiah ini.

### D. Tahap-Tahap Penelitian

Dalam melakukan penelitian, tahapan-tahapan dalam melakukan penelitian sangatlah dibutuhkan. Tahapan-tahapan ini bertujuan agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan secara efektif. Berikut adalah urutan tahapan yang digunakan pada penelitian semiotika ini.

1. Mencari topik yang menarik

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah menemukan topik yang menjadi fokus penelitian ini. Tema didapatkan berdasarkan pengamatan pada beberapa data.

2. Merumuskan masalah

Tahap selanjutnya adalah merumuskan masalah yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Rumusan masalah merupakan fokus utama dalam penelitian ini, sehingga harus dibuat sedemikian rupa agar berhubungan dengan topik yang dipilih sebelumnya.

### 3. Menentukan metode penelitian

Pada tahap ini peneliti mulai menentukan pendekatan dan jenis penelitian, subyek dan obyek penelitian, sumber data hingga teknik pengumpulan dan analisis data.

### 4. Melakukan pengumpulan data

Di tahap ini, peneliti mulai mengamati berbagai adegan yang ada di film animasi yang menjadi bahan penelitian dan mencatat berbagai hal yang dianggap penting. Tak hanya itu, peneliti juga mengumpulkan berbagai data yang relevan dengan penelitian ini, baik data yang berasal dari buku, jurnal, penelitian terdahulu, maupun yang bersumber dari berita-berita di berbagai media massa online.

### 5. Melakukan analisis data

Tahap selanjutnya adalah melakukan analisis pada data yang telah dikumpulkan. Pada penelitian ini, metode analisis yang digunakan adalah analisis semiotika model Roland Barthes. Pada tahap ini, analisis dilakukan agar berbagai tanda, simbol, dan lambang yang terdapat pada Film Knight Kris dapat memiliki makna yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

### 6. Membuat kesimpulan

Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah tahap untuk penarikan kesimpulan. Dimana kesimpulan berisi tentang ringkasan dari penjelasan mengenai permasalahan yang ada dalam penelitian ini.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, dokumentasi, dan studi pustaka.

1. Studi Pustaka merupakan pengumpulan data yang bersumber dari berbagai pustaka yang ada. Pustaka yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pustaka dalam bentuk buku-buku, jurnal, serta berbagai penelitian

- terdahulu yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.
2. Observasi dalam penelitian ini dimaksudkan sebagai kegiatan mengamati film Knight Kris, baik berupa tanda yang muncul pada karakter film tersebut maupun dari alur ceritanya.
  3. Dokumentasi merupakan kelanjutan dari tahapan observasi dan studi pustaka. Dimana setelah mengamati berbagai tanda yang muncul di film Knight Kris. Peneliti melakukan dokumentasi dengan cara meng-*capture* frame yang mewakili adegan yang berhubungan dengan representasi patriotism dalam film tersebut. Data yang didokumentasikan pun tidak hanya data berupa gambar (visual) saja, melainkan data yang berupa dialog serta catatan tentang informasi dari studi pustaka yang telah dilakukan juga.

#### F. Teknik Analisis Data

Pada tahap ini, peneliti mulai mendeskripsikan frame yang telah didokumentasikan dari adegan yang telah dipilih. Pemilihan adegan ini didasari pada ada atau tidaknya representasi patriotisme yang terkandung didalamnya.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis semiotika yang dikemukakan oleh Roland Barthes dalam mengungkapkan representasi patriotisme yang ada pada film Knight Kris.

Pada semiotika milik Roland Barthes, dijelaskan bahwa semiotikanya memiliki 2 (dua) signifikasi. Signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara signifier (penanda) dan signified (pertanda) yang disebut sebagai makna denotatif. Sedangkan pada tahap kedua, Barthes menyebutnya dengan makna konotatif, yang didalamnya mitos secara tegas dibedakan dari denotatif atau sistem tataran pertama.

Tabel 2.1 : Peta Tanda Roland Barthes

1. Signifier (Penanda)	2. Signified (Pertanda)
3. Denotative Sign (Tanda Denotatif)	
4. Connotatif Signifier (Penanda Konotatif)	5. Connotatif Signified (Pertanda Konotatif)
6. Connotatif Sign (Tanda Konotatif)	

Dari peta Barthes, terlihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri atas tanda (1) dan pertanda (2). Akan tetapi, tanda denotatif tersebut secara bersamaan juga menjadi penanda konotatif (4). Jadi, dalam konsep Barthes, tanda konotatif tidak sekedar memiliki makna tambahan namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya.

Melalui model ini, Barthes menjelaskan bahwa signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* atau penanda (ekspresi) dan *signified* atau pertanda (*content*) di dalam sebuah tanda terhadap realitas external<sup>22</sup>. Hubungan antara signifier dan signified pada signifikasi ini kemudian disebut sebagai denotasi. Dimana denotasi merupakan makna yang paling nyata dari tanda. Sedangkan pada signifikasi tahap kedua, signifikasi berhubungan dengan isi sehingga kadang kala tanda bekerja melalui mitos. Dimana mitos merupakan cara kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam. Dalam pandangan Umar Yunus, mitos tidak dibentuk melalui penyelidikan, tetapi melalui anggapan berdasarkan observasi kasar yang digeneralisasikan<sup>23</sup>. Sehingga mitos banyak hidup di lingkungan masyarakat.

---

<sup>22</sup> Indiawan Seto Wahjuwibowo, *Semiotika Komunikasi : Aplikasi praktis bagi Penelitian Skripsi Komunikasi*, (Jakarta, Mitra Wacana Media: 2013), hlm. 21

<sup>23</sup> *Ibid*, hlm. 23

Berdasarkan penjelasan tersebut, terdapat beberapa tahapan analisis yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan analisis pada data yang telah terkumpulkan:

1. Mengidentifikasi subyek penelitian dengan cara mengamati dan memahami alur cerita melalui visual (gambar) dan audio (dialog) yang ada pada film animasi Knight Kris
2. Menghubungkan scene yang telah terpilih dengan teori yang digunakan, dalam penelitian ini teori yang digunakan adalah Teori Representasi milik Stuart Hall
3. Mendeskripsikan atau melakukan pemaknaan secara denotatif dan konotatif terhadap scene yang berhubungan dengan representasi patriotisme yang ada pada film Knight Kris
4. Melakukan penarikan kesimpulan terkait representasi patriotisme yang ada pada film animasi Knight Kris

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah film animasi karya dalam negeri yang berjudul Knight Kris. Sementara itu, obyek penelitiannya adalah analisis teks media yang difokuskan pada analisis semiotika milik Roland Barthes. Film ini tergolong dalam kategori film animasi yang keseluruhan ceritanya berkisah tentang petualangan seorang anak laki-laki dan teman-temannya untuk mengalahkan Asura, sang raksasa jahat.

##### 1. Profil Film Knight Kris



Gambar 4.1: Poster Film Knight Kris

Knight Kris merupakan judul sebuah film animasi layar lebar yang dirilis pada 23 November 2017. Film ini diproduksi oleh Studio Viva Fantasia yang berpusat di Jakarta.

Knight Kris sendiri berasal dari bahasa Inggris dan memiliki arti keris kesatria. Dimana konsep dari keris ini

berasal dari senjata khas nusantara, khususnya senjata tradisional Pulau Jawa.

Film yang memakan biaya produksi 18 Milyar ini lahir atas inisiatif Deddy Cahyadi atau biasa dikenal sebagai Deddy Corbuzier. Ia melihat fenomena semakin berkurangnya tayangan yang diperuntukkan bagi kalangan anak-anak dan menilai bahwa minat pelaku bisnis di bidang industri perfilman untuk membuat proyek dengan segmentasi kalangan anak-anak semakin sedikit. Melihat fenomena ini, ia membulatkan tekad untuk mulai membuat sebuah film animasi yang mengangkat tema budaya lokal. “Saya prihatin tidak ada film untuk anak-anak, makanya kami hadir dengan film animasi kelas dunia yang berlatar budaya Indonesia dan penuh edukatif” ujar Deddy Corbuzier<sup>63</sup>.

Selain sebagai salah satu pilihan tayangan yang diperuntukkan kepada anak-anak, film ini memiliki misi lain yakni mengenalkan unsur budaya lokal kepada generasi penerus bangsa. Tujuannya tak lain tak bukan adalah agar generasi penerus bangsa mau mencintai dan melindungi budaya yang telah ada sejak jaman nenek moyang.

Berbagai unsur budaya yang ditampilkan pada film ini diawali dengan adanya benda pusaka bernama keris yang mampu memberikan kekuatan super serta mampu mengalahkan sang karakter antagonis, Asura. Dilanjutkan dengan adanya bangunan candi yang menjadi awal petualangan para karakter utama dan kebangkitan dari para karakter. Selain itu, adanya karakter berwujud

---

<sup>63</sup>Rulu Riantriananto, 2017, Deddy Corbuzier Angkat Pesan Moral di Film Knight Kris, diakses pada 18 Februari 2020 dari <https://www.liputan6.com/showbiz/read/3168667/deddy-corbuzier-angkat-pesan-moral-di-film-knight-kris>

wayang dalam versi modern dan berbagai istilah lokal pun menambah daftar budaya yang dikenalkan pada film ini.

Tak hanya untuk mengenalkan berbagai budaya bangsa, Film Knight Kris ini juga digunakan sebagai ajang pembuktian kepada para khalayak umum bahwa putera-puteri bangsa pun telah mampu membuat sebuah film animasi yang memiliki tampilan (visual) yang sangat modern. Tidak kalah dengan film-film karya studio mancanegara seperti Pixar, Walt Disney dan Dreamwork. Hal ini dibuktikan dengan adanya berbagai efek CGI (*Computer Generated Imagery*) yang mampu ditampilkan pada film ini.

Deddy Corbuzier selaku eksekutif producer berharap agar pelaku bisnis di bidang industri perfilman lainnya mulai berminat untuk membuat film untuk kalangan anak-anak juga. "... Semoga PH lain mulai buat film anak enggak bikin setan-setanan meski masih laku," papar Deddy Corbuzier<sup>64</sup>

## 2. Tim Produksi

Dalam pembuatan sebuah karya audio visual, dibutuhkan sebuah tim yang mampu bekerja sama dalam setiap tahap pembuatannya. Begitu pula dengan pembuatan film animasi berjudul Knight Kris ini. Berikut adalah orang-orang yang berjasa dalam pembuatan film animasi ini :

Executive Producer	Deddy Corbuzier Kurniawan Biantoro Johanes Paulus
Producer	Sys NS

---

<sup>64</sup> Al Sobry, 2017, Kejar Target, Deddy Corbuzier Yakin Film Knight Kris Kalahkan Rafathar, diakses pada 17 Februari 2020 dari <https://www.grid.id/read/04163716/kejar-target-deddy-corbuzier-yakin-film-night-kris-kalahkan-rafathar>

Director	Antonius William Fajito
Screenplay	Antonius
Concept Art	Antonius Andrew Radithia Famela Suryadjaya Andrew Konstantine
Animation Director	William Fajito
Animator	Dini Purnomo Febian Dominikus Reyhan Raissa Reiner Sheren Yoga Yasahardja Jennyver Albertino Handi Salim
Storyboard Artist	Lulu Deviana Sheren Utarinka
Voice Over	Deddy Corbuzier Kaesang Pangarep Chika Jessica Stella Cornelia Bima Sakti Santosa Amin Esty Haryani Triyuh Hendra Ian Saybani Debora Manusama
Music Editor	Willyhanto
Sound Design & Dialog Editor	Khikmawan Santosa Mohammad Ikhsan
Sound Effect Editor	Yordana Al Farisyi Reyhan Malik Putranto

Marketing

Aldy Prawira Hadhi  
Surya  
Ridwan Santosa  
Ferry Dafira

### 3. Karakter Film

Dalam sebuah film terdapat beberapa karakter yang menjadi pusat dari alur ceritanya. Dimana karakter-karakter tersebut biasanya dibedakan menjadi karakter yang bersifat protagonis dan antagonis. Dimana karakter dengan sifat protagonis sering disebut dengan karakter yang memiliki peran baik. Sedangkan karakter antagonis merupakan karakter yang menjadi lawan dari karakter protagonis. Karakter jenis ini biasanya diidentikkan dengan karakter yang memiliki sifat negatif (jahat).

Begitu pula di film animasi berjudul Knight Kris ini. Di film ini, terdapat beberapa karakter yang menjadi pusat dari alur ceritanya. Berikut adalah karakter - karakter yang menjadi pusat dari alur cerita film ini :

#### a. Bayu

Karakter ini merupakan gambaran dari seorang anak lelaki yang senantiasa bermimpi untuk menjadi seorang pahlawan super. Suatu hari, ia menemukan benda pusaka berbentuk keris di sebuah candi di tengah hutan. Keris tersebut mampu memberinya kekuatan super dan merubahnya menjadi kesatria harimau atau disebut sebagai Bayusekti.



Gambar 4.2: Bayu (kiri) dan Bayusekti (kanan)

Bersamaan dengan bangkitnya kekuatan dari keris tersebut, raksasa jahat bernama Asura yang terkurung bersama keris tersebut pun ikut bangkit Akibatnya, warga desa pun berubah menjadi batu akibat serangan dari Asura. Melihat hal tersebut, Bayu bertekad untuk menyempurnakan kekuatan keris tersebut untuk melawan Asura dan mengembalikan keadaan penduduk desa.

Dalam karakter Bayu ini, terdapat 2 orang yang menjadi pengisi suaranya. Mereka adalah Chika Jessica yang mengisi karakter Bayu ketika menjadi bocah laki-laki dan Deddy Corbuzier ketika Bayu menjadi kesatria harimau atau Bayusekti

b. Rani

Rani merupakan kakak sepupu Bayu yang berasal dari kota. Karena paksaan dari sang ibu, ia menghabiskan masa liburannya di desa tempat Bayu dan ayahnya (Paman Indra) tinggal.



Gambar 4.3 : Rani, sepupu Bayu dari kota

Di awal kedatangannya, ia mendengar keributan tentang seorang warga yang menjadi korban dari penunggu hutan larangan. Dimana penunggu hutan tersebut akan menyerang siapa saja yang memasuki hutan terlalu dalam. Mendengar penjelasan dari Bayu tentang hantu hutan, teman-teman Bayu mengejek

Bayu sebagai pengecut dan menantangnya untuk memasuki hutan terlarang. Mendengar hal itu, Bayu pun menyetujuinya dan mengajak Rani untuk ikut bersamanya kedalam hutan keesokan harinya. Dari perjalanan ini, mereka menemukan sebuah candi kuno dan Rani pun ikut terjebak dalam konflik yang berasal dari berabad tahun lalu. Dalam karakter ini, Stella Cornelia merupakan sosok dibalik suara remaja wanita ini.

c. Empu Tandra

Empu Tandra merupakan pendekar pertama pemilik keris kesatria. Ia merupakan pendekar yang mampu menyegel Asura dengan kerisnya. Namun, karena kekuatan Asura yang sangat besar, ia terdesak dan mendapat kutukan sehingga menjelma menjadi seekor kera.



Gambar 4.4: Empu Tandra sebelum (kiri) dan setelah (kanan) dikutuk

Ketika mengetahui Asura belum sepenuhnya kalah, ia menanti seorang kesatria baru sebagai penggantinya selama ribuan tahun. Ia pun melatih dan menemani di sepanjang perjalanannya. Tujuannya, agar kesatria baru tersebut mampu mengalahkan Asura sepenuhnya.

Dengan pembawaan yang penuh wibawa, suara karakter ini diisi oleh Bima Sakti, salah satu pengisi

suara yang telah berpengalaman menjadi dubber di beberapa film animasi.

d. Yuda

Ia merupakan karakter yang diceritakan sebagai penerus tunggal sekaligus generasi ke-33 dari klan Astrakara, klan penempa besi. Menjadi satu-satunya penerus klan penempa besi dan tinggal sebatang kara membuat Yuda tumbuh menjadi pribadi yang tangguh dan sombong.



Gambar 4.5: Yuda dengan (kiri) dan tanpa (kanan) penutup kepala

Mengetahui segel Asura telah terlepas dan membahayakan para manusia, Yuda memutuskan untuk membantu Bayu untuk mengalahkan Asura. Kaesang Pangarep merupakan tokoh dibalik karakter Yuda ini.

e. Asura

Asura merupakan salah satu tokoh antagonis dalam film ini. Ia digambarkan memiliki bentuk seperti raksasa berwarna merah. Pada awalnya, ia mempelajari ilmu hitam dari guru sihir senatero negeri agar dapat berkuasa di kerajaannya. Ia pun semakin kuat dan

kemudian menjelma menjadi Asura Murka, sang raksasa jahat.



Gambar 4.6 : Asura dalam sosok manusia (kiri) dan raksasa iblis (kanan)

Ketika kekuatannya menjadi semakin meresahkan warga desa, datanglah seorang kesatria yang melawannya dengan sebuah keris sakti. Karena ulah sang kesatria tersebut, ia dan kekuatannya pun tersegel bersama keris dari sang kesatria sakti tersebut. Setelah ribuan tahun tersegel, kini ia telah bangkit dan melanjutkan rencananya yang tertunda, yakni membuat semua manusia tunduk dibawah kerajaannya.

Sama halnya dengan karakter Empu Tandra, suara dari karakter Asura ini juga diisi oleh Bima Sakti. Meskipun memiliki pengisi suara yang sama, karakter dari masing-masing suara ini sangatlah berbeda. Dimana karakter Empu Tandra memiliki suara yang berwibawa dan bijaksana, sedangkan suara dari karakter Asura memiliki suara yang cenderung berat dan menakutkan

f. Nahwara

Nahwara merupakan tangan kanan Asura sekaligus jenderal kerajaan Rengka. Ia juga mendapat sebutan “Raja Kaum Picik” dari Asura karena usahanya yang hendak menghinati dan merebut tahta Asura atas Kerajaan Rengka. Namun usahanya gagal bersamaan

ketika Asura kalah melawan Empu Tandra. Ketika Asura tersegel bersama dengan keris kesatria, Nahwara pun ikut membantu bersamanya.



Gambar 4.6: Nahwara tampak depan (kiri) dan samping (kanan)

Ketika segel pada Asura terlepas, ia membebaskan Nahwara dan memberinya sebuah tugas, yakni merebut keris kesatria dari tangan seorang bocah lelaki. Nahwara pun mengiyakan perintah tersebut dan bergegas mencari keris kesatria. Karakter yang digambarkan memakai banyak topeng di wajahnya dan pandai berkata-kata ini sukses diisi oleh Santosa.

Secara keseluruhan, film ini memiliki beberapa karakter protagonis. Mereka adalah Bayu, Rani, Yuda, serta Empu Tandra. Sedangkan kedua sisanya, yakni Asura dan Nahwara, merupakan tokoh antagonis yang menjadi lawan dari para tokoh protagonis tersebut.

#### 4. Sinopsis

Film Knight Kris ini memiliki durasi film sepanjang 1 jam 46 menit. Secara keseluruhan, film ini menceritakan tentang perjalanan anak lelaki bernama Bayu dalam memberantas kejahatan yang disebabkan oleh kebangkitan Asura, sang raksasa jahat. Ia berencana untuk membuat semua manusia untuk tunduk pada kerajaannya, Kerajaan Rengka.

Cerita dari film ini diawali dengan menampilkan kejadian berabad-abad yang lalu, yakni kelahiran dari seorang pangeran di sebuah kerajaan. Dimana ketika pangeran tersebut mencapai usia remaja, pangeran tersebut sangat terobsesi dengan kekuasaan dan kekuatan. Alhasil, ia pun mempelajari berbagai ilmu hitam dari guru sihir di seluruh penjuru negerinya. Ia pun menjadi semakin kuat dan menjelma menjadi Asura Murka, sang iblis raksasa. Penduduk desa pun mulai resah akan kekuatan dan niat jahat Asura tersebut.

Kemudian, muncullah seorang pemuda yang memiliki keris sakti. Ia pun bertarung melawan Asura dan mampu menyegel kekuatan Asura. Namun, karena kuatnya kekuatan Asura, keris yang menjadi senjata melawannya pun terpecah menjadi 6 bagian. Dimana pecahannya terpecah ke seluruh penjuru negeri.

Berabad-abad kemudian, terdapat seorang anak laki-laki yang memiliki cita-cita menjadi seorang pahlawan super. Ia berniat untuk menuntaskan setiap kejahatan yang ada. Anak lelaki tersebut bernama Bayu. Ia memiliki kakak sepupu bernama Rani yang berasal dari kota dan sedang berlibur di desa bersama Bayu dan paman Indra (ayah Bayu).

Bersama Rani ia memasuki hutan terlarang yang berada di desanya. Disana ia menemukan sebuah keris di sebuah candi misterius. Melalui keris ini, Bayu mendapat kekuatan untuk berubah menjadi kesatria harimau yang memiliki kekuatan super. Namun, keris tersebut tidak hanya memberi Bayu sebuah kekuatan super, tetapi juga membangkitkan kembali sosok raksasa Asura yang tersegel bersama keris tersebut.

Raksasa jahat itu pun menyerang warga desa dan membuat mereka menjadi batu. Melihat hal itu, Bayu menyesal dan merasa bertanggung jawab akan bencana yang menimpa warga desanya. Ketika penyesalan Bayu

belum usai, muncullah seekor kera yang mampu berbicara dan menceritakan sejarah bagaimana keris tersebut mampu menyetel Asura. Namun, karena kuatnya kekuatan Asura, keris tersebut pun terpecah menjadi 6 bagian. Dimana salah satu pecahannya berada di tangan Bayu.

Agar dapat mengembalikan keadaan penduduk desa seperti sedia kala, Bayu harus mencari kelima pecahan keris tersebut dan mendapatkan kekuataannya lebih sehingga mampu mengalahkan Asura. Berbagai rintangan mewarnai petualangan Bayu dan teman-temannya. Dimulai dari kemunculan Nahwara, sang tangan kanan dari Asura, yang hendak merebut keris kesatria dari tangan Bayu. Hingga kemunculan Yuda yang berusaha menjebak mereka bertiga.

Namun, meskipun Yuda mempunyai niat untuk menjebak mereka, ia tetaplah seorang anggota pewaris klan penempa besi. Dimana pada jaman dahulu, klan tersebut merupakan klan yang membuat keris kesatria. Sehingga di kala Bayu, selaku pemilik keris kesatria, membutuhkan bantuan untuk mengalahkan sosok Asura, karakter Yuda bersedia memberikan bantuan, bahkan sebelum Bayu, Rani dan Empu Tandra memintanya.

## B. Penyajian Data

Film Knight Kris ini memiliki durasi selama 106 menit atau 1 jam 46 menit. Dimana secara keseluruhan, film ini menceritakan tentang perjalanan Bayu dan rekan-rekannya dalam menggagalkan rencana Asura, sang iblis raksasa, untuk memaksa manusia tunduk dibawah kekuasaannya. Meskipun secara keseluruhan film ini berisi tentang perjuangan Bayu melawan Asura, film ini tetap memiliki banyak pesan patriotisme yang terkandung didalamnya.

Untuk mengetahui apa saja pesan patriotisme yang ingin disampaikan oleh para kru film, penulis akan melakukan

pemaknaan semiotika yang dikenalkan oleh Roland Barthes. Dimana pada signifikasi tahap pertama berisi tentang hubungan antara signifier dan signified yang kemudian disebut sebagai denotasi dan akan dijelaskan pada subbab ini. Sedangkan pada signifikasi tahap kedua yang berhubungan dengan isi pesan yang berhubungan dengan konotasi dan mitos akan dijelaskan pada subbab selanjutnya (analisis data). Berikut ini adalah beberapa adegan yang penulis analisis:

a. Scene 5

Tabel 4.1  
Analisis patriotisme dalam scene 5

Scene	Shot	Visual	Keterangan
5	2	 <p>Bayu: “....Aku bukan pengecut. Aku bisa kesana kalau aku mau:”</p>	Bayu tersinggung dengan julukan ‘pengecut’ yang diberikan padanya oleh trio botak
Shot : Medium Close Up (MCU) Durasi : 07.57-08.01			
5	4	 <p>Bayu: “Ayo. Aku bakal buktiiin kalau aku bukan pengecut”</p>	Bayu pun menerima tantangan dari trio botak untuk memasuki hutan
Shot : Medium Close Up (MCU) Durasi : 08.18-08.21			

5	7	 <p data-bbox="434 347 740 564">Bayu: “Jangan khawatir, kak. Mereka selalu ganggu aku. Sekarang waktu yang tepat untuk nunjukin ke mereka”</p>	<p data-bbox="768 177 960 459">Bayu meminta Rani untuk tidak khawatir padanya karena telah menerima tantangan dari si botak</p>
<p data-bbox="239 609 575 639">Shot : Medium Shot (MS)</p> <p data-bbox="239 644 505 675">Durasi : 08.40-08.46</p>			

#### Denotasi:

Pada *scene* ke-5, *shot* ke-2, penanda yang ada diwakili oleh hasil *capture* yang memperlihatkan Bayu sedang melipat tangannya sambil berkata, “...Aku bukan pengecut. Aku bisa kesana kalau aku mau”. Sedangkan pertanda yang muncul dari penanda tersebut adalah Bayu merasa tersinggung dengan julukan ‘pengecut’ yang diberikan kepadanya oleh trio botak.

Selanjutnya, pada *shot* ke-5 penanda yang muncul adalah gambar dan dialog Bayu yang dengan percaya diri berkata “Aku bakal buktikan kalau aku bukan pengecut”. Sedangkan pertanda yang muncul adalah Bayu tanpa ragu menerima tantangan yang diberikan oleh trio botak untuk memasuki hutan. Dimana hutan tersebut dipercaya memiliki penunggu yang suka mengganggu orang-orang yang memasuki hutan.

Kemudian, pada *shot* ke-7, penanda yang hadir diwakili oleh dialog Bayu pada Rani “Jangan khawatir, kak. Mereka selalu ganggu aku. Sekarang waktu yang tepat untuk nunjukin ke mereka”. Sedangkan pertanda yang ada

adalah sifat Bayu yang merasa begitu percaya pada kemampuan yang ia miliki sehingga ia berusaha meyakinkan Rani untuk tidak khawatir pada dirinya.

Berdasarkan ketiga shot tersebut, dapat disimpulkan bahwa makna denotasi yang ada pada scene 5 ini adalah Bayu tidak setuju dengan julukan ‘pengecut’ yang ditujukan padanya. Oleh karena itu, ia menerima tantangan trio botak untuk membuktikan bahwa ia bukanlah seorang pengecut seperti yang mereka katakan. Ia juga meminta Rani untuk tidak mengkhawatirkannya dan percaya pada kemampuan Bayu dalam menjalankan tantangan tersebut.

Konotasi:

Pada *scene* ke-5 ini, penanda yang muncul sama seperti makna denotasi pada penjelasan sebelumnya, yakni Bayu tidak setuju dengan julukan ‘pengecut’ yang ditujukan padanya. Oleh karena itu, ia menerima tantangan trio botak untuk membuktikan bahwa ia bukanlah seorang pengecut seperti yang mereka katakan. Ia juga meminta Rani untuk tidak mengkhawatirkannya dan percaya pada kemampuan Bayu dalam menjalankan tantangan tersebut.

Dari penanda tersebut, pertanda yang muncul adalah Bayu merasa tertantang dengan tantangan yang dilontarkan oleh trio botak. Ia pun menyetujui tantangan tersebut dengan maksud untuk membuktikan diri pada mereka bahwa ia bukanlah seorang pengecut.

Berdasarkan hal tersebut, dapat diketahui bahwa scene ini memiliki makna konotasi bahwa Bayu berani melawan orang-orang yang merendahkan dirinya, dalam kasus ini mereka adalah trio botak. Perlawanan Bayu dilakukan dengan cara membuktikan diri bahwa ia mampu menghadapi tantangan yang mereka berikan, yakni memasuki hutan hingga malam tiba.

Sementara itu, jika ditelaah berdasarkan mitos ada, anak-anak nakal, atau dalam film ini disebut sebagai trio botak, adalah representasi dari para pembully yang suka mengganggu orang lain yang dianggapnya lebih lemah. Oleh karena itu, tidak sedikit korban bullying yang hanya diam dan tidak melawan akan terus menerus mendapatkan gangguan dari pembully. Sedangkan mereka yang melawan, atau bahkan yang mampu membuktikan bahwa dirinya lebih baik atau lebih kuat dari si pembully akan diabaikan dan tidak mendapat gangguan lagi.

Dalam film ini, Bayu yang digambarkan sebagai korban bullying melawan ejekan trio botak tersebut. Ia berusaha membuktikan diri bahwa ia bukanlah orang yang lemah dengan cara menjalankan dan menyelesaikan tantangan dari mereka. Hal ini bertujuan sebagai upaya untuk menghentikan gangguan trio botak yang selama ini ia alami.

b. Scene 12

Tabel 4.2

Analisis patriotisme dalam scene 12

Scene	Shot	Visual	Keterangan
12	5	 <p>Empu: “.. Bayu, ayahmu dan penduduk desa ini masih bisa diselamatkan”</p> <p>Bayu: “Bagaimana caranya?”</p>	Empu memberikan solusi untuk mengembalikan kondisi warga desa dan ayah Bayu yang telah membatu karena ulah Asura

			
Empu mengangkat keris kesatria			
Shot : Medium Shot Durasi : 27.50-28.00			
12	5	 Bayu: “Demi ayahku. Baiklah” 	Bayu menerima solusi dan keris kesatria dari Empu
Shot : Medium Close Up Durasi : 28.50-29.00			

#### Denotasi:

Pada *scene* ke-12 *shot* ke-5 durasi ke 27.50-28.00, penanda yang hadir diwakili oleh gambar percakapan ketika Empu memberikan harapan kepada Bayu mengenai kondisi warga desa dengan dialog “...Bayu, ayahmu dan penduduk desa ini masih bisa diselamatkan”. Mendengar hal itu, Bayu menjawab “Bagaimana caranya?”. Seketika Empu mengangkat keris yang ada di genggamannya dan menunjukkannya pada Bayu. Berdasarkan penanda tersebut,

pertanda yang hadir memperlihatkan Empu yang sedang menawarkan solusi pada Bayu atas kondisi warga desa.

Sementara itu, pada *scene* dan *shot* yang sama namun pada durasi yang berbeda, yakni pada durasi ke 28.50-29.00, ditampilkan adegan Bayu yang sedang menerima solusi dari Empu dengan pernyataan, “Demi ayahku.. Baiklah”. Usai berkata demikian, Bayu berjalan ke arah Empu dan mengambil keris yang diserahkan padanya.

Berdasarkan *shot* tersebut, dapat disimpulkan bahwa makna denotasi yang ada pada *scene* ke-12 ini adalah Bayu menerima solusi yang ditawarkan oleh Empu dengan menggunakan keris yang ada di tangannya. Ia pun menerima keris tersebut dan berambisi untuk menyelamatkan ayah dan warga desanya.

Konotasi:

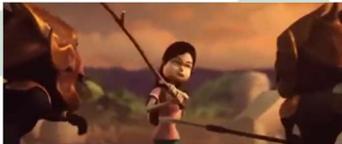
Pada *scene* ke-12 ini, penanda konotasi yang muncul ditampilkan ketika Bayu menerima solusi yang ditawarkan oleh Empu dengan menggunakan keris yang ada di tangannya. Berdasarkan penanda tersebut, pertanda yang muncul dapat diartikan ketika melihat keris yang diterima oleh Bayu. Keris tersebut dapat dimaknai sebagai salah satu bentuk kekuatan yang dimilikinya sekaligus bentuk tanggung jawab Bayu atas kondisi warga desa dan ayahnya.

Keris sendiri secara denotasi dimaknai sebagai salah satu senjata atau pusaka khas Pulau Jawa. Namun secara konotasi, keris dapat dimaknai sebagai sumber kekuatan sekaligus beban bagi pemilikinya. Stan Lee, dalam film *Spiderman*nya juga mengatakan ‘*with great power, comes great responsibility*’ yang memiliki arti dalam kekuatan besar, terdapat tanggung jawab besar. Berdasarkan pengertian tersebut, makna konotasi yang muncul pada *scene* ke-12 ini adalah adanya upaya Bayu untuk bertanggung jawab terhadap kondisi warga desa dengan menggunakan kekuatan dari keris yang telah diserahkan oleh Empu.

Sementara itu, berdasarkan mitos yang beredar, keris merupakan salah satu senjata pusaka yang diyakini mampu memberikan kemampuan magis kepada pemiliknya. Namun, dibalik kekuatan yang diberikan olehnya, keris juga dipercaya meminta imbalan sebagai bayaran atas kekuatan yang telah ia berikan.

c. Scene 18

Tabel 4.3  
Analisis patriotisme dalam scene ke-18

Scene	Shot	Visual	Keterangan
18	1	 <p>Empu: “Bayu, cepat berubah”</p>	Empu menghalau serangan Nahwara yang ditujukan pada Bayu
Shot : Medium Close Up Durasi : 42.09-42.55			
18	3		Rani berusaha melindungi Bayu dari serangan pasukan Nahwara
Shot : Medium Long Shot Durasi : 43.04-43.48			

Denotasi:

Penanda denotatif pada *scene* ke-18 *shot* ke-1 ini diwakili oleh gambar (visual) Empu yang sedang menangkis serangan Nahwara dan berkata pada Bayu, “Bayu, cepat berubah”. Dari penanda tersebut, pertanda yang hadir memperlihatkan

aksi Empu yang dengan sigap melindungi Bayu dari serangan Nahwara.

Sementara itu, pada scene ke-18 shot ke-3 penanda denotasinya diwakili oleh hasil *capture* yang menunjukkan aksi Rani yang sedang mengayunkan tongkat kayunya pada pasukan Nahwara. Ia berusaha memukul pasukan Nahwara yang berusaha mendekati Bayu.

Berdasarkan kedua shot tersebut, makna denotasi yang muncul pada scene ke-18 ini adalah baik Empu maupun Rani keduanya sama-sama merelakan dirinya untuk menghadang serangan lawan demi melindungi Bayu dari serangan Nahwara maupun pasukannya.

Konotasi:

Aksi Empu dan Rani yang menghadang serangan musuh demi melindungi Bayu merupakan upaya untuk memberi waktu pada Bayu untuk dapat berubah menjadi pribadi yang lebih kuat. Dalam kasus ini, Bayu diharapkan dapat berubah menjadi kesatria harimau dan mendapatkan kekuatan dari keris kesatria yang ada di tangannya. Hal ini didukung dengan ucapan Empu “Bayu, cepat berubah” ketika menghadang serangan Nahwara yang ditujukan pada Bayu. Sehingga jika dimaknai secara konotasi, scene ke-18 ini dapat dimaknai sebagai upaya Empu dan Rani untuk menolong Bayu yang sedang terdesak oleh musuh, Nahwara dan pasukannya.

## C. Pembahasan Hasil Penelitian

### 1. Hasil Temuan

Film *Knight Kris* merupakan film animasi yang memiliki tema petualangan fantasi. Dimana film ini bercerita tentang petualangan seorang anak lelaki bersama teman-temannya dalam mengumpulkan pecahan keris untuk dapat mengalahkan pangeran kegelapan yang telah menjelma menjadi sosok raksasa jahat.

Dalam penelitian ini, representasi patriotisme ditampilkan dalam film *Knight Kris* diungkap berdasarkan berbagai adegan, baik dari segi visual (gambar) maupun dialog antar tokoh. Pertama-tama, data berupa visual maupun dialog yang memuat tanda patriotisme akan dianalisis menggunakan Analisis Semiotika Roland Barthes agar memperoleh pemaknaan secara denotasi dan konotasi. Selanjutnya, penulis akan mengungkap representasi patriotisme dalam film *Knight Kris* melalui data-data yang telah terkumpul dan menjadikannya sebagai hasil temuan pada penelitian ini. Berikut adalah hasil temuan dalam penelitian ini yang merupakan representasi patriotisme dalam Film *Knight Kris*:

a. Representasi sikap percaya diri dan berani dalam melawan aksi *bullying*

Percaya diri dapat dimaknai sebagai sikap yakin atas kemampuan yang dimiliki diri sendiri. Sementara itu, sikap berani adalah sikap yang dimiliki oleh seseorang yang tidak merasa takut dan gentar dalam menghadapi bahaya dan kesulitan. Sikap ini didasari atas rasa percaya pada kemampuan yang dimiliki.

Dalam film ini, representasi sikap percaya diri ditampilkan pada scene ke 5 ketika Bayu menjadi korban *bullying* trio botak. Mereka membullying Bayu secara verbal, yakni dengan cara merendahkan dan mengejek Bayu dengan hinaan sebagai seorang pengecut. Mendengar hal tersebut, Bayu pada *shot* ke-2 berkata "...Aku bukan pengecut. Aku bisa kesana kalau aku mau". Hal ini membuktikan bahwa Bayu tidak merasa takut dengan para anak nakal tersebut. Sebaliknya, Bayu secara tidak langsung menunjukkan sikap percaya dirinya pada anak-anak nakal tersebut.

Tak hanya itu, sikap percaya diri Bayu juga ditampilkan pada *scene 5 shot 7*. Dimana pada *shot* ini ditampilkan adegan ketika Bayu sedang meyakinkan

Rani akan kemampuan yang dimilikinya dan meminta Rani untuk tidak khawatir karena telah menerima tantangan dari anak-anak nakal tersebut.

Sementara itu, pada *scene* ke-5 *shot* ke-4, Bayu memperlihatkan keberaniannya dengan menerima tantangan dari trio botak. Tantangan tersebut berisi ajakan untuk memasuki hutan desa hingga malam hari. Hutan yang dimaksud adalah hutan yang dikenal angker dan dihuni oleh makhluk yang suka menyerang siapa saja yang memasuki hutan.

Temuan dari analisis tersebut adalah adanya representasi patriotisme berupa sikap percaya diri dan berani yang ditampilkan pada *scene* 5. Dimana kedua sikap ini diimplementasikan dengan adegan seorang anak lelaki bernama Bayu yang dengan berani melawan ketiga anak nakal dan percaya diri menerima tantangan pembuktian diri yang dilontarkan mereka.

b. Representasi sikap bertanggung jawab

Tanggung jawab adalah keadaan dimana seseorang memiliki kewajiban untuk menanggung segala sesuatu dan menanggung akibatnya.

Pada *scene* ke-12 ini, ditampilkan adegan bahwa warga desa telah menjadi batu setelah Bayu sampai di desa. Merasa bertanggung jawab, Bayu yang telah mencabut keris di *scene* sebelumnya menerima tawaran yang diberikan oleh seekor kera yang merupakan jelmaan dari Empu pemilik keris sebelumnya. Empu tersebut memberikan solusi untuk menggunakan kekuatan keris tersebut untuk dapat mengembalikan warga desa dan ayah Bayu seperti semula. Dengan kata lain, Bayu diharuskan untuk mampu mengalahkan Asura yang telah memberikan kutukan kepada warga desa dengan bantuan kekuatan keris tersebut

Pada scene ini, hasil temuan yang didapatkan adalah adanya representasi patriotisme berupa sikap tanggung jawab yang dimiliki Bayu karena telah mengambil keris yang tertancap di kepala Asura dan menyebabkan warga desa dan ayahnya mendapat kutukan. Representasi sikap tanggung jawab ini ditampilkan dengan adegan Bayu yang menerima solusi dan keris dari Empu

c. Representasi sikap rela berkorban

Rela berkorban dapat diartikan sebagai bersedia dengan ikhlas hati memberikan sesuatu sebagai pernyataan kebaktian, kesetiaan, dan sebagainya. Bentuk pengorbanan yang dapat diberikan memiliki banyak jenisnya, seperti pengorbanan secara material dan immaterial. Pengorbanan secara material dapat diimplementasikan dengan memberikan barang-barang kepada orang yang membutuhkan. Contohnya membantu korban bencana alam dengan memberikan pakaian, bahan pokok, dan sebagainya. Sedangkan pengorbanan secara immaterial dapat dicontohkan dengan memberikan bantuan berupa memberikan pendapat, ide, dan sejenisnya.

Dalam film ini, sikap rela berkorban dapat dilihat pada scene 18, tepatnya pada shot ke-1 dan shot ke-3. Dimana pada shot 1, Empu mengorbankan dirinya melindungi Bayu dari serangan dadakan yang diberikan oleh Nahwara. Serupa dengan hal tersebut, pada shot ke-3, Rani juga mengorbankan diri dan berada di depan Bayu untuk melawan pasukan Nahwara yang hendak menyerang Bayu.

Aksi yang dilakukan oleh Empu dan Rani ini merupakan salah satu representasi dari sikap rela berkorban sekaligus aksi saling tolong menolong ketika

ada seseorang yang membutuhkan bantuan meski mereka tidak memintanya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil temuan dari penelitian ini adalah adanya sikap patriotisme berupa berani melawan orang yang melakukan tindak bullying dengan percaya pada kemampuan yang dimiliki, bertanggung jawab atas kesalahan yang telah dilakukan, serta rela berkorban demi kebaikan bersama.

## 2. Korelasi dengan Teori

Secara bahasa, representasi dapat diartikan sebagai perwakilan atau penggambaran atas sesuatu. Sesuatu yang diwakilkan oleh representasi ini dapat beraneka ragam, seperti representasi sebagai bentuk penggambaran atas suatu peristiwa, obyek, maupun sebagai bentuk perwakilan atas tanda.

Sementara itu, berdasarkan Stuart Hall, representasi dapat dimaknai sebagai proses penggunaan bahasa untuk mengatakan sesuatu yang bermakna kepada orang lain. Stuart Hall juga mendefinisikan bahwa representasi merupakan proses produksi makna dari konsep-konsep yang ada dalam pikiran seseorang. Singkatnya, representasi merujuk pada pendapat atau pikiran orang awam terhadap sesuatu, baik dalam bentuk simbol, obyek, maupun peristiwa tertentu.

Pada penelitian ini, peneliti berusaha mengungkap representasi patriotisme yang ada pada Film Knight Kris. Dimana Film Knight Kris ini mengangkat kisah tentang petualangan Bayu dan kawan-kawannya yang berusaha mengumpulkan pecahan keris agar dapat mengalahkan Asura, sosok raksasa jahat.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, terdapat beberapa simbol atau tanda yang merepresentasikan patriotisme. Dimana patriotisme yang dimaksud hanya

difokuskan pada sikap berani, tanggung jawab, rela berkorban, pantang menyerah dan pembaharu, kreatif serta inofatif. Dalam proses pemaknaan pada film Knight Kris ini, konsep pemaknaan dapat berbeda-beda pada setiap individu. Hal ini dapat terjadi karena adanya perbedaan latar belakang kebudayaan (*culture*), pemahaman, pengetahuan serta pengalaman yang dialami pada setiap individu.

Representasi patriotisme dalam film ini didapatkan melalui berbagai tanda yang muncul dalam film. Tanda yang dimaksud adalah tanda yang muncul melalui adegan (visual) dan dialog antar karakter, serta berbagai tanda berupa obyek atau simbol yang ditampilkan pada film ini.

Menurut Representasi Stuart Hall, terdapat dua komponen dalam proses representasi. Dimana yang pertama adalah representasi mental yang ada di dalam pikiran dan yang kedua adalah bahasa. Bahasa adalah salah satu elemen penting dalam memproduksi makna dan mempertukarkan makna kepada orang lain. Oleh karena itu, dibutuhkan bahasa yang maknanya mampu dipahami dengan makna yang sama antar komunikator maupun komunikatori.

Menurut Stuart Hall, Bahasa menurut Stuart Hall tidak hanya simbol yang dapat diucapkan (spoken) dan tertulis (written) saja. Balok-balok musik, gerak tubuh, ekspresi wajah, bahkan gambar-gambar yang diproduksi secara elektronik melalui televisi dan media lainnya juga dapat dikatakan sebagai bahasa.

Menurut pendapat tersebut, gambar yang dicapture dan dialog para karakter pada subbab sebelumnya dianggap telah dapat merepresentasikan sikap patriotisme yang ada pada film Knight Kris. Meskipun demikian, adanya makna yang tidak ditampilkan secara jelas pada Film Knight Kris membuat peneliti melakukan pemaknaan berdasarkan analisis semiotika Roland Barthes. Pada analisis Roland

Barthes tersebut, sebuah tanda dimaknai secara denotasi dan konotasi.

Pemaknaan secara denotasi dilakukan peneliti dengan melihat bagaimana jalannya alur cerita yang ada di film. Sedangkan pemaknaan secara konotasi, dilakukan dengan menggabungkan unsur kebudayaan atau bahkan mitos yang berkembang di masyarakat.

Representasi patriotisme dalam Film Knight Kris ini secara tidak langsung dapat menggambarkan realitas dengan kehidupan sehari-hari. Dimana sikap patriotisme dapat dilakukan siapa saja, baik tua maupun muda, laki-laki maupun perempuan. Selain itu, sikap patriotisme juga dapat dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya adalah sikap berani membuktikan kebenaran, bertanggung jawab atas kesalahan, rela berkorban dan saling tolong menolong.

Melalui film ini, audience diharapkan dapat menangkap pesan patriotisme yang direpresentasikan pada film ini. Sehingga ketika audience mampu memahami sifat patriotisme yang direpresentasikan ada pada film ini, audience diharapkan dapat menerapkan sifat-sifat patriotisme di kehidupan sehari-hari mereka.

### 3. Korelasi dengan Al Quran

Menyisipkan pesan moral pada sebuah film merupakan hal yang wajar di dunia perfilman, begitu pula dalam film animasi. Film jenis ini adalah film yang didominasi memiliki audience dari kalangan anak-anak. Dimana film jenis ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran dengan cara yang mudah dimengerti untuk anak-anak.

Dalam penelitian ini, film animasi yang digunakan adalah Film Knight Kris karya Studio Viva Fantasia. Dimana film ini bercerita tentang petualangan seorang bocah lelaki bernama Bayu bersama teman-temannya

yang berusaha untuk menumpas kejahatan yang dilakukan oleh Asura, raksasa jahat.

Dalam penelitian ini, pesan moral yang akan ditemukan adalah pesan moral yang berkaitan dengan pesan-pesan patriotisme. Dimana patriotisme ini dapat diartikan sebagai sikap atau nilai-nilai kepahlawanan yang dimiliki oleh seseorang, diantaranya adalah sikap rela berkorban, suka menolong sesama, bertanggung jawab dan lain sebagainya.

Salah satu representasi patriotisme yang muncul pada film ini adalah adanya sikap berani yang ditampilkan pada scene 5. Dimana pada scene tersebut ditampilkan adegan Bayu yang dengan berani dan percaya diri melawan dan membuktikan kekuatannya pada anak-anak nakal yang suka *bullying*nya.

Tidak hanya itu, representasi patriotisme juga muncul pada scene 18 yang berisi adegan tentang pertolongan yang diberikan Empu dan Rani pada Bayu. Dimana kedua orang tersebut dengan rela dan spontan mengorbankan dirinya untuk berhadapan dengan Nahwara dan pasukannya demi melindungi Bayu dari serangan mereka.

Berdasarkan kedua representasi tersebut, dalil yang sesuai dengan keadaan tersebut adalah HR Muslim sebagaimana berikut:

عَنْ أَبِي سَعِيدٍ الْخُدْرِيِّ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ ؛ قَالَ : سَمِعْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ : «مَنْ رَأَى مِنْكُمْ مُنْكَرًا فَلْيُغَيِّرْهُ بِيَدِهِ ، فَإِنْ لَمْ يَسْتَطِعْ فَبِلِسَانِهِ ، فَإِنْ لَمْ يَسْتَطِعْ فَبِقَلْبِهِ ، وَذَلِكَ أَضْعَفُ الْإِيمَانِ <<

Artinya: Dari Abu Sa'îd al-Khudri Radhiyallahu anhu, ia berkata, “Aku pernah mendengar Rasûlullâh Shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda, ‘Barangsiapa di antara kalian melihat kemungkaran, maka hendaklah ia mengubahnya dengan tangannya (kekuasaannya); jika ia tidak mampu,

maka dengan lidahnya (menasihatinya); dan jika ia tidak mampu juga, maka dengan hatinya (merasa tidak senang dan tidak setuju), dan demikian itu adalah selemah-lemah iman<sup>65</sup>”

Berdasarkan hadist tersebut, sikap Bayu pada scene 5 merupakan implementasi dari sikap untuk mencegah kemungkaran dengan lidahnya. Dimana pada scene ini, Bayu menggunakan lisannya untuk mencegah perbuatan bullying di masa depan dengan cara menerima tantangan pembuktian diri.

Sedangkan pada scene 18, sikap Empu dan Rani dapat dikategorikan sebagai sikap untuk mencegah kemungkaran dengan tangannya. Secara konotasi, tangan disini juga dapat diartikan sebagai kekuatan. Dimana dengan sedikit kekuatan yang dimiliki Empu dan Rani, mereka berusaha menghalau serangan Nahwara dan pasukan pada Bayu.

Selain kedua sikap patriotisme tersebut, representasi patriotisme yang muncul pada film ini adalah sikap bertanggung jawab yang ditampilkan oleh karakter Bayu. Sikap ini ditampilkan pada scene 12 dengan adegan Bayu sedang menerima solusi dan keris dari Empu sebagai wujud tanggung jawabnya kepada warga desa dan ayahnya. Hal ini sesuai dengan QS. Al Muddasir ayat 38 yang berisi tentang tanggung jawab yang dimiliki oleh setiap individu. Berikut adalah isi dari ayat tersebut:

كُلُّ نَفْسٍ بِمَا كَسَبَتْ رَهِيْنَةٌ - ٣٨

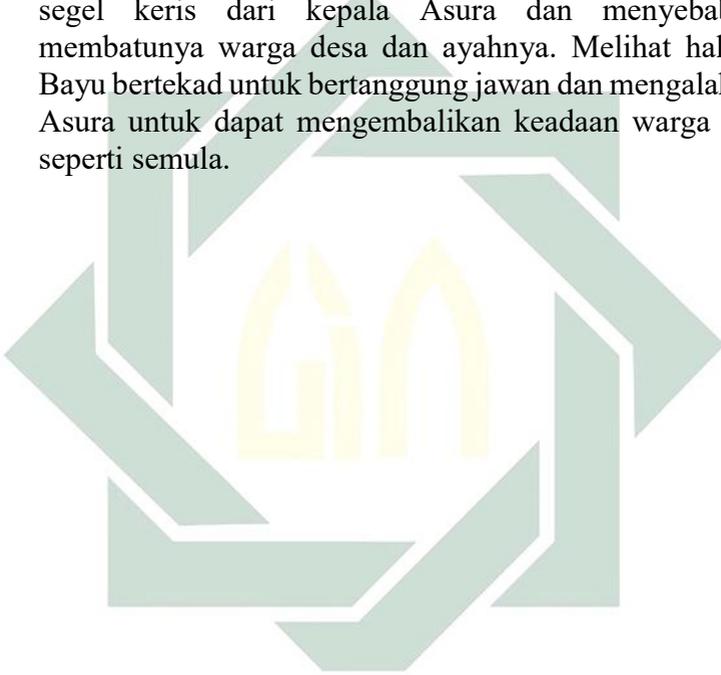
Artinya: Setiap orang bertanggung jawab atas apa yang telah dilakukannya<sup>66</sup>

---

<sup>65</sup> HR.Muslim no.49, diakses pada 27 Mei 2020 dalam <https://almanhaj.or.id/12342-amar-maruf-nahi-munkar-menurut-ahlus-sunnah-wal-jamaah.html>

<sup>66</sup> Al Qur'an, Al Muddasir [74]: 38

Berdasarkan ayat tersebut, setiap manusia diharuskan bertanggung jawab atas segala sesuatunya, baik dalam segi tutur kata maupun perbuatannya. Dalam film ini, tepatnya pada scene 12, karakter Bayu berusaha bertanggung jawab atas kesalahannya yang telah melepas segel keris dari kepala Asura dan menyebabkan mambatunya warga desa dan ayahnya. Melihat hal ini, Bayu bertekad untuk bertanggung jawan dan mengalahkan Asura untuk dapat mengembalikan keadaan warga desa seperti semula.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Representasi adalah proses menafsirkan ulang suatu hal berdasarkan pendapat dan budaya yang berkembang disekitarnya. Proses representasi ini digunakan untuk menggambarkan atau mewakili suatu obyek tertentu.

Representasi juga dapat didefinisikan sebagai salah satu produk dari bahasa. Ia dapat berfungsi untuk mengatakan sesuatu yang bermakna pada orang lain. Tujuannya beragam, seperti untuk menyampaikan sebuah informasi, pendapat, negosiasi, atau tujuannya lainnya. Dalam penelitian ini, representasi digunakan untuk menggambarkan bagaimana sikap patriotisme para karakter yang pada film Knight Kris.

Patriotisme sendiri dapat didefinisikan sebagai sifat-sifat kepahlawanan. Dimana sikap ini dikenal sebagai sifat yang rela mengorbankan diri demi kepentingan bersama, baik untuk kepentingan orang lain atau untuk kepentingan kelompok, bangsa dan negaranya.

Dalam film, sikap kepahlawan para karakter tidak hanya diimplementasikan melalui visualnya (gambar) saja, melainkan juga diimplementasikan pada berbagai dialog yang diungkapkan para karakternya. Bahkan tidak jarang sikap ini baru dapat diketahui ketika kita tidak hanya melakukan pemaknaan secara denotasi saja, melainkan juga secara konotasi. Maka dari itu, penelitian ini menggunakan kedua cara pemaknaan tersebut untuk merepresentasikan sikap para karakter.

Berikut adalah beberapa representasi patriotisme yang didapatkan peneliti setelah melakukan penelitian terhadap Film Knight Kris yang diproduksi oleh Viva Fantasia:

### 1. Representasi sikap berani dan percaya diri

Sikap berani ini ditampilkan melalui sikap Bayu yang tidak merasa takut dan terintimidasi atas ejekan yang diterimanya dari trio botak. Ia bahkan dengan percaya diri menerima tantangan dari trio botak untuk memasuki hutan hingga malam hari.

Ia juga meminta kakaknya yang bernama Rani untuk tidak mengkhawatirkannya karena telah menerima tantangan tersebut. Hal ini secara tidak langsung meminta kakaknya untuk percaya pada kemampuan yang dimilikinya.

### 2. Representasi sikap bertanggung jawab

Representasi dari sikap bertanggung jawab ini diawali dengan adanya introspeksi diri yang ditujukan dengan rasa bersalah Bayu pada warga desa. Ia merasa bersalah karena telah mencabut keris dan tanpa sadar melepaskan segel yang mengunci tubuh Asura.

Selanjutnya, aksi Bayu menerima keris dari tangan Empu menyiratkan makna bahwa Bayu telah menerima beban berupa tanggung jawab atas kekuatan yang didapatnya dari keris tersebut. Ia juga merasa bertanggung jawab atas apa yang telah terjadi pada warga desa dan bertekad untuk mengembalikan mereka seperti sedia kala dengan mengalahkan Asura.

### 3. Representasi sikap rela berkorban demi kepentingan bersama

Representasi sikap ini ditunjukkan oleh karakter Empu dan Rani yang dengan sigap mengorbankan diri untuk melawan Nahwara dan pasukan dengan tujuan untuk dapat menyelamatkan Bayu yang merupakan pemilik keris kesatria. Dimana keris tersebutlah yang mampu mengalahkan Asura dengan kekuatan yang terkandung didalamnya.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan beberapa saran sebagai bahan pertimbangan bagi pihak terkait.

1. Bagi kru film sekaligus rumah produksi Film Knight Kris, Viva Fantasia, diharapkan dapat meminimalisir durasi pada scene tentang pertempuran antar karakter di film selanjutnya. Hal ini dikarenakan pada Film Knight Kris, durasi pertempuran antar tokoh protagonis dan antagonis berlangsung lebih dari sepertiga durasi film. Sedangkan segmentasi film ini ditujukan untuk kalangan anak-anak yang merupakan peniru ulung yang belajar melalui apa yang mereka lihat dan dengarkan.
2. Bagi masyarakat selaku penikmat film animasi ini, diharapkan dapat mendampingi dan memberikan penjelasan pada anak-anak ketika menikmati berbagai adegan pada film ini, terutama pada scene yang berisi adegan pertarungan, seperti pada scene pertempuran Bayu dan Nahwara. Selain itu, masyarakat juga diharapkan dapat menerapkan nilai-nilai patriotisme yang ada pada film ini di kehidupan sehari-hari. Seperti pesan untuk berani dalam menghadapi aksi *bullying*, bertanggung jawab pada kesalahan yang telah diperbuat, serta rela berkorban dan menolong sesama yang sedang membutuhkan.
3. Bagi pekerja sekaligus pemilik industri perfilman, diharapkan dapat berkontribusi untuk memproduksi film-film animasi dalam negeri yang layak ditayangkan dan memiliki banyak pesan moral pada kalangan anak-anak
4. Bagi para akademisi dan peneliti yang akan datang, Penelitian ini hanya fokus pada representasi patriotisme

yang dikaji secara semiotik. Masih banyak hal yang dapat diteliti pada film ini. Selain itu, akademisi juga diharapkan dapat memperbanyak referensi saat hendak melakukan penelitian.

### C. Keterbatasan Penelitian

Dalam sebuah karya, baik karya sastra maupun karya ilmiah, keterbatasan merupakan hal yang wajar. Begitu pula pada penelitian ini.

Selama proses penelitian, peneliti mengalami beberapa keterbatasan dalam proses penyusunannya. Beberapa keterbatasan tersebut adalah :

1. Penelitian ini hanya berfokus pada representasi patriotisme film. Sehingga masih banyak lagi aspek yang dapat dikembangkan menjadi sebuah penelitian, seperti: aspek budaya bangsa, baik budaya dalam bentuk arsitektur bangunan, geografis, maupun dalam bentuk kehidupan sosial
2. Penelitian ini hanya fokus membahas sikap patriotisme yang ditampilkan oleh karakter protagonis di film Knight Kris saja.

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

- Achmad, Sri Wintala. 2018. Etika Jawa: Pedoman Luhur dan Prinsip Orang Jawa. Yogyakarta: Araska
- Aqbary, Iwok. 2017. Knight Kris: Bayu dan Keris Kesatria. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer
- Berger, 2000. Arthur Asa. Tanda-Tanda dalam Kebudayaan Kontemporer. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Brook, Peter. 2002. Percikan pemikiran tentang teater, film dan opera. Yogyakarta: Arti
- Danesi, Marcel. 2010. Pengantar Memahami Semiotika Media. Yogyakarta: Jalasutra
- Departemen Agama RI. 2005. Al Quran dan Terjemahannya Speceial for Woman. Bandung: Syaamil Al-Qur'an
- Effendy, Heru. 2014. Mengawal Industri Film Indonesia. Jakarta: Gramedia
- Hall, Stuart Hall. 2003. Representation: Cultural Representations and Signifying. London: Sage Publication
- Hikmat, Mahi M. 2011. Metode penelitian dalam Perspektif Ilmu Komunikasi dan Sastra. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Ida, Racham. 2016. Metode Penelitian: Studi Media dan Kajian Budaya. Jakarta: Kencana
- Idrus, Fahmi. Tanpa Tahun. Kamus Lengkap Bahasa Indonesia. Surabaya: Greisinda Press.
- Kriyantono, Rachmat. 2016. Teknik Praktis Riset komunikasi. Jakarta : Kencana
- Prasetya, Arif Budi. 2018. Analisis Semiotika Film dan Komunikasi. Malang: Intrans Publishing
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2007. Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka
- Rubern, Brent D., dan Lea P. Stewart. 2013. Komunikasi dan Perilaku Manusia. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

- Sobur, Alex. 2001. Analisis teks media: suatu pengantar untuk analisis wacana, analisis simiotik, dan analisis framing. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sobur, Alex. 2016. Semiotika Komunikasi. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Wahjuwibowo, Indiawan Seto. 2018. Semiotika Komunikasi – Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi Jakarta: Mitra Wacana Media

### **JURNAL dan PAPER**

- Basid, Abdul. 2016. “Pesan Multikultural dalam Serial Animasi Anak Adit, Sopo, dan Jarwo”, *Penamas*, vol. 29, no.3, 2016
- Demillah, Airani. 2019. “Peran Film Animasi Nussa dan Rara dalam Meningkatkan Pemahaman tentang Ajaran Pelajar SD”. *Jurnal Interaksi*, vol.3, no.2, 2019
- Marcella, Deka dan Septia Winduwati. 2019. “Representasi Nilai-Nilai Kepahlawanan Iklan Gojek (Studi Semiotika Iklan Gojek Versi Kamu-Gozali)”. *Prologia*, vol.3, no.2, 2019
- Pratama, Aunillah Reza. “Fenomena Bullying Perspektif HadistL Upaya Spritual sebagai Problem Solving atas Tindakan Bullying”, *Dialogia*, vol.16, no.2, 2019
- Wikayanto, Andrian. 2018. “Representasi Budaya dan Identitas Nasional pada Film Animasi”. *Converence Paper (online)*, diakses pada 14 Januari 2020 dalam [https://www.researchgate.net/publication/329414296\\_Representasi\\_Budaya\\_Dan\\_Indentitas\\_Nasional\\_Pada\\_Animasi\\_Indonesia](https://www.researchgate.net/publication/329414296_Representasi_Budaya_Dan_Indentitas_Nasional_Pada_Animasi_Indonesia)

### **SKRIPSI**

- Rachmawati, Siti Chusnuniyah Nuriya. 2016. “Semangat Nasionalisme Anak dalam Film Indonesia Masih Shubuh”. Skripsi Fakultas Dakwah dan Komunikasi. Ilmu Komunikasi. UIN Sunan Ampel, Surabaya

- Saidah, Siti Machfirotus. 2015. "Pesan Film Animasi Adit Sopo Jarwo Episode 19". Skripsi Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Komunikasi Penyiaran Islam. UIN Sunan Ampel, Surabaya.
- Yessika Ayurisna. 2009. "Representasi Maskulinitas dari Segi Fisik dan Mental dalam Makalah Men's Health USA: Sebuah Tinjauan Analisis Wacana Kristis". Skripsi Universitas Indonesia, Depok

### **WEB INTERNET**

- Al Sobry, 2017, Kejar Target, Deddy Corbuzier Yakin Film Knight Kris Kalahkan Rafathar, diakses pada 17 Februari 2020 dari <https://www.grid.id/read/04163716/kejar-target-deddy-corbuzier-yakin-film-night-kris-kalahkan-rafathar>
- Desain Grafis Indonesia. Semiotika Iklan Sosial (bagian I), diakses pada 9 Februari 2020 dalam <https://dgi.or.id/dgi-archive/semiotika-iklan-sosial-bagian-i>
- DPR RI. UU Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman, diakses pada 14 Desember 2019 dari <https://referensi.elsam.or.id/2014/11/uu-nomor-33-tahun-2009-tentang-perfilman/>
- IDS Education. Apa itu animasi ?, diakses pada 14 Desember 2019 dari <https://idseducation.com/articles/apa-itu-animasi/>
- Kominfo. Tren Positif Film Indonesia, diakses pada 16 Juli 2020 dalam <https://www.indonesia.go.id/ragam/seni/sosial/tren-positif-film-indonesia>
- Pengertian Nasionalisme dan Patrionalisme Menurut Para Ahli, diakses pada 16 Juli 2020 dalam <https://gurupkn.com/pengertian-nasionalisme>
- Siregar, Edmiraldo. 2017. Kutipan Keren Para Pahlawan Nasional, Siapa Favoritmu?, diakses pada 28 Juli 2020 dalam <https://www.liputan6.com/citizen6/read/3158182/kutipan-keren-para-pahlawan-nasional-siapa-favoritmu>

- Rahmawati, Fitria. 2017. Menurut Ganjar, Sosok Pahlawan Nasional Zaman Now itu .. , diakses pada 28 Juli 2020 dalam <https://nasional.tempo.co/read/1032867/menurut-ganjar-sosok-pahlawan-nasional-zaman-now-itu/full&view=ok>
- Riantrianto, Rulu. 2017. Deddy Corbuzier Angkat Pesan Moral di Film Knight Kris, diakses pada 18 Februari 2020 dalam <https://www.liputan6.com/showbiz/read/3168667/deddy-corbuzier-angkat-pesan-moral-di-film-knight-kris>
- Sari, Nisa Mutia. 2020. 10 Jenis-Jenis Animasi yang sering dijumpai berdasarkan proses pembuatannya, diakses pada 18 Juli 2020 dalam <https://hot.liputan6.com/read/4182489/10-jenis-jenis-animasi-yang-sering-dijumpai-berdasarkan-proses-pembuatannya>
- Seputar Pengetahuan. Pengertian Patriotisme menurut Para Ahli, Ciri, Sikap dan Contohnya', diakses pada 4 Juni 2020 dalam <https://www.seputarpengertian.co.id/2017/12/pengertian-patriotisme-menurut-para-ahli-ciri-ciri-sikap-dan-contoh.html>
- Welianto, Ari. 2020. Patriotisme:Arti, Sejarah dan Cirinya, diakses pada 17 Juli 2020 dalam <https://www.kompas.com/skola/read/2020/03/09/160000569/patriotisme-arti-sejarah-dan-cirinya?page=all>
- Yazid bin Abdul Qadir Jawas. Amar Ma'ruf Nahi Munkar Menurut Ahlus Sunnah Wal Jama'ah, diakses pada 27 Mei 2020 dalam <https://almanhaj.or.id/12342-amar-maruf-nahi-munkar-menurut-ahlus-sunnah-wal-jamaah.html>