

**NILAI-NILAI PERJUANGAN AWS BIN JUBAIR DALAM
FILM THE JOURNEY
(Analisis Semiotika Roland Barthes)**

SKRIPSI

Oleh :
JAKA WARDANA
NPM : 1803110286

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
KONSENTRASI HUBUNGAN MASYARAKAT**



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2022**

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

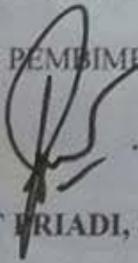
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi, oleh:

Nama : JAKA WARDANA
NPM : 1803110286
Judul Skripsi : NILAI-NILAI PERJUANGAN AWS BIN JUBAIR
DALAM FILM *THE JOURNEY* (ANALISIS
SEMIOTIKA ROLAND BARTHES)

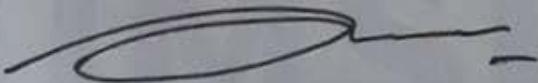
Medan, 7 September 2022

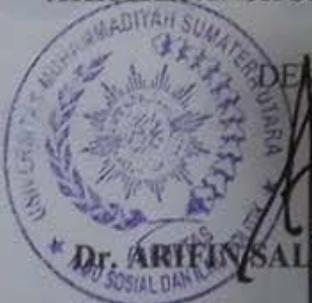
PEMBIMBING


Dr. RIBUT PRIADI, S.Sos., M.I.Kom

Disetujui Oleh

KETUA PROGRAM STUDI


AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom


DEKAN
Dr. ARIYAN SALEH, S.Sos., M.SP

PENGESAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera
Utara oleh:

Nama : Jaka Wardana
NPM : 1803110286
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Pada hari, tanggal : Rabu, 7 September 2022
Waktu : Pukul 08:15 WIB s/d Selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Dr. LUTFI BASIT, S.Sos., M.I.Kom
PENGUJI II : ELVITA YENNI, S.S., M.Hum
PENGUJI III : Dr. RIBUT PRIADI, S.Sos., M.I.Kom

(
(
(

PANTIA PENGUJI

Ketua

Sekretaris

Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP

ABRAR ADHANI, S.Sos., M.I.Kom

PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan ini saya, **JAKA WARDANA**, NPM **1803110286**, menyatakan dengan sungguh-sungguh:

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang undang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah oleh orang lain dengan sesuatu imbalan, atau memplagiat atau menjiplak atau mengambil karya orang lain, adalah tindakan kejahatan yang harus dihukum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa skripsi ini adalah hasil karya dan tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain, atau karya plagiat, atau karya jiplakan dari karya orang lain.
3. Bahwa di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh kerjasama di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia tanpa mengajukan banding menerima sanksi:

1. Skripsi saya ini beserta nilai-nilai hasil ujian skripsi saya dibatalkan.
2. Pencabutan kembali gelar kesarjanaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijazah sarjana dan transkrip nilai yang telah saya terima.

Medan, 2022

Yang menyatakan,



JAKA WARDANA

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa di limpahkan kepada penulis, sehingga bisa menyelesaikan skripsi dengan judul **“NILAI-NILAI PERJUANGAN AWS BIN JUBAIR DALAM FILM THE JOURNEY (Analisis Semiotika Roland Barthes)”** sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Ucapan Terima kasih yang dalam kepada orang tua penulis tentunya, yaitu kepada Ayah saya **Budi Armada Putra** dan Ibu saya **Siti Asiyah** yang telah memberi dukungan baik secara moril maupun materil, perhatian, pujian, bimbingan, serta doa yang tulus sehingga membuat penulis merasa termotivasi dan terus berjuang dalam mengerjakan skripsi ini.

Dalam Penyusunan Skripsi ini banyak hambatan serta rintangan yang penulis hadapi, namun pada akhirnya dapat melalui berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Agussani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Dr. Rudianto, S.Sos., M.Si selaku Wakil Rektor III sekaligus Pelaksana Tugas FISIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. Dr. Arifin Saleh, S.Sos, MSP selaku Dekan FISIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Dr. Abrar Adhani, S.Sos, M.I.Kom selaku Wakil Dekan I FISIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Dra. Yusrina Tanjung, M.AP selaku Wakil dekan III FISIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Akhyar Anshori, S.Sos., M.I.Kom selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Faizal Hamzah Lubis, S.Sos., M.I.Kom selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Dr. Ribut Priadi, S.Sos., M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan arahan selama penyusunan skripsi.
9. Terima kasih untuk kakak dan abang penulis Ingrid Kirana dan Jaya Laksmiana yang selalu memberikan semangat.
10. Sahabat terdekat penulis, Ali Hanafiah Bangko, Hafiz Aradiko, Tommy Rivaldi, Walhidayah, Tengku Muhammad Jozarky. Terima kasih telah hadir, dan saling mendukung, serta telah mewarnai hari-hari dalam pembuatan skripsi.
11. Seluruh teman-teman Ilmu Komunikasi FISIP UMSU STAMBUK 2018 terkhusus kelas HUMAS Sore.
12. Sahabat-sahabat dekat saya di Sibolga, Jaka Saputra dan Wisnu Rachman.

13. Terima kasih kepada teman-teman SMA 2 Sibolga yang selalu memberikan dukungan.
14. Semua Pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan.

Penulis mohon maaf atas segala kesalahan yang pernah dilakukan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk mendorong penelitian-penelitian selanjutnya.

Medan , Agustus 2022

Jaka Wardana

**NILAI-NILAI PERJUANGAN AWS BIN JUBAIR DALAM FILM THE
JOURNEY
(Analisis Semiotika Roland Barthes)**

Oleh:

**Jaka Wardana
1803110286**

ABSTRAK

Film adalah salah satu media massa yang sangat efektif dan efisien dalam penyampaian pesannya. Film selalu berkembang dari masa ke masa, pembuatan film tidak hanya melibatkan kamera dan pengambilan gambar, tetapi dapat melalui teknik komputer seperti film animasi atau film *anime*. Beberapa film *anime* memiliki nilai-nilai perjuangan di dalamnya. Salah satu Film *anime* yang mengandung nilai-nilai perjuangan adalah film *The Journey*. *The Journey* adalah film *anime* yang tercipta atas kerja sama Toei Animation (Jepang) dan Manga Productions (Arab). Film *The Journey* menceritakan perjuangan penduduk Makkah melawan pasukan gajah Abrahah. Tokoh utama dalam film *The Journey* bernama Aws Bin Jubair. Aws Bin Jubair selaku tokoh utama banyak mengandung nilai-nilai perjuangan di setiap adegannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna nilai-nilai perjuangan Aws Bin Jubair dalam film *The Journey*. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengamatan langsung pada objek penelitian, yakni pada film *The Journey*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika model Roland Barthes dengan pendekatan penandaan dua tahap yaitu makna denotasi dan konotasi hingga mitos yang terdapat pada setiap adegan Aws Bin Jubair yang memuat nilai-nilai perjuangan. Berdasarkan hasil penelitian, nilai-nilai perjuangan yang tampak pada Aws Bin Jubair adalah nilai rela berkorban, nilai keberanian, nilai semangat, nilai harga-menghargai, nilai sabar dan pantang menyerah, nilai persatuan, dan nilai kerja sama.

Kata kunci : *Semiotika, Nilai-Nilai Perjuangan, Aws Bin Jubair*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
SURAT PERNYATAAN	
KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II URAIAN TEORITIS.....	7
2.1 Komunikasi.....	7
2.1.1 Pengertian Komunikasi.....	7
2.2 Komunikasi Verbal dan Nonverbal.....	9
2.3 Komunikasi Massa.....	10
2.3.1 Fungsi Komunikasi Massa.....	11
2.4 Media Massa.....	12
2.5 Sejarah Arab Pra Islam.....	13
2.5.1 Masyarakat Arab Pra Islam.....	15
2.5.2 Ka'bah Masa Arab Pra Islam.....	17
2.5.3 Pasukan Gajah.....	18
2.6 Film.....	20
2.6.1 Pengertian Film.....	20
2.6.2 Fungsi Film.....	21
2.6.3 Tokoh Dalam Film.....	24
2.6.4 Genre Film.....	25
2.6.5 Jenis-Jenis Shot Dalam Film.....	27
2.6.6 Film Anime.....	30
2.7 Nilai-Nilai Perjuangan.....	32

2.7.1	Pengertian Nilai.....	32
2.7.2	Nilai Perjuangan.....	34
2.8	Semiotika.....	37
2.8.1	Pengertian Semiotika.....	37
2.8.2	Model Semiotika Roland Barthes.....	39
BAB III METODE PENELITIAN.....		45
3.1	Jenis Penelitian.....	45
3.2	Kerangka Konsep.....	46
3.3	Definisi Konsep.....	47
3.4	Kategorisasi Penelitian.....	49
3.5	Unit Analisis Data.....	49
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	49
3.7	Teknik Analisis Data.....	50
3.8	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	50
3.9	Deskripsi Objek Penelitian.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		53
4.1	Tokoh Utama Film <i>The Journey</i>	53
4.2	Sinopsis Film <i>The Journey</i>	55
4.3	Analisis Data.....	56
4.4	Pembahasan Hasil.....	81
BAB V PENUTUP.....		84
5.1	Simpulan.....	84
5.2	Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....		86
LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Two Orders Of Signification</i>	41
Gambar 3.1 Kerangka Konsep.....	47
Gambar 3.2 Poster Film <i>The Journey</i>	51
Gambar 4.2 Aws Bin Jubair.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Peta Tanda Roland Barthes.....	39
Tabel 3.1 Kategorisasi Penelitian.....	49
Tabel 3.2 Susunan Kru Film <i>The Journey</i>	52
Tabel 4.1 <i>Scene</i> /adegan (00:00:44 – 00:01:50).....	57
Tabel 4.2 <i>Scene</i> /adegan (00:11:34 – 00:13:15).....	59
Tabel 4.3 <i>Scene</i> /adegan (00:39:12 – 00:42:00).....	61
Tabel 4.4 <i>Scene</i> /adegan (00:42:46 – 00:43:50).....	62
Tabel 4.5 <i>Scene</i> /adegan (00:57:35 – 00:59:08).....	65
Tabel 4.6 <i>Scene</i> /adegan (01:07:14 – 01:09:21).....	66
Tabel 4.7 <i>Scene</i> /adegan (01:13:32 – 01:15:04).....	69
Tabel 4.8 <i>Scene</i> /adegan (01:17:02 – 01:17:44).....	71
Tabel 4.9 <i>Scene</i> /adegan (01:30:32 – 01:31:15).....	73
Tabel 4.10 <i>Scene</i> /adegan (01:32:43 – 01:34:14).....	75
Tabel 4.11 <i>Scene</i> /adegan (01:36:02 – 01:35:50).....	77
Tabel 4.12 <i>Scene</i> /adegan (01:38:11 – 01:39:44).....	79

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komunikasi merupakan suatu proses penyampaian pesan yang setiap hari dilakukan, manusia sebagai makhluk sosial tidak akan mungkin terlepas dari yang namanya komunikasi. Komunikasi sendiri sudah tercipta sejak nenek moyang manusia hidup dan tinggal di bumi, dengan kemampuan komunikasi dan berbahasa itu pulalah manusia dapat menjadi makhluk yang paling dominan di atas bumi ini.

Komunikasi tidak hanya dipandang sebagai penyampai pesan saja, tetapi komunikasi bisa mengacu pada kajian-kajian yang lebih luas serta kompleks. Pesan verbal dan nonverbal juga terkandung di dalam komunikasi. Melalui pesan verbal dan nonverbal dapat diketahui bahwasannya komunikasi tidak selalu mengacu pada informasi yang disampaikan, namun ada sesuatu pesan yang tidak terdengar tetapi dapat dilihat secara empiris dan dapat mempengaruhi makna dari sebuah pesan.

Pada era digital dan teknologi ini, komunikasi sudah berkembang sedemikian maju dan dapat mempengaruhi cara berpikir, perilaku, dan sosial. Salah satu dari jenis-jenis komunikasi diantaranya adalah komunikasi massa.

Komunikasi massa merupakan komunikasi yang menggunakan media massa sebagai cara menyampaikan pesannya. Proses komunikasi massa memiliki karakteristik dan ciri-ciri yang paling mencolok diantara jenis komunikasi lainnya ialah gaya dan model penyampaian pada komunikasi massa tertuju pada khalayak.

Komunikasi massa sendiri sulit untuk lepas dari yang namanya media massa, bahkan mustahil di era globalisasi ini. Jenis media massa sejauh ini berkembang mengikuti perkembangan zaman, dan menjadi sesuatu hal yang terus diteliti.

Beberapa jenis media massa yang diketahui seperti majalah, koran (surat kabar), radio, televisi, film, internet, dan media sosial. Berdasarkan jenis media massa yang disebutkan, media massa yang paling diminati oleh khalayak selain internet dan media sosial tentu saja adalah film. Film menyalurkan informasinya melalui cerita dan visual yang menarik bagi audiens.

Film memberikan layanan kepada khalayak atau sering disebut sebagai penonton yaitu berupa hiburan, edukasi/pengetahuan, informasi, dan persuasif. Film juga sering menyampaikan pesan melalui tanda dan makna simbolik di beberapa adegannya, guna untuk menyampaikan suatu pesan tertentu. Media massa film biasanya ditayangkan melalui layar lebar atau televisi.

Perkembangan film juga berubah dari masa ke masa. Ada banyak jenis-jenis film yang dihasilkan melalui media massa, salah satunya ialah film animasi. Jika mengacu pada film animasi maka kita tidak asing dengan negara yang sangat masif dalam memproduksi film animasi yaitu Jepang. Di Jepang, animasi disebut dengan *anime*.

Serial *anime* atau film *anime* telah banyak menyajikan tema cerita tentang sejarah dan perjuangan. Sebab itu banyak film *anime* yang sukses dan menarik banyak penonton dikarenakan studio yang menggarap suatu film *anime* dapat menciptakan visual dan cerita sejarah yang penuh dengan nilai-nilai perjuangan.

Contohnya adalah film *Battle Of Surabaya*, film *anime* ini sukses menjadi salah satu film *anime* terlaris di 2015. Tidak kalah menarik dari film *Battle Of Surabaya*, kini dunia perfilman *anime* diguncang dengan hadirnya sebuah film yang mengambil sejarah Arab, yaitu film *The Journey*. Satu-satunya film yang bercerita tentang sejarah Arab ini membuat antusias para pencinta film *anime*. Bahkan ketika *teaser* film *The Journey* rilis di youtube mendapatkan 3 juta penonton dari seluruh dunia.

The Journey merupakan film *anime* yang tercipta dengan adanya kerja sama antara Jepang dan Arab Saudi. Film *The Journey* diproduksi oleh dua studio yang masing-masing milik kedua negara tersebut, yaitu Toei Animation (Jepang) dan Manga Productions (Arab Saudi) dan disutradarai oleh Shizuno Kobun. Film *The Journey* rilis pada tanggal 25 Juni 2021 di bioskop dan tidak hanya bisa dinikmati di bioskop.

Kisah film ini terinspirasi pada peradaban Arab 1.500 tahun yang lalu. Kota Makkah saat itu sedang dilanda ketakutan luar biasa akibat adanya ancaman dari seorang jenderal perang yang kejam bernama Abrahah. Abrahah merupakan jenderal dan pemimpin pasukan perang yang tak kenal ampun dan sangat beringas, dengan pasukan yang kuat serta gajah-gajahnya yang besar. Pasukan Abrahah yang begitu kuat pun dapat menaklukkan beberapa kawasan di timur tengah dan tiba saat giliran Abrahah ingin menyerang Makkah.

Makkah sebagai tempat yang sangat strategis untuk perdagangan. Namun, rencana Abrahah tidak hanya tertuju pada perdagangan saja. Abrahah dengan sifat

angkuh dan sombongnya berniat untuk menghancurkan Ka'bah yang ada di Makkah dan memperbudak masyarakat Makkah.

Mendengar hal itu, beberapa penduduk Makkah mulai ada yang mengungsi dan ada pula yang berniat untuk melawan Abrahah demi menjaga Ka'bah, keluarga, kerabat, dan tempat tinggalnya. Salah satu diantara para pejuang adalah sang tokoh utama Aws Bin Jubair.

Aws Bin Jubair adalah seorang pembuat tembikar. Ketika Aws masih kecil, ayah dan ibunya dibunuh saat perjalanan menuju kota suci Makkah oleh sekumpulan para penjahat dan Aws pun diculik oleh mereka. Aws hidup menderita bersama kumpulan para penjahat itu, dan suatu ketika saat Aws dan Zurara teman yang senasib dengannya ingin berusaha kabur pada malam hari, tetapi yang berhasil kabur hanya Aws saja.

Aws pun memulai kehidupan yang baru dan mulai berubah menjadi lebih baik lagi sebab bertemunya dengan Jubair. Jubair juga seorang pembuat tembikar yang pernah Aws rampok saat dia masih tinggal bersama para penjahat. Jubair mengingatkan Aws tentang pentingnya iman, kepercayaan, dan keyakinan. Beranjak dewasa Aws pun telah mempunyai seorang anak dan istri. Dengan tekad untuk menebus dosanya di masa lalu, Aws berjanji akan melindungi Ka'bah dan penduduk Makkah dari serangan pasukan gajah Abrahah.

Melihat sinopsis di atas yang diperankan oleh karakter fiksi Aws Bin Jubair dalam film "*The Journey*", penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai nilai-nilai perjuangan dalam film tersebut melalui pendekatan semiotika model

Roland Barthes. Maka penulis menjadikan film “*The Journey*” sebagai objek penelitian skripsi dengan judul “Nilai-Nilai Perjuangan Aws Bin Jubair Dalam Film *The Journey* (Analisis Semiotika Roland Barthes)”.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana Nilai-Nilai Perjuangan Aws Bin Jubair dalam Film *The Journey*?

1.3 Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini masalah hanya dibatasi pada pencarian nilai-nilai perjuangan pada tokoh utama film *The Journey* Aws Bin Jubair melalui tanda verbal dan non verbal, dialog/teks/suara. Untuk mengetahui nilai-nilai perjuangan, maka digunakan prinsip-prinsip semiotika Roland Barthes, dengan memahami makna denotasi, konotasi, dan mitos yang melatarbelakanginya.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui serta menguraikan nilai-nilai perjuangan Aws Bin Jubair dalam film *The Journey*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

- a. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa FISIP UMSU, khususnya jurusan Ilmu Komunikasi untuk memperkaya khasanah penelitian mengenai salah satu sarana komunikasi massa yaitu film melalui analisis semiotika.

- b. Secara praktik, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada mahasiswa FISIP UMSU atau mahasiswa yang berniat meneliti dan mengkaji film dengan menggunakan analisis semiotika.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I : Pendahuluan yang menjelaskan latar belakang masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian.

BAB II : Uraian Teoritis yang menguraikan pengertian komunikasi, komunikasi verbal dan nonverbal, komunikasi massa, media massa, sejarah Arab pra-Islam, film, Nilai perjuangan, semiotika dan model semiotika Roland Barthes.

BAB III : Merupakan metodologi penelitian seperti jenis penelitian, kerangka konsep, definisi konsep, kategorisasi penelitian, teknik pengumpulan data, unit analisis data, teknik analisis data, lokasi serta waktu penelitian, dan deskripsi objek penelitian.

BAB IV : Terdiri atas hasil dan pembahasan pada penelitian.

BAB V : Merupakan penutup yang berisi simpulan dan saran.

BAB II

URAIAN TEORITIS

2.1 Komunikasi

2.1.1 Pengertian Komunikasi

Komunikasi adalah kegiatan penyampaian pesan dari suatu individu maupun kelompok dengan makna dan maksud tertentu melalui media penyampaian pesan yang bermacam-macam. Menurut Berelson dan Steiner (Roudhonah, 2019, hal. 23) mengemukakan bahwa komunikasi adalah upaya menyalurkan pesan berupa informasi, emosi, ide atau pemikiran, dan lain-lain. Melalui kata-kata, tanda, simbol-simbol, angka, dan gambar.

Jika berbicara mengenai komunikasi tentu tidak terlepas dari definisi dan karakteristik komunikasinya Harold Lasswell. Menurut Harold Lasswell (Baran, 2012, hal. 5) komunikasi adalah pengiriman pesan melalui sumber kepada penerima pesan.

Komunikasi yang dikemukakan oleh Harold Lasswell memiliki karakteristik, yaitu; *Who* (siapa), *Says What* (mengatakan apa), *In Which Channel* (melalui media apa), *To Whom* (kepada siapa), *With What Effect?* (efek apa). Melalui definisi Harold Lasswell yang dijelaskan, dapat disinggung bahwa beberapa hal tersebut mengacu pada unsur-unsur komunikasi, yaitu :

a) Sumber

Segala hal yang melibatkan komunikasi pasti berawal dari sumber. Sumber sebagai pembuat dan pengirim informasi, sumber bisa terdiri atas satu atau dua

orang, bahkan kelompok. Sumber sering disebut pengirim, komunikator atau dalam bahasa Inggrisnya disebut *source, sender, encoder*.

b) Pesan

Pesan dalam komunikasi adalah segala jenis hal yang disampaikan dari komunikator kepada komunikan. Penyampaian sebuah pesan memiliki jenis yang bermacam-macam, bisa melalui tatap muka (secara langsung) dan media massa (tidak langsung).

c) Media

Media merupakan alat bantu komunikasi untuk menyalurkan pesan secara tidak langsung. Media adalah salah bentuk dari kemajuan teknologi dan informasi, melalui media massa atau aplikasi digital.

d) Penerima

Penerima atau sering disebut komunikan adalah target pesan yang dikirim dari sumber. Penerima (komunikan) bisa tertuju pada organisasi, kelompok, masyarakat, dan lain sebagainya.

e) Pengaruh

Pengaruh (*persuade*) yaitu efek atau dampak dari sebuah pesan yang disampaikan dari komunikator kepada komunikan. Faktor subjektif juga merupakan hal-hal yang menentukan efek atau dampak tersebut. Pesan yang diterima dapat mempengaruhi perilaku, keberpihakan, pemikiran, dan sosial.

f) Tanggapan Balik

Ada yang beranggapan bahwa umpan balik sebenarnya adalah salah satu bentuk dari pada pengaruh yang berasal dari penerima. Akan tetapi biasanya

umpan balik bisa juga berasal dari unsur lain seperti pesan dan media, meski pesan belum sampai pada penerima. (Cangara, 2014, hal. 27-29)

2.2 Komunikasi Verbal Dan Nonverbal

Komunikasi memiliki hakikat sebagai proses hubungan antar manusia, yang dimana sifat pesan meliputi perasaan, memberi kesenangan, berpendapat, atau dengan maksud untuk dimengerti satu sama lain melalui bahasa yang secara makna luas sebagai alat penyampaian pesannya.

Menurut Roudhonah (2019, hal. 120-122) komunikasi verbal menggunakan kata-kata sebagai penyampai pesannya, dan dapat dipahami oleh penerima berdasarkan indera pendengaran. Kata-kata (bahasa) memiliki aturan, yaitu :

- a) Fonologi, yaitu mengatur suara untuk dikombinasikan dengan kata-kata.
- b) Sintaksis, yaitu membentuk kata-kata menjadi sebuah kalimat yang terstruktur.
- c) Semantik, yaitu arti kata/pesan
- d) Pragmatis, yaitu bahasa yang digunakan.

Komunikasi nonverbal juga tidak kalah penting ketimbang komunikasi verbal. Menurut Hafied Cangara (2014, hal. 99) komunikasi nonverbal merupakan jenis penyampaian pesan yang tidak menggunakan kata-kata (bahasa) dan dipahami oleh komunikan dengan melihat gerak-gerik (*gestures*), intonasi suara, sikap, dan ekspresi.

Secara ringkas ada empat jenis yang meliputi komunikasi nonverbal, yaitu :

- 1) Sentuhan, sentuhan dapat termasuk seperti bersalaman, berpelukan, memukul, mengelus-elus dan lain lain.

- 2) Gerakan tubuh, pada komunikasi nonverbal gerakan tubuh meliputi kontak mata, ekspresi wajah, isyarat, dan sikap tubuh. Gerakan tubuh biasanya digunakan untuk mengganti kata-kata, seperti seseorang kita ditanya suatu hal dan menjawab dengan kata “tidak” namun dengan menggelengkan kepala atau mengangguk untuk mengganti kata “iya”.
- 3) Nada vokal, yang dimaksud dalam nada vokal adalah volume suara yang dikeluarkan ketika sedang berbicara, bukan makna dari kata-kata yang dikeluarkan tapi nada itu mengartikan sesuatu diluar dari kata-kata tersebut.
- 4) Kronemik, Kronemik adalah bidang yang mempelajari penggunaan waktu dalam komunikasi nonverbal atau kontekstual. Penggunaan waktu juga mempengaruhi komunikasi nonverbal, seperti durasi , serta ketepatan waktu, (Kusumawati, 2016).

2.3 Komunikasi Massa

Definisi komunikasi massa yang dikemukakan oleh Bittner (Ardianto, 2007, hal. 3) yakni : komunikasi massa adalah pesan yang disampaikan melalui sarana media massa dan tertuju kepada khalayak. Dari definisi tersebut dapat diketahui bahwa komunikasi massa itu efektif jika menggunakan media massa.

Perkembangan media massa tidak sampai disitu saja, komunikasi massa memperluas jaringannya dengan terciptanya internet yang bisa diakses melalui smartphone dan televisi digital (*smart TV*). Dalam (Severin & Tankard, 2001, hal. 4) Perkembangan teknologi menjadikan pengertian dari komunikasi massa berubah. Komunikasi massa dapat dirumuskan dalam tiga ciri :

- 1) Komunikasi massa tertuju kepada publik yang jauh lebih banyak dan beragam.
- 2) Penyampaian informasi disalurkan dengan bebas, untuk memberi pengaruh dan keberpihakan publik yang sifatnya merata.
- 3) Sumber informasi bergerak melalui kelompok yang terstruktur, dan menggunakan pengeluaran yang lebih besar.

Komunikasi massa bisa juga diartikan sebagai jenis komunikasi yang menyampaikan pesan dengan tujuan tertentu dan menggunakan media massa untuk menyebarluaskan pesan tersebut kepada jumlah audiens yang lebih besar.

Komunikasi massa merupakan komunikasi yang selalu dikembangkan di era digital ini, yang diawali dengan terciptanya media cetak, radio, televisi, film dan layar lebar sebagai sebuah media penyampai pesan atau informasi dalam komunikasi massa.

2.3.1 Fungsi Komunikasi Massa

Fungsi komunikasi massa menurut Dominick (Ardianto, 2007, hal. 14) yakni sebagai hiburan, pengawasan, keterkaitan, nilai-nilai dan penafsiran.

- 1) Hiburan

Sulit dibantah lagi bahwa kenyataannya hampir semua media menjalankan fungsi hiburan. Televisi adalah media massa yang mengutamakan sajian hiburan. Hampir tiga perempat bentuk siaran televisi setiap hari merupakan tayangan hiburan. Begitu pun radio siaran, siarannya banyak memuat acara hiburan.

2) Pengawasan

Pengawasan dibagi menjadi dua bentuk pengawasan, yang pertama adalah (1) pengawasan peringatan; hal-hal yang meliputi informasi tentang kejadian yang akan datang maupun yang sudah terjadi, misalnya peringatan cuaca buruk, badai, angin puting beliung, invasi militer, dan lain sebagainya. (2) Pengawasan instrumental; pengawasan yang berguna untuk aktivitas sehari-hari manusia.

3) Keterkaitan

Komunikasi massa dapat mempersatukan sosial masyarakat yang beraneka ragam melalui informasi yang disampaikan dan membentuk keterkaitan satu dan yang lainnya dengan minat serta tujuan yang sama.

4) Nilai-nilai

Fungsi ini sering disebut sebagai sosialisasi, sosialisasi memuat perihal bagaimana cara individu dalam mempraktekkan perilaku dan nilai kelompok.

5) Penafsiran

Penafsiran merupakan faktor subjektif pada masyarakat atau audiens dalam memaknai sebuah informasi.

2.4 Media Massa

Media massa adalah sarana/alat yang merupakan bagian dari komunikasi massa, bertujuan untuk menyalurkan pesan atau sebuah informasi dengan lebih luas. Melalui media massa pula masyarakat mengetahui informasi apa saja yang sedang terjadi. Namun, media massa juga sebagai sarana yang dapat mengubah aturan dan perilaku bagi sebagian pihak masyarakat. Dalam jurnal (Santoso, 2016)

sebagian khalayak dihadapkan pada media massa yang dapat mengatur dan mengubah sosial. Akibatnya media massa dilanda permasalahan baru sebab benturan dari berbagai kepentingan.

Pada jurnal (Jailani et al., 2020) media massa memiliki dua jenis bentuk media massa, yaitu :

1. Media cetak

Media massa yang menyalurkan informasinya dalam bentuk cetakan, biasanya mengandung unsur teks dan gambar, seperti surat kabar, majalah, buku, baliho, poster dan lain sebagainya.

2. Media elektronik

Media massa yang menggunakan elektronik sebagai sarana penyampaian pesan dengan audio/visual, seperti radio, TV, layar lebar (bioskop), dan film.

Melalui kemajuan teknologi, media massa juga ikut mengalami evolusi, dari yang semula hanya berawal dari teks dan gambar pada media cetak, kini media massa sudah dapat dinikmati dengan suara, visual yang bergerak. Media massa selalu menuju kesempurnaan, dari internet yang dapat menyalurkan informasi secara global, bahkan sekarang diketahui bahwa transmisi pesan mulai berkembang ke arah skala yang lebih universal.

2.5 Sejarah Arab Pra Islam

Sejarah secara istilah berasal dari bahasa Arab yaitu “syajarah” yang berarti pohon. Menurut Azra dalam jurnal (Muzhiat, 2019) pengambilan istilah ini berkaitan dengan kenyataan, bahwa sejarah setidaknya dalam pandangan orang

pertama yang menggunakan kata ini, menyangkut tentang syajarah al-nasab, pohon genealogis (sejarah keluarga) dan bisa menjadi kata kerja “syajarah” juga punya arti *to happen, to occur, dan to develop*.

Kontekstualisasi sejarah perlu dilakukan untuk dapat memahami atau menjelaskan suatu peristiwa secara sejarah secara utuh. Hal ini berguna pula untuk merinci faktor-faktor yang telah turut berperan dalam pembentukan peristiwa tersebut. Karena itu, kontekstualisasi sejarah Arab pra Islam perlu dilakukan. Hanya saja, kontekstualisasi yang akan dilakukan dalam tulisan ini bersifat terbatas, tidak mengungkapkan keseluruhan detail cerita yang telah banyak diurai oleh para sejarawan.

Arab sebelum kebangkitan Islam merupakan bangsa yang hidup di era *jahiliyah* atau yang sering disebut sebagai era kebodohan. Kurang tepat jika kata *jahiliyah* sering disebut sebagai bodoh atau kebodohan, sebab masyarakat Arab pra Islam saat itu sebenarnya pintar dan cerdas dalam berbagai bidang perdagangan, politik, dan sastra. Tetapi kebodohan yang dimaksud adalah merajalelanya perbuatan tidak manusiawi, peperangan antar suku, sering menutup dari kebenaran meskipun mereka mengetahui itu benar dan kondisi sosial masyarakat bangsa Arab kala itu yang benar-benar tidak bermoral.

Namun, bangsa Arab pra Islam memiliki sifat atau akhlak yang terpuji, dalam jurnal (Diasti, 2021) akhlak bangsa Arab yang terpuji seperti sifat dermawan, pemenuhan janji, kemuliaan jiwanya dan enggannya menerima dari kehinaan dan kezaliman, pantang untuk mundur, lemah lembut dan suka menolong orang lain.

2.5.1 Masyarakat Arab Pra Islam

Masyarakat Arab pra-Islam terbagi menjadi dua jenis masyarakat, yang pertama masyarakat badui yang nomaden (berpindah-pindah) dan masyarakat pesisir sebagai masyarakat yang menetap seperti masyarakat kota Mekah. Masyarakat Arab terdiri dari banyak suku, yang dimana beberapa suku memiliki ikatan kesukuan yang begitu erat dan sangat fanatik. Dalam jurnal (Satir, 2019) masyarakat Arab tepatnya di Makkah pra Islam adalah masyarakat yang tidak memiliki takdir keistimewaan tertentu (*no dispensation*), tidak memiliki nabi tertentu yang terutus dan memimpin (*no inspired prophet*) serta tidak memiliki kitab suci khusus yang diwahyukan (*no revealed book*) dan menjadi pedoman hidup.

Meskipun begitu, masyarakat Arab pra Islam sudah mengenal ajaran-ajaran atau agama nenek moyang yang mereka jadikan pedoman hidup. Kondisi sosial dan kebudayaan masyarakat Arab pra Islam banyak dipengaruhi oleh lingkungan dan pengaruh dari negeri lain di sekitar Arab. Menurut Osman dalam jurnal (Syamsudini, 2014) keadaan alam yang tidak ramah, bila musim panas suhu matahari terasa membakar, dan sebaliknya, jika musim dingin cuaca berubah menjadi sangat dingin, selain mempengaruhi watak, sikap, dan perangai masyarakat Arab pra Islam yang tercermin dalam kebudayaannya dan memperlihatkan cara atau gaya hidup yang kasar dan primitif. Dikarenakan situasi yang tidak kondusif, maka secara historis mereka harus menjalani kehidupan yang keras, gigih dan lebih mengutamakan kekuatan fisik.

Akibat letak geografis dan lingkungan masyarakat Arab yang sangat mencekam itu, masyarakat Arab sering terlibat dalam medan peperangan demi mempertahankan, melindungi dan menjaga tempat tinggal dari bahaya yang datang dari luar.

a) Kondisi Keberagamaan

Bangsa Arab pra islam sebenarnya telah mengenal keyakinan Tuhan yang tunggal (Tauhid/ Monoteisme). Sebuah ajaran yang dibawa oleh Nabi Ibrahim dan anaknya Nabi Ismail yang disebut Hanif (ajaran/agama yang lurus). Dalam jurnal (Hanif, 2017) walaupun agama Yahudi dan Kristen sudah masuk ke jazirah Arab, bangsa Arab kebanyakan masih menganut agama asli mereka, yaitu percaya kepada banyak dewa yang diwujudkan dalam bentuk berhala dan patung. Setiap kabilah memiliki berhala sehingga sekitar 360 buah patung bertengger di Ka'bah.

Keagamaan bangsa Arab sebelum Islam memang mewarisi agama Ibrahim dan Ismail sebagai agama Tauhid, akan tetapi dengan jarak yang begitu lama antara Nabi Ibrahim dengan Nabi Muhammad telah memberikan banyak kemungkinan bagi bangsa Arab untuk berpaling dari kepercayaan terhadap monoteisme pada kepercayaan politeisme dan paganisme, (Adnan, 2019).

b) Kondisi Sosial

Kondisi sosial masyarakat Arab pra-Islam sangat memprihatinkan. Pasalnya, masyarakat Arab pra-islam sangat-sangat suka berperang dan membunuh satu sama lain. Masyarakat Arab sebelum Islam datang gemar membanggakan keturunan (nasab) dan tidak menghargai anak perempuan.

Dalam jurnal (Amri, 2022) kondisi sosial berupa adat dan tradisi juga telah mengakar pada masyarakat Arab, seperti saling membanggakan suku dan nasab masing-masing. Unjuk kelihaihan dalam menyampaikan syair, yang juga isinya adalah membanggakan suku dan kabilah masing-masing. Juga tradisi berperang, suka merampok, dan budaya jahiliyah lainnya yang melekat pada bangsa Arab.

Namun, bangsa Arab punya karakter positif pada diri mereka, yaitu: pandai, cerdas, dermawan, murah hati, pemberani, ksatria, benci kezaliman, menepati janji, terbuka, terang, jujur, sabar, tabah, rela dengan yang sedikit, berjiwa kuat, dan memiliki fisik yang tangguh.

c) Kondisi Kebudayaan

Kebudayaan masyarakat Arab pra-Islam banyak dipengaruhi oleh luar, pada jurnal (Supriatna, 2019) jauh sebelum Islam masuk, budaya-budaya lokal di sekitar semenanjung Arab telah lebih dulu berkembang, sehingga budaya Islam sendiri banyak berakulturasi dengan budaya-budaya lokal tersebut. Salah satu kebudayaan yang cukup berpengaruh terhadap masyarakat Hijaz adalah kebudayaan Abissinia.

2.5.2 Ka'bah Masa Arab Pra Islam

Ka'bah setelah kedatangan dan kebangkitan agama Islam adalah kiblat bagi umat Islam di seluruh dunia ketika melaksanakan shalat, umrah, dan ibadah haji. Ka'bah tepatnya terletak di kota suci Makkah. Sebelum masa kedatangan Islam, Ka'bah juga digunakan sebagai tempat peribadatan dan sakral bagi bangsa Arab saat itu dengan cara melakukan penyembahan berhala, hal tersebut bisa dikatakan sudah cukup lama berlangsung sampai akhirnya Nabi Muhammad SAW datang dan

membawa pembaharuan keyakinan ajaran Nabi Ibrahim as dan Nabi Ismail as, yaitu Islam.

Sejarah pembangunan Ka'bah belum dapat dipastikan siapa yang pertama kali membangunnya. Dalam jurnal (Mutmainnah, 2017) penelusuran yang dilakukan oleh kaum mufassirin dan lainnya mengatakan tidak ditemukan teks yang menyebutkan siapa pendiri pertama dari Ka'bah itu. Qur'an hanya menyebutkan bahwa Ka'bah adalah rumah pertama yang diperuntukkan bagi manusia untuk beribadah kepada Allah seperti yang telah disebutkan dalam Q.S. Ali Imran (3): 96. Hal ini dikarenakan Nabi Ibrahim As bersama putranya Nabi Ismail hanya membangun kembali atau meninggikan dasar-dasar *Baitullah* (Ka'bah).

Terlepas dari siapa yang membangunnya pertama kali. Ka'bah merupakan tempat yang sangat berharga bagi orang-orang Arab. Bahkan di kisahkan Ka'bah beberapa kali mengalami kerusakan, namun bangsa Arab setiap generasi selalu merawat dan melindungi Ka'bah. Selain itu, Ka'bah juga pernah diancam akan dihancurkan oleh pasukan gajah yang dipimpin oleh Abrahah. Tetapi hal tersebut gagal, selain mendapat perlawanan dari bangsa Arab, di kisahkan kegagalan pasukan gajah untuk meruntuhkan Ka'bah diakibatkan mukjizat Tuhan yaitu serangan dari burung ababil yang membawa batu dari tanah liat yang dibakar dan meluluh lantahkan pasukan gajah saat itu.

2.5.3 Pasukan Gajah

Pasukan gajah adalah pasukan yang dipimpin oleh Abrahah yang seorang jenderal perang dari kerajaan Aksum. Pasukan gajah terkenal karena kisahnya yang

ingin menghancurkan Ka'bah yang berada di kota suci Makkah. Peristiwa ini terjadi pada 570 M dan setelah peristiwa ini sering disebut dengan tahun gajah. Tujuan dan motif Abrahah menghancurkan Ka'bah adalah balas dendam, sebab hancurnya katedral yang Abrahah bangun oleh salah satu suku Kinanah. Katedral megah tersebut dibangun oleh Abrahah untuk menyaingi Ka'bah yang mampu menarik simpati masyarakat untuk melaksanakan ritual haji.

Kehancuran katedral tersebut membuat Abrahah marah besar. Atas satu inisiatif militeristik dia mengumpulkan semua pasukan dan bersumpah menghancurkan Ka'bah. Kekuatan pasukan Abrahah sangat luar biasa. Pasukan itu terdiri dari pasukan gajah dan barisan pasukan terlatih. Kekuatan besar-besaran tersebut dipersiapkan oleh Abrahah untuk membalas dendam atas tindakan penghancuran katedral yang sudah dia bangun, (Rahem, 2017).

Ketika mendengar kabar tentang penghancuran Ka'bah, semua qabilah-qabilah Arab terkejut dan mengalami kepanikan yang luar biasa, akan tetapi bagi mereka merupakan suatu kewajiban untuk melindungi Ka'bah dari kehancuran. Namun, pasukan gajah yang dipimpin oleh Abrahah sangat begitu kuat. Para pejuang Mekah dapat dikalahkan oleh pasukan gajah meskipun ada sedikit perlawanan.

Tibalah saatnya Abrahah melancarkan tujuan utamanya untuk menghancurkan Ka'bah. Tetapi, gajah-gajah Abrahah tidak mau berdiri dan menunduk ke arah Ka'bah. Kemudian datanglah dari penjuru laut beribu-ribu ekor burung yang terbang dengan membawa tiga butir batu kecil yang panas membara, satunya di mulut dan dua lagi di kaki-kaki mereka. Batu-batu tersebut dijatuhkan kepada para

tentara, yang membuat mereka kepanasan dan membuat daging-daging mereka terkelupas berjatuhan. Abrahah sendiri sempat lari bersama gajahnya akan tetapi, di tengah perjalanannya dia menghembuskan nafas terakhirnya, (Haris, 2022).

2.6 Film

2.6.1 Pengertian Film

Menurut Nawiroh Vera (2014, hal. 91) film merupakan salah satu media komunikasi massa. Dikatakan sebagai media komunikasi massa karena merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan saluran (media) dalam menghubungkan komunikator dan komunikan secara massal, dalam arti berjumlah banyak, tersebar dimana-mana, khalayaknya heterogen dan anonim.

Sedangkan menurut ahli lain Effendy pada jurnal (Alfatra et al., 2019) mendefinisikan film sebagai satu hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film disini dianggap sebagai komunikasi massa yang menjadi gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik. Film merupakan gambar yang bergerak (*Moving Picture*).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwasanya film adalah karya seni yang dirancang dengan teknologi, serta memiliki unsur-unsur yang sistematis dan penyampaian pesannya dituju kepada khalayak publik yang bermacam-macam. Dalam jurnal (Syahfitri, 2011) mengatakan film biasanya dipakai untuk merekam suatu keadaan atau mengemukakan sesuatu. Film digunakan untuk memenuhi suatu kebutuhan umum yaitu mengkomunikasikan

suatu gagasan, pesan atau kenyataan. Karena keunikan dimensinya dan karena sifat hiburannya, film telah diterima sebagai salah satu media audio visual yang paling populer dan paling digemari. Karena itu juga dianggap sebagai media yang paling efektif.

Namun dalam jurnal (Pratiwi, 2018), tidak semua masyarakat menyukai film, atau ada beberapa jenis (genre) film yang disukai oleh masyarakat. Oleh karena itu, agar film berkembang terus-menerus maka dibutuhkan penilaian-penilaian dari masyarakat penikmat film untuk mengetahui selera film berjenis apa yang diinginkan oleh masyarakat penikmat film. Pengertian film sesungguhnya juga dapat berubah seiring perkembangannya, pada abad-21 film dapat diciptakan di dalam studio yang mengedepankan proses editing saja.

2.6.2 Fungsi Film

Film sebagai media dari komunikasi massa memiliki fungsi yang sedikit mirip dengan media massa pada umumnya. Perbedaan di antara fungsi film dengan media massa hanya terletak pada cara penyampaian pesan, yakni film menggunakan cerita atau alur untuk memahami isi pesannya. Dalam jurnal (Giovani, 2020) film berfungsi untuk menuangkan nilai-nilai sebuah realitas sosial yang terdapat di tengah-tengah masyarakat, hal tersebut tidak terlepas dari peran media massa yang sangat berpengaruh terhadap dunia, yang mana komunikasi yang baik pada era saat ini adalah media. Film yang menjadi sarana penyebaran informasi digunakan untuk merepresentasikan hal-hal sosial yang terdapat dalam lingkungan masyarakat.

Menurut Ardianto dalam jurnal (Rachman & Nadiyah, 2018) tujuan khalayak menonton film terutama yaitu ingin memperoleh hiburan, akan tetapi dalam film dapat terkandung fungsi informatif maupun edukatif, bahkan persuasif. Hal ini pun sejalan dengan misi hiburan dan media edukasi digunakan untuk pembinaan generasi muda. Fungsi film memiliki banyak jenis dan kegunaannya bermacam-macam, film tidak hanya sebagai media penyampaian pesan saja, tetapi dapat sebagai konstruksi sosial, media dakwah, maupun sebagai alat propaganda.

(a) Film Sebagai Konstruksi Sosial

Dalam jurnal (Ngangi, 2011) mendefinisikan konstruksi sosial adalah sebuah pernyataan keyakinan (*a claim*) dan juga sebuah sudut pandang (*a viewpoint*) bahwa kandungan dari kesadaran, dan cara berhubungan dengan orang lain itu diajarkan oleh kebudayaan dan masyarakat.

Film yang merupakan media massa tentu tidak akan terlepas dari yang namanya realitas, konstruksi sosial merupakan realitas yang sudah dibentuk oleh manusia untuk membentuk bahasa, moral, adab, dan etika. Film apapun akan menyesuaikan dengan konstruksi sosial yang berlaku, contoh seperti film karya bollywood, yang alur, cerita, dan tokoh menggambarkan realitas konstruksi sosial yang ada di negara India. Dengan hadirnya film sebagai konstruksi sosial tersebut, penonton dapat mengetahui bagaimana gambaran konstruksi sosial yang berlaku bagi suatu negara tertentu.

(b) Film Sebagai Media Dakwah

Dakwah merupakan kewajiban bagi beberapa agama, termasuk agama Islam. Agama Islam menyuruh umatnya untuk menyebarkan ajaran-ajaran Islam yang sesuai dengan Al-Qur'an dan Hadist yang bertujuan untuk mewujudkan amar ma'ruf nahi munkar. (Pratiwi, 2018)

Melalui perkembangan modern, dakwah tidak lagi dilakukan melalui cara-cara yang tradisional. Beberapa ulama dan tokoh-tokoh agama menggunakan media sebagai sarana untuk memperluas jaringan dakwahnya. Salah satunya adalah film, Di Indonesia sendiri sebagai negara dengan penduduk mayoritas muslim, memiliki film yang memiliki unsur dakwah atau religi di dalamnya, seperti beberapa film berikut :

- Di Bawah Lindungan Ka'bah (2011)
- Mencari Hilal (2015)
- 99 Cahaya Di Langit Eropa (2013)
- Surga Yang Tak Di Rindukan (2015)

Masih banyak film yang mengandung unsur dan tema yang sama serta bertujuan untuk berdakwah. Melalui film, pesan-pesan dakwah itu dibungkus dengan cerita yang menarik.

(c) Film Sebagai Alat Propaganda

Dalam berbagai literatur dijelaskan bahwa propaganda atau '*propagare*' yang berarti mengembangkan atau memekarkan. Arti propaganda tersebut yang

dimaknai secara kontekstual sebagai rangkaian pesan yang bertujuan untuk mempengaruhi pendapat dan kelakuan masyarakat atau sekelompok orang. (Youna Bachtiar et al., 2016)

Propaganda selalu menggunakan media untuk memperlancar tujuannya, yang tentu saja film sebagai bagian dari media massa juga menjadi alat untuk propaganda. Propaganda sendiri terkenal sejak *world war 2* (perang dunia kedua). Dalam jurnal (Asri, 2020) bahwasannya dalam sejarah perang dunia, film juga telah menjadi sarana efektif untuk menjadi mesin propaganda pihak tertentu untuk menguatkan misi maupun *psywar* untuk menjatuhkan mental musuh atau lawannya.

Indonesia sendiri juga memiliki film propaganda yang tiap tanggal 30 September masih di tayangkan di televisi, ialah film G30S/PKI. Dalam jurnal (Makhasi, 2018), Sejak rezim Soeharto berkuasa, sebenarnya film sudah dijadikan sebagai media propaganda nasionalisme. Paham pada rezim Soeharto berkuasa mengharuskan bahwasanya nasionalisme itu ditunjukkan dalam rangka menghindari ajaran Komunisme/Marxisme. Maka film Pengkhianatan G30S/PKI menjadi bagian dari propaganda nasionalisme saat itu.

2.6.3 Tokoh Dalam Film

Tokoh merupakan rupa (wujud dan keadaan); macam atau jenis. Bisa juga berarti bentuk badan atau perawakan. Sedangkan, menurut definisi ahli, tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita. (Fakhrudin et al., 2019)

Pada sebuah karya seni film, pasti terdapat tokoh-tokoh di dalamnya agar cerita lebih menarik bagi penonton. Tokoh dalam sebuah film memiliki peran yang berbeda-beda, seperti sifat, sikap dan karakter pada masing-masing tokoh mempunyai ciri khas tertentu. Tidak seperti film pada generasi awal, kini jenis tokoh dalam film juga sudah berkembang layaknya genre.

Dalam jurnal (Susiati, 2020) tokoh-tokoh yang menjadi subjek atau pelaku dalam penceritaan akan mencerminkan karakter individu atau karakter sosial tertentu. Artinya, jika karya sastra tersebut berasal dari daerah bagian timur Indonesia, perwujudan eksistensi manusia tidak akan terlepas dari kebiasaan atau keadaan nyata masyarakat di sana.

Tokoh dalam film memuat tanda-tanda visual yang membawa pesan, nilai-nilai, budaya, ideologi dan lainnya sesuai dengan jenis/genre pada film. Pada penelitian ilmiah, tokoh sering dijadikan sebagai objek penelitian melalui pendekatan tanda-tanda dan makna pada sebuah tanda. Sifat, sikap dan karakter yang dihasilkan oleh film melalui tokoh-tokoh itu pula yang menarik untuk diteliti.

2.6.4 Genre Film

Jenis/genre film selalu berkembang sepanjang masa, terlebih lagi industri film yang semakin besar. Film pada dasarnya dikategorikan menjadi dua jenis yang utama, yaitu film cerita atau fiksi, dan film non cerita, disebut juga non fiksi. Genre film juga menjadi magnet tersendiri bagi film untuk menarik minat penonton.

Menurut Pratista dalam jurnal (Oktavianus, 2015) jenis atau genre film bisa dikategorikan sebagai berikut:

1. *Action*

Action atau aksi merupakan jenis film yang memiliki banyak scene/adegan yang seru, menegangkan dan berbahaya.

2. *Drama*

Film dengan genre drama adalah yang paling banyak diminati dan diaplikasikan ke dalam sebuah film, drama dapat membawa perasaan penonton sehingga menciptakan rasa sedih, senang, marah, dan lain sebagainya.

3. *Horror*

Film yang bergenre horor bertujuan untuk menciptakan rasa takut kepada audiens dengan menyajikan hal-hal yang berbau mistis dan gaib, seperti hantu, kesurupan, ilmu hitam atau mistisme.

4. *Animation*

Animasi dikategorikan sebagai jenis film yang dihasilkan dengan teknik digital, animasi bukan tema atau genre dalam sebuah film. Tetapi, film animasi biasanya mengandung genre yang sama seperti film-film lainnya, namun, dengan penggambaran visual yang berbeda.

5. *Documenter*

Berasal dari kata dokumenter yang berarti kisah nyata, film yang diceritakan berasal dari kisah yang asli serta betulan terjadi di dunia nyata (non fiksi) dan dikisahkan kembali melalui film.

6. *Sci-Fi*

Sci-Fi atau singkatan dari Science Fiction yang artinya fiksi ilmiah. Film yang memuat genre fiksi ilmiah biasanya berisi ilmu-ilmu pengetahuan (sains),

tetapi dalam bentuk fiksi. Seperti alien, pesawat luar angkasa, planet layak huni, dan masih banyak bentuk fiksi ilmiah lainnya.

7. *Comedy*

Komedi pada sebuah film mengandung alur cerita yang jenaka dan lucu sehingga membuat penonton menjadi tertawa.

8. *Historical*

Film sejarah yang bertema dengan latar masa lalu atau kisah-kisah lampau, Film sejarah menyajikan aksi peperangan dan konflik, namun tingkat keakuratan dalam film genre sejarah sering sekali tidak sesuai dengan kisah aslinya.

9. *Adventure*

Adventure atau petualangan adalah genre film perjalanan, dalam film genre perjalanan, penonton sering dimanjakan dengan penggambaran visual perkotaan, pegunungan, laut, padang pasir, dan hutan.

Keberagaman jenis film seperti di atas membuat masyarakat memiliki banyak pilihan untuk menontonnya. Sebuah film yang menurut penonton bagus biasanya dilihat dari jalan ceritanya, bintang filmnya, adegan-adegan di dalamnya, karakter yang ditonjolkan oleh tokoh di dalam film, dan lain-lain. (Prasetya, 2011)

2.6.5 Jenis-Jenis Shot Dalam Film

Dalam jurnal (Halim, 2016) shot dapat dirumuskan sebagai peristiwa yang direkam oleh film tanpa interupsi, dimulai pada saat tombol kamera dilepaskan lagi dan film berhenti berjalan di dalam kamera. Shot dalam film adalah satu bagian dari

rangkaian gambar yang begitu panjang. Dalam (Naratama, 2004, hal. 73-78) macam-macam shot yang biasanya digunakan dalam dunia pembuatan film adalah, sebagai berikut :

a) *Extreme Long Shot (ELS)*

Shot yang digunakan untuk pengambilan gambar yang sangat jauh, panjang, luas, dan berdimensi lebar.

b) *Very Long Shot (VLS)*

Shot ini juga bisa disebut sebagai shot tata bahasa gambar yang panjang, jauh, dan luas yang lebih kecil dari ELS. Untuk menggambarkan banyak objek pada suatu tempat.

c) *Long Shot (LS)*

Ukuran *shot* ini adalah gambar yang mengambil sosok manusia seutuhnya dari rambut hingga ujung sepatu. Biasanya LS dikenal sebagai *Landscape Format* yang mengantarkan mata penonton pada keluasan suasana atau objek.

d) *Medium Long Shot (MLS)*

Bagi seorang sutradara *shot* ini seringkali dipakai untuk memperkaya keindahan gambar.

e) *Medium Shot (MS)*

Biasanya digunakan sebagai komposisi gambar terbaik untuk syuting wawancara, dengan memperlihatkan subjek orang dari tangan hingga ke atas kepala.

f) *Medium Close Up (MCU)*

Jika MS dapat dikategorikan sebagai komposisi “Potret Setengah Badan” dengan latar belakang yang masih bisa dinikmati, MCU justru memperdalam gambar dengan lebih menunjukkan profil dari objek yang direkam.

g) *Close Up (CU)*

Merupakan komposisi gambar yang paling populer dan berguna, khususnya bagi pemula yang baru saja memulai syuting. CU merekam gambar penuh dari leher hingga ke ujung batas kepala.

h) *Big Close Up (BCU)*

Lebih tajam dari BCU, kedalaman pandangan mata, kebencian raut wajah, kehinaan emosi hingga keharuan yang tiada bertepi adalah ungkapan-ungkapan yang terwujud dalam komposisi gambar ini.

i) *Extreme Close Up (ECU)*

Shot-shot ini banyak digunakan dalam video musik atau transisi gambar menuju *shot* berikutnya.

Shot penting sebagai penjelasan bagaimana objek dalam film menggambarkan situasi yang mengikuti cerita selanjutnya. *Shot* bermanfaat untuk gambar yang diambil dalam serangkaian adegan. Oleh karena itu, *shot* adalah bagian dari adegan. (Widiyatmika et al., 2019) *Shot* yang di ambil juga menyesuaikan dengan adegan yang terjadi pada sebuah cerita dalam film dan membuat film menjadi terasa tidak membosankan bagi penonton. *Shot* atau peletakan kamera yang tepat pada film juga menjadi unsur penting bagus atau tidaknya film.

Dalam jurnal (Patricia et al., 2018) keberhasilan penyampaian pesan sebuah film seringkali tergantung pada kemampuan *filmmaker* mengomunikasikan cerita atau ide kepada penonton, terutama melalui gambar bergerak, sehingga penonton bisa memahami pesan yang disampaikan. Penyampaian pesan melalui film mempunyai pedoman-pedoman dasar untuk mempresentasikan elemen-elemen visual kepada penonton. Salah satu bahasa visual ini adalah *shot type* (jenis *shot*).

2.6.6 Film Anime

Menurut Riyana dalam jurnal (Audria & M. Syam, 2019), film *anime* adalah animasi khas Jepang yang dikerjakan dengan teknologi tangan atau komputer. *Anime* berasal dari kata *animejyon* yang merupakan kata serapan dari bahasa Inggris “*animation*”. Biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh dalam berbagai lokasi dan cerita yang ditujukan pada beragam jenis penonton. *Anime* dipengaruhi oleh manga atau komik Jepang. Dapat dikatakan bahwa *anime* memiliki kemiripan dengan animasi. Dengan kata lain, ditujukan untuk semua jenis film yang dibuat di banyak negara, sedangkan *anime* ditujukan untuk animasi yang dibuat di Jepang.

Animasi Jepang berbeda dengan animasi buatan negara lain dan untuk membedakannya digunakanlah istilah “*anime*” untuk animasi buatan Jepang. Yang menarik kenapa istilah *anime* dibedakan dengan animasi, padahal kata *anime* sendiri berasal dari animasi yakni adalah akibat perbedaan bahasa.

Menurut Stuart A.Kallen pada jurnal (Ariesta, 2020) perbedaan animasi Jepang dengan animasi lainnya adalah adegan pada *anime* seperti diambil melalui kamera.

Karakter yang tidak bergerak dapat dilihat dari sudut yang berbeda, dan pada saat yang sama, latar belakang berubah saat kamera bergerak. Berbeda dengan animasi Amerika yang setiap *scene*/adegan hanya mengubah latar belakang saja. Dalam hal ini, pengulangan tersebut menciptakan animasi tanpa *sense of place* sama sekali, serta dapat memancing sugesti audiens untuk menganggap adegan tersebut tidak digarap dengan sempurna. Demikian, hal tersebut dapat dilihat sebagai salah satu faktor mengapa visualisasi dan *storytelling anime* begitu autentik.

(a) *Anime* Sebagai *Soft Power* Jepang

Anime dalam perkembangannya sekarang, sangat digemari dan banyak dinikmati oleh penduduk seluruh dunia. Menurut Nye dalam jurnal (Bahri & Rochmah, 2020) *soft power* adalah kekuatan yang bisa mempengaruhi kemampuan, budaya, ideologi, dan sistem sosial orang lain. Jika merujuk melalui definisi tersebut, dapat diketahui bahwasannya *anime* sudah tersebar di seluruh dunia, juga selain itu perkembangan media massa seperti majalah, surat kabar dan televisi yang memberikan kontribusi penyebaran *anime*. Hal tersebut menjadikan *anime* perbincangan yang sering dibicarakan oleh masyarakat luas, maka hal tersebut yang memberi pengaruh serta menjadi *soft power* bagi Jepang.

(b) *Anime* Sebagai Pengenalan Budaya Jepang

Anime merupakan salah satu bentuk pengenalan budaya Jepang dalam bentuk animasi. *Anime* merupakan salah satu faktor utama dibalik popularitas budaya Jepang di dunia. Pengenalan budaya tidak hanya melalui Negara yang dalam bentuk

pertemuan diplomatis, tetapi sekarang melalui ilustrator-illustrator yang menciptakan sebuah karya yang berisi nilai-nilai budaya Jepang.

Dalam jurnal (Widayati & Agin, 2022) Jepang adalah negara dengan berbagai macam ragam budaya meliputi anime, manga, cosplay, game, J-pop dan sebagainya. Globalisasi terhadap budaya populer Jepang kini dibuktikan dengan semakin banyaknya acara-acara yang bertemakan festival manga, kontes cosplay dan anime di Indonesia dan berdampak terhadap meningkatnya jumlah masyarakat Indonesia yang ingin mempelajari budaya Jepang.

2.7 Nilai-Nilai Perjuangan

2.7.1 Pengertian Nilai

Menurut Muhmidayeli dalam jurnal (Frimayanti, 2017), pengertian nilai adalah sesuatu yang indah, yang mempesona, menakjubkan, membuat timbulnya rasa bahagia dan senang. Menurut ahli lain Sumantri dalam jurnal (Febrianshari, 2018), nilai merupakan hal yang terkandung dalam diri (hati nurani) manusia yang lebih memberi dasar pada prinsip akhlak yang merupakan dasar dari keindahan dan efisiensi atau keutuhan kata hati.

Berdasarkan definisi nilai dari para ahli tersebut dapat diketahui bahwa, nilai adalah sesuatu hal yang dituju oleh perasaan yang menciptakan emosi-emosi tertentu. Nilai-nilai bersifat umum dan mendasar, tetapi jika tidak ada subjek yang dapat mengukur nilainya, sesuatu itu tidak berharga. Secara umum nilai berarti sesuatu yang dianggap penting dan berguna, sedangkan nilai jika ditinjau dari ilmu

sosial merupakan kualitas moral yang dianggap masyarakat baik dan benar, hasilnya diinginkan, dan layak ditiru oleh orang lain.

Nilai juga berarti sikap dan perasaan yang diterima secara luas oleh masyarakat dan merupakan dasar untuk merumuskan apa yang benar dan apa yang penting. Namun, nilai juga bisa diartikan sebagai sesuatu yang berharga. Harga yang dalam pengertian nilai tersebut tidak hanya meliputi harga nomina yang terhitung. Nilai merupakan prinsip umum, standar perilaku, atau penilaian atau pandangan manusia yang penting atau berguna manusia dan diyakini kebenaran, makna, dan kegunaannya dalam parameter manusia, tetapi nilai bersifat subjektif karena tidak faktual.

Menurut M Chabib Thoha dalam jurnal (Ahmad & Ansori, 2016) nilai dapat dibedakan dari beberapa klasifikasi, sebagai berikut :

- a) Dilihat dari segi kebutuhan hidup manusia dapat dibedakan menjadi: nilai biologis, nilai keamanan, nilai cinta kasih, nilai harga diri, nilai jati diri. Dilihat dari kemampuan jiwa manusia untuk menangkap dan mengembangkannya: nilai yang statik, seperti kognisi, emosi, dan psikomotor, dan nilai yang bersifat dinamis, seperti motivasi berprestasi, motivasi berafiliasi, motivasi berkuasa.
- b) Dilihat dari proses budaya: nilai ilmu pengetahuan, nilai ekonomi, nilai keindahan, nilai politik, nilai keagamaan, nilai kekeluargaan, dan nilai kejasmanian.
- c) Dilihat dari pembagian nilai: nilai-nilai subyektif, dan nilai-nilai objektif metafisik.

- d) Nilai berdasar dari sumbernya: nilai ilahiyah (ubudiyah dan muamalah), nilai Insaniyah, nilai yang diciptakan oleh manusia atas dasar kriteria manusia itu juga.
- e) Dilihat dari segi ruang lingkup dan keberlakuannya: nilai-nilai universal, nilai-nilai lokal.

2.7.2 Nilai Perjuangan

Nilai perjuangan adalah nilai yang meliputi usaha dan kerja keras untuk meraih suatu hal, tanpa mengenal kata lelah dan selalu berpegang teguh dengan pendirian yang ingin dicapai. Perjuangan sering dikaitkan dengan peperangan, persaingan, dan perkelahian.

Perjuangan juga tak terlepas dari nilai-nilainya tersendiri, perjuangan begitu berarti dan bermakna. Melalui sejarah-sejarah banyak kisah-kisah tentang perjuangan suatu bangsa demi mempertahankan tempat tinggal, keluarga, dan negaranya. Nilai yang meliputi perjuangan, dalam (Joyomartono, 1990, hal. 5) mengatakan nilai-nilai perjuangan meliputi nilai rela berkorban, nilai persatuan, nilai sabar dan pantang menyerah, nilai semangat, nilai harga-menghargai, nilai kerja sama dan nilai keberanian.

Nilai-nilai perjuangan merupakan hasil dari usaha seorang manusia dalam menjalani sebuah pengalaman, tantangan, permasalahan dalam hidup ini. Nilai-nilai perjuangan dapat dijadikan sebagai suatu gambaran betapa besarnya perjuangan seseorang dalam hidup ini. Kehidupan manusia tidak dapat lepas dari perjuangan manusia itu sendiri. (Azis, 2021)

a) Makna Rela Berkorban

Dalam jurnal (Sardjo & Setiawan, 2019) rela berkorban merupakan sikap, yaitu sikap tanpa mengharap imbalan, menjaga persatuan dan kesatuan merupakan perwujudan sikap mencintai tanah air dengan mendahulukan kepentingan bangsa diatas kepentingan pribadi atau golongan. Sikap rela berkorban dalam kehidupan berarti bersedia dengan ikhlas memberikan sesuatu (tenaga, harta, atau pemikiran) untuk kepentingan orang lain. Rela berkorban merupakan nilai penting yang harus ditanamkan dari rasa cinta akan bangsa, negara, dan keluarga. Memiliki rasa rela berkorban demi suatu hal yang ingin dicapai adalah bentuk keikhlasan tertinggi yang dapat tercipta dalam jiwa dan pikiran seseorang.

b) Makna Harga-Menghargai

Harga-menghargai ialah sifat yang sangat penting dalam kehidupan, sebab dengan sifat saling harga-menghargai tersebut yang dapat mengantarkan manusia pada kesadaran bahwasannya hidup ini diciptakan atas perbedaan. Maka untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan, sifat harga-menghargai perlu diwujudkan. Dalam jurnal (Panjaitan, 2014) alasan harus menghargai sesama, sebab di hadapan Tuhan dan hukum semuanya sama dan setara. Tidak seorang pun harus bangga pada diri mereka sendiri, menganggap diri mereka lebih berharga dan penting daripada orang lain. Setiap orang dicintai dan diterima oleh Tuhan, Tuhan sebagai pencipta manusia, tidak membeda-bedakan manusia.

c) Makna Persatuan

Dalam jurnal (Asmaroini, 2017) makna persatuan hakikatnya adalah satu, yang artinya bulat tidak terpecah. Persatuan berarti tidak berpisah-pisah dan saling bersama satu sama lain tanpa harus membeda-bedakan. Persatuan mengacu pada kerja, kerukunan, kedamaian, serta menjalin hubungan antara satu dengan yang lainnya demi mencapai tujuan bersama.

d) Makna Keberanian

Menurut Mustari dalam jurnal (Marlina, 2019) keberanian adalah kemampuan untuk menghadapi ketakutan, derita, risiko, bahaya, ketidaktentuan, atau intimidasi. Tanpa keberanian mungkin akan sulit untuk melawan itu semua.

e) Makna Semangat

Dalam jurnal (Fiteriani et al., 2015) semangat dalam pengertian yang berkembang di masyarakat seringkali disamakan dengan motivasi yang artinya adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertindak laku. Sifat semangat memungkinkan seseorang untuk terus menyelesaikan masalahnya. Melalui semangat itu pula menjadikan pendorong keinginan untuk melakukan sesuatu dan bertindak.

f) Makna Sabar dan Pantang Menyerah

Sabar dan pantang menyerah merupakan kemampuan untuk selalu rela dan bersyukur serta terus berusaha dalam menghadapi suatu kehidupan atau permasalahan. Meskipun perjuangan mengalami kegagalan dalam tahap awal,

namun harus tetap sabar, semangat dan pantang menyerah di setiap tahapan perjuangan. Dalam jurnal (Nugraheni et al., 2016) atribut sabar adalah sesuatu yang berfungsi sebagai manifestasi proses kesabaran, yaitu meliputi emosi, pikiran, perkataan, dan perbuatan. Seruan untuk sabar & pantang menyerah tertulis di dalam Al'Quran, yaitu QS. Ali 'Imran Ayat 200 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اصْبِرُوا وَصَابِرُوا وَرَابِطُوا وَاتَّقُوا اللَّهَ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Bersabarlah kamu dan kuatkanlah kesabaranmu dan tetaplah bersiap-siaga (di perbatasan negerimu) dan bertakwalah kepada Allah agar kamu beruntung”.

g) Makna Kerja Sama

Dalam jurnal (Flood, 2012) kerja sama biasanya dilakukan atas dasar tujuan yang sama, yaitu tujuan yang hendak dicapai. Kerja sama tercipta atas keinginan bersama. Biasanya kerja sama dilakukan akibat adanya permasalahan yang relatif sama, bahkan tidak sama sekali. Kerja sama mempermudah urusan setiap manusia yang merupakan makhluk sosial. Terbentuknya sifat kerja sama justru dapat membangun hubungan yang sangat baik kepada setiap individu.

2.8 Semiotika

2.8.1 Pengertian Semiotika

Istilah semiotika berasal dari kata Yunani “*Semeion*” yang berarti tanda. Menurut Fiske (2012, hal. 66) pusat konsentrasi semiotika adalah tanda, kajian mengenai tanda dan cara tanda-tanda tersebut bekerja. Sedangkan secara definisi

umum, semiotika dapat diidentifikasi sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda.

Dalam (Morissan, 2009, hal. 27) semiotika adalah studi mengenai tanda (*sign*) dan simbol yang merupakan tradisi penting dalam pemikiran tradisi komunikasi. Tradisi komunikasi mencakup teori utama mengenai bagaimana tanda mewakili objek, ide, situasi, keadaan, perasaan dan sebagainya yang berada di luar diri. Studi mengenai tanda-tanda saja memberikan jalan atau cara dalam mempelajari komunikasi tetapi juga memiliki efek besar pada hampir setiap aspek (perspektif) yang digunakan dalam teori komunikasi.

Semiotika atau dalam istilah Barthes dalam (Sobur, 2009, hal. 15) semiologi pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*), memakai hal-hal (*things*), memaknai (*tosinify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (*communicate*). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur tanda. Menurut Littlejohn dalam (Wibowo, 2013, hal. 7-8) manusia dengan perantaraan tanda-tanda dapat melakukan komunikasi dengan sesamanya dan banyak hal yang bisa dikomunikasikan di dunia ini.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda (hakikatnya, cirinya, perannya, dan aturan pemakaiannya) sehingga dapat dikomunikasikan. Semiotika membantu untuk tidak

mencerna realitas sebagaimana penampakkannya sebagai sesuatu yang obyektif dan bersih dari interpretasi manusia.

2.8.2 Model Semiotika Roland Barthes

Pendekatan semiotika Roland Barthes dalam (Budiman, 2011, hal. 8-9) secara khusus tertuju kepada kebudayaan yang melatarbelakangi sebuah tanda yang disebutnya sebagai mitos. Roland Barthes mencoba meneruskan pemikiran Ferdinand De Saussure, yaitu yang secara semiotis dicirikan oleh hadirnya sebuah tataran signifikansi yang disebut sebagai sistem semiologis tingkat kedua, penanda-penanda berhubungan dengan petanda-petanda hingga menghasilkan tanda.

Tabel 2.1 Peta Tanda Roland Barthes

1. Signifier (penanda)	2. Signified (petanda)
3. Denotatif sign (tanda denotatif)	
4. CONNOTATIVE SIGNIFIER (PENANDA KONOTATIF)	5. CONNOTATIVE SIGNIFIED (PETANDA KONOTATIF)
6. CONNOTATIVE SIGN (TANDA KONOTATIF)	

Sumber : Semiotika Komunikasi (Sobur, 2009, hal. 69)

Dari peta tanda Roland Barthes terlihat tanda denotatif terdiri atas (1) penanda dan (2) petanda. Namun, penanda dari tanda denotatif secara bersamaan bisa juga menjadi tanda konotatif, atau (4) tanda denotatif adalah juga penanda konotatif. Pada pendekatan semiotika Barthes, tanda konotatif tidak hanya memiliki makna tambahan, namun juga makna dari kedua bagian tanda denotatif yang melandasi

keberadaannya. Inilah pemikiran atau konsep semiotika Barthes yang menyempurnakan pemikiran Ferdinand De Saussure. (Rohmaniah, 2021)

Model semiotika Roland Barthes memaknai tanda yang dapat menjadi mitos melalui kebudayaan yang melingkupi tanda tersebut, dalam (Vera, 2014, hal. 29) ciri-ciri mitos menurut Roland Barthes, yakni:

a) Deformatif

Barthes menerapkan unsur-unsur Ferdinand De Saussure menjadi *form (signifier). Concept (signified)*. Roland Barthes menambahkan *signification* yang merupakan hasil dari hubungan kedua unsur tadi. *Signification* inilah yang menjadi mitos dan mendistorsi makna sehingga tidak lagi mengacu pada realita yang sebenarnya.

b) Intensional

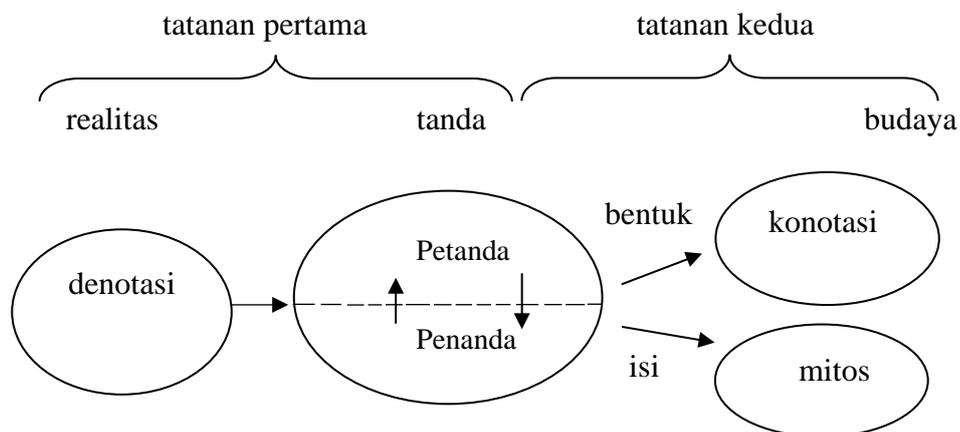
Mitos merupakan salah satu jenis wacana yang dinyatakan secara intensional. Mitos berakar dari konsep historis. Pembacalah yang harus menemukan mitos tersebut.

c) Motivasi

Bahasa bersifat arbitrer (sewenang-wenang), tetapi kearbitreran itu mempunyai batas, misalnya melalui afiksasi, terbentuklah kata-kata turunan: *baca-membaca-dibaca-terbaca-pembacaan*. Sebaliknya, makna mitos tidak arbitrer, selalu ada motivasi dan analogi.

Barthes memakai kata mitos dalam definisi yang sebenarnya. Dalam jurnal (Lubis, 2017) mitos adalah cerita yang tercipta oleh kebudayaan yang menyangkut aspek-aspek realitas atau alam. Mitos bagi Barthes adalah kebudayaan dalam cara berpikir, Barthes memandang mitos sebagai tali penghubung dari konsep-konsep yang saling berkaitan. Rumusan tentang signifikan dan mitos dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 2.1 *Two Orders of Signification*



Sumber : Pengantar Ilmu Komunikasi (Fiske, 2012, hal. 145)

Dari rumusan gambar tersebut, dapat dimengerti bahwa signifikansi pada tahap pertama merupakan hubungan di antara *signifier* dan *signified* yang disebut denotasi, yaitu makna sebenarnya dari tanda. Sedangkan signifikansi tahap kedua digunakan istilah konotasi, yaitu makna yang subjektif atau paling tidak, intersubjektif, yang berhubungan dengan isi, tanda bekerja melalui mitos. Mitos merupakan lapisan pertanda dan makna paling dalam. Pada buku (Vera, 2014, hal. 30-31) Roland Barthes mengemukakan lima jenis kode yang lazim dalam beroperasi dalam suatu teks, ialah sebagai berikut :

a) Kode Hermeneutik

Di bawah kode hermeneutik, orang akan mendaftar beragam istilah (formal) yang berupa sebuah teka-teki (enigma) dapat dibedakan, diduga, diformulasikan, dipertahankan dan akhirnya disikapi.

b) Kode Proairetik

Merupakan tindakan naratif dasar (*basic narrative action*) yang tindakan-tindakannya dapat terjadi dalam berbagai sikuen yang mungkin diindikasikan. Kode ini disebut pula sebagai suara empirik.

c) Kode Budaya

Sebagai referensi kepada sebuah ilmu atau lembaga ilmu pengetahuan. Biasanya orang mengindikasikan kepada tipe pengetahuan (fisika, fisiologi, psikologi, sejarah, termasuk arsitektur), dan mencoba untuk untuk mengkonstruksikan sebuah budaya yang berlangsung pada satu kurun waktu tertentu yang berusaha untuk diekspresikan. Kode ini disebut pula sebagai suara ilmu.

d) Kode Semik

Merupakan sebuah kode relasi-penghubung (*medium-relatic code*) yang merupakan konotasi dari orang, tempat, objek yang pertandanya adalah sebuah karakter (sifat, atribut, predikat).

e) Kode Simbolik

Tema merupakan sesuatu yang bersifat tidak stabil dan tema ini dapat ditentukan dan beragam bentuknya, sesuai dengan pendekatan sudut pandang.

Menurut Barthes, setiap tipe tuturan, apapun itu berupa sesuatu yang tertulis atau sekedar representasi, verbal atau visual, secara potensial dapat menjadi mitos. Artinya, tidak hanya wacana tertulis yang dapat kita baca sebagai mitos, melainkan juga fotografi, film, pertunjukan, bahkan olahraga dan makanan (Budiman, 2011, hal. 41)

Jika mengacu pada sudut pandang dan pemikiran Roland Barthes, hal yang ditemukan dengan tanda-tanda pada sebuah film adalah cerita dan watak atau sikap dari karakter dalam film. Ketika film dibentuk maka terciptalah 7 jenis sistem tanda. yaitu :

1. Sistem tanda visual (mencakup dengan tanda-tanda yang ikonik).
2. Sistem tanda gerakan (sudut pandang kamera, dan gerakan).
3. Sistem tanda linguistik percakapan (mengacu pada bahasa, dan dialog).
4. Sistem tanda linguistik tulisan (tanda-tanda tentang kata-kata dalam film seperti judul, sub judul, dan struktur film).
5. Sistem tanda vokal non-linguistik (suara yang dihasilkan dari luar film seperti suara petir, langkah kaki, dan lain lain).
6. Sistem tanda musik (terkait dengan backsound/musik dalam film).
7. Sistem tanda cerita (alur cerita, tema cerita pada sebuah film, genre).

Semua tanda ini dapat dibagi menjadi dua kategori: tanda yang berhubungan dengan teknik animasi, dan tanda yang berhubungan dengan elemen visual dan grafis, (Inanlou & Al Hashem, 2016).

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lainnya, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moleong, 2014, hal. 6)

Penelitian dilakukan melalui pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif yang berfokus pada penelitian non hipotesis yang tidak perlu merumuskan hipotesis. Menurut Wibowo (2013, hal. 200) pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif, ciri-cirinya adalah data-data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar-gambar atau keduanya, dan bukan angka-angka. Laporan penelitian akan berisi gambaran penyajian laporan tersebut.

Metode penelitian kualitatif merupakan penelitian objektif yang memiliki struktur signifikannya. Struktur signifikannya yaitu dipandang bersifat alami dikarenakan peneliti tidak melakukan rekayasa dalam film "*The Journey*". Melainkan menjadi sumber data langsung bagi peneliti untuk memahami makna dan tanda-tanda yang terkandung dari film *The Journey*. Memaknai tanda-tanda dalam pendekatan semiotika Roland Barthes dan memahami nilai-nilai perjuangan yang terkandung dalam film *The Journey*.

Teknik pada penelitian ini menggunakan teknik penelitian teks, yaitu semiotika yang mempelajari makna atau arti suatu tanda. Metode kajian penelitian ini menggunakan semiotika Roland Barthes dengan pemahaman dua tahap denotasi-konotasi. Barthes memberikan makna pada sebuah tanda berdasarkan kebudayaan yang melatar belakangi munculnya makna-makna yang dapat diungkap sesuai dengan keunggulan semiotika Roland Barthes.

3.2 Kerangka Konsep

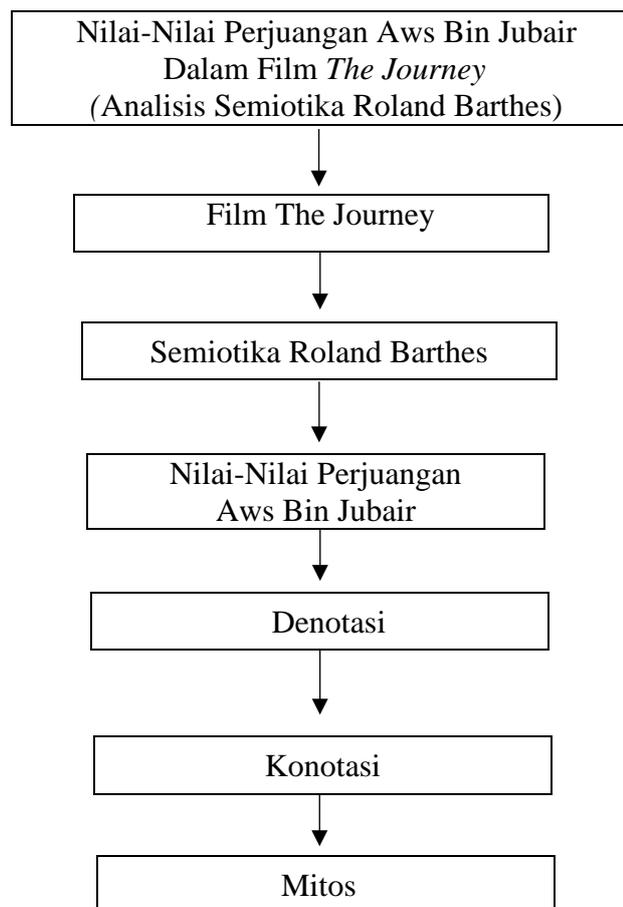
Pada jurnal (Novitasari, 2016) konsep adalah struktur atau abstraksi ide yang memungkinkan individu untuk dapat menggolongkan suatu objek. Konsep merupakan ide yang menggambarkan suatu peristiwa atau objek dengan cara yang mudah dipahami.

Konsep juga memiliki beberapa generalisasi. Semakin dekat konsep pada realita atau kenyataan, maka konsep akan semakin mudah untuk ditafsirkan dan dipahami. Konsep dapat dibagi menjadi dua jenis, yakni: konsep konkrit dan konsep abstrak.

Konsep konkrit adalah konsep yang dapat diukur dengan melalui fisik dan indera, yaitu dapat diketahui dengan pendekatan empiris, sedangkan konsep abstrak adalah konsep yang diukur melalui pendekatan non-fisik dan pikiran serta sudut pandang seperti persepsi, pendapat, motivasi, dan sikap. Berbeda dengan kerangka teori, perbedaan antara kerangka konsep dengan kerangka teori adalah bahwa kerangka konsep ini dimaksudkan untuk menjelaskan makna dari teori yang digunakan pada penelitian dan kerangka teori merupakan dasar atau landasan dari

penelitian yang dilakukan. Konsep bertujuan untuk memudahkan dan bisa dipahami melalui abstraksi yang dilakukan pada objek-objek tertentu. Berdasarkan uraian teoritis diatas, kerangka konsep untuk penelitian ini adalah :

Gambar 3.1 Kerangka Konsep



Sumber : Olahan Penulis 2022

3.3 Definisi Konsep

Berdasarkan uraian diatas, definisi atau pengertian dari konsep pemikiran yang digunakan pada penelitian adalah :

- a. Film adalah salah satu alat media massa yang menyampaikan komunikasinya melalui sebuah sarana cerita, alur dan tema tertentu, serta memiliki berbagai pesan yang terkandung di dalamnya.
- b. Tokoh adalah karakter ciptaan pembuat film yang memiliki peran untuk memainkan alur, peristiwa dan cerita pada sebuah film atau sering disebut sebagai pelaku cerita.
- c. Nilai-nilai perjuangan merupakan nilai-nilai yang ditunjukkan melalui tindakan pengorbanan demi mencapai suatu kepentingan atau tujuan, yang di dalamnya terdapat sifat-sifat pantang menyerah, berusaha, kerja keras, dan rela mati.
- d. Semiotika adalah disiplin dan metode analisis yang dapat mengkaji tanda-tanda yang terdapat pada suatu objek untuk diketahui makna yang terkandung dalam objek tersebut.
- e. Denotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan penanda dan petanda pada realitas, menghasilkan makna eksplisit, langsung, dan pasti. Ruang lingkup ekspresi sama luasnya dengan *content* atau makna yang terkandung.
- f. Konotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan penanda dan petanda yang di dalamnya beroperasi makna yang tidak eksplisit, tidak langsung, dan tidak pasti. *Content* makna lebih luas daripada ekspresi atau penandanya.
- g. Mitos adalah penafsiran akan tanda-tanda pada realitas/alam yang dimuat dalam kisah, cerita, dan keyakinan yang ada pada kebudayaan serta diyakini kebenarannya.

3.4 Kategorisasi Penelitian

Kategorisasi penelitian merupakan ringkasan yang ada pada variabel penelitian., sehingga dapat dipahami dengan jelas apa yang menjadi inti dan pembahasan pada sebuah penelitian ilmiah. Berikut adalah kategorisasi penelitian berdasarkan variabel tersebut :

Tabel 3.1 Kategorisasi Penelitian

NO	Konsep Teori	Kategorisasi Penelitian
1	Nilai-Nilai Perjuangan	<ul style="list-style-type: none"> • Rela berkorban • Persatuan • Harga-menghargai • Keberanian • Sabar & pantang menyerah • Semangat • Kerja sama

Sumber: Olahan Penulis 2022

3.5 Unit Analisis Data

Unit analisis dalam penelitian ini adalah tanda dialog/teks/suara dan audio visual pada tokoh Aws Bin Jubair dalam film *The Journey*. Penelitian ini difokuskan pada makna-makna yang menyangkut nilai-nilai perjuangan Aws Bin Jubair.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengamatan langsung pada objek penelitian, yakni pada film *The Journey*. Pengumpulan data dilakukan dengan melihat film langsung dan kemudian

mengamati tanda-tanda audio teks, pesan nonverbal dan visual pada tokoh utama film *The Journey* dan menyesuaikan dengan model semiotika Roland Barthes yang mencari makna denotasi, konotasi, dan mitos pada tokoh utama Aws Bin Jubair yang mengandung nilai-nilai perjuangan.

3.7 Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, teknik analisis menggunakan analisis semiotika Roland Barthes, yaitu pemaknaan tanda dengan pendekatan dua tahap yaitu makna denotasi dan konotasi hingga mitos. Analisis semiotika merupakan disiplin ilmu yang mempelajari tanda dan memahami cara-cara tanda bekerja.

Analisis data dilakukan dengan mengamati film *The Journey* melalui tanda audio berupa teks/dialog pada film dan visual pada tokoh utama Aws Bin Jubair. Hasil dari pengamatan yang disusun sebagai sebuah makna nilai-nilai perjuangan Aws Bin Jubair pada film *The Journey*.

3.8 Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di kota Binjai dengan menganalisis nilai-nilai perjuangan Aws Bin Jubair dalam film *The Journey* dan waktu penelitian di mulai pada bulan Maret 2022 sampai dengan Agustus 2022.

3.9 Deskripsi Objek Penelitian

Film ini memiliki 3 sebutan yang berbeda yaitu *Ar-Rihlah* (Arab), *Taiko Arabia Hantou de ni Kiseki to Tatakai no Monogatari* (Jepang), dan *The Journey* (Inggris).

Gambar 3.2 Poster Film *The Journey*



Sumber : <https://www.imdb.com/>

Film *The Journey* merupakan hasil kolaborasi antara perusahaan produksi dari Arab yaitu Manga Productions dan Toei Animation dari Jepang. *The Journey* adalah film animasi Arab Saudi pertama yang menggunakan seni animasi Jepang yang terkenal (*anime*). Berikut adalah orang-orang yang terlibat dalam film *The Journey*.

Tabel 3.2 Susunan Kru Film *The Journey*

Sutradara :	Shizuno Kobun
Produser :	Nao Hirasawa
Penulis :	Amr Almaddah Essam Bukhary Peter Cooper
Penata Musik :	Kaoru Wada
Pengisi Suara (Jepang) :	Toru Furuya Kotono Mitsuishi Hiroshi Kamiya Yuichi Nakamura Kazuya Nakai Takaya Kuroda
Nama Tokoh/Karakter :	Aws Bin Jubair Zurara Abrahah Hind Nizar Musab
Perusahaan Produksi	Manga Productions Toei Animation
Tanggal Rilis	25 Juni 2021
Negara	Jepang Arab Saudi
Durasi	110 Menit
Bahasa	Arab Jepang

Sumber : Hasil Olahan 2022

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Tokoh Utama Film *The Journey*

Tokoh utama film *The Journey* bernama Aws, yang pengisi suaranya ialah Toru Furuya. Aws merupakan karakter fiksi yang digambarkan sebagai pria yang menggunakan sorban dan pakaian khas Arab terdahulu dengan warna kulit kecoklatan, bola mata yang hitam serta mata yang tajam, kumis dan jenggot yang tipis, juga postur tubuh yang tinggi dan gagah.

Gambar 4.2 Aws Bin Jubair



Sumber : Tangkapan Layar Film *The Journey*

Aws Bin Jubair sebagai tokoh utama film *The Journey* banyak berperan di setiap adegannya. Mulai dari bagaimana Aws Bin Jubair menyakinkan rekan-rekan seperjuangannya demi mempertahankan Makkah, hingga dapat mengalahkan musuh utama yaitu Abrahah dengan perjuangannya, serta kegigihan, dan keyakinannya akan kekuatan Tuhan.

Dalam film *The Journey*, dikisahkan Aws ketika kecil ketika pergi bersama kedua orang tuanya untuk pergi ke Makkah, di tengah perjalanan mereka dihadang oleh segerombolan penjahat. Segerombolan penjahat itu tanpa rasa kasihan membunuh kedua orang tuanya dan merampas barang bawaan mereka. Aws pun diculik oleh segerombolan penjahat dan Aws di beri tanda bukti di lengan kirinya dengan besi panas oleh segerombolan penjahat yang menandakan Aws merupakan budak daripada penjahat tersebut. Aws digunakan sebagai mata pencaharian segerombolan penjahat tersebut. Aws disuruh untuk mencuri, dan menipu para musafir di jalanan agar mempermudah segerombolan penjahat untuk merampas barang bawaannya.

Suatu hari Aws bersama temannya yang bernama Zurara, mencoba untuk melarikan diri dari gerombolan para penjahat. Tetapi, hanya Aws saja yang selamat dan berhasil melarikan diri, sedangkan Zurara tertangkap dan tidak berhasil melarikan diri bersama Aws.

Aws pergi ke Makkah dan bertemu dengan Jubair, seorang pembuat tembikar. Jubair mengangkat Aws menjadi anak angkatnya dan mengajarkan Aws betapa pentingnya iman dan yakin pada Tuhan.

Tibalah suatu saat Aws mendengar kabar bahwa pasukan gajah Abrahah akan menyerang Makkah untuk menguasai perdagangan Makkah, memperbudak orang-orang Makkah dan menghancurkan Ka'bah. Aws tidak bisa membiarkan hal tersebut terjadi, selain itu Aws ingin membersihkan dosa-dosanya terdahulu yang pernah menjadi bagian dari para gerombolan penjahat. Aws bergabung bersama

para pejuang Makkah lainnya dan bertekad untuk melindungi keluarganya, kota suci Makkah dan Ka'bah dari serangan Abrahah.

4.2 Sinopsis Film *The Journey*

Kisah film ini terinspirasi pada peradaban Arab 1.500 tahun yang lalu. Kota Makkah saat itu sedang dilanda ketakutan luar biasa akibat adanya ancaman dari seorang jenderal perang yang kejam bernama Abrahah. Abrahah merupakan jenderal dan pemimpin pasukan perang yang tak kenal ampun dan sangat beringas, dengan pasukan yang kuat serta gajah-gajahnya yang besar. Pasukan Abrahah yang begitu kuat pun dapat menaklukkan beberapa kawasan di timur tengah dan tiba saat giliran Abrahah ingin menyerang Makkah.

Makkah sebagai tempat yang sangat strategis untuk perdagangan. Namun, rencana Abrahah tidak hanya tertuju pada perdagangan saja. Abrahah dengan sifat angkuh dan sombongnya berniat untuk menghancurkan Ka'bah yang ada di Makkah dan memperbudak masyarakat Makkah. Mendengar hal ini, beberapa penduduk Makkah mulai ada yang mengungsi dan ada pula yang berniat untuk melawan Abrahah demi menjaga Ka'bah, keluarga, kerabat, dan tempat tinggalnya. Salah satu diantara para pejuang adalah sang tokoh utama Aws Bin Jubair.

Aws Bin Jubair adalah seorang pembuat tembikar. Ketika Aws masih kecil, ayah dan ibunya dibunuh saat perjalanan menuju kota suci Mekah oleh sekumpulan para penjahat dan Aws pun diculik oleh mereka. Aws hidup menderita bersama kumpulan para penjahat itu, dan suatu ketika saat Aws dan Zurara teman yang

senasib dengannya ingin berusaha kabur pada malam hari, tetapi yang berhasil kabur hanya Aws saja.

Aws pun memulai kehidupan yang baru dan mulai berubah menjadi lebih baik lagi sebab bertemunya dengan Jubair. Jubair juga seorang pembuat tembikar yang pernah Aws rampok saat dia masih tinggal bersama para penjahat. Jubair mengingatkan Aws tentang pentingnya iman, kepercayaan, dan keyakinan. Beranjak dewasa Aws pun telah mempunyai seorang anak dan istri. Dengan tekad untuk menebus dosanya di masa lalu, Aws berjanji akan melindungi keluarga, Ka'bah dan kota Makkah dari serangan pasukan gajah Abrahah

4.3 Analisis Data

Tokoh utama film *The Journey* bernama Aws Bin Jubair. Aws Bin Jubair selaku tokoh utama dalam film *The Journey* memuat tanda-tanda yang berupa nilai-nilai perjuangan, tentang bagaimana perjuangan Aws Bin Jubair dalam mempertahankan dan melindungi Kota Makkah, keluarga dan Ka'bah dari serangan pasukan gajah. Nilai-nilai perjuangan yang terkandung dalam karakter fiksi Aws Bin Jubair dipesankan melalui dialog/teks/suara, pesan verbal dan nonverbal, dan simbol-simbol yang akan diteliti sesuai dengan keunggulan model semiotika Roland Barthes yaitu makna denotasi, konotasi dan mitos yang terdapat sebuah tanda.

Berikut nilai-nilai perjuangan Aws Bin Jubair dalam film *The Journey* dengan pendekatan Analisis Semiotika Roland Barthes.

1. Scene/adegan (00:00:44 – 00:01:50)

Tabel 4.1 Scene/adegan (00:00:44 – 00:01:50)

Visual	Dialog/Suara/Teks	Type Of Shot
	Abrahah : Perlawanan kalian sangat lah sia-sia, kalian pasti sudah mengerti bahwa akulah yang benar, hahahaha	<i>Medium Long Shot</i> , memperlihatkan gambar objek dari batas lutut ke atas. Gambar latar belakang terlihat jelas.
	Aws : Belum, masih belum berakhir. Kamilah yang akan menang!!	<i>Big Close Up</i> , memperjelas gambar wajah objek secara utuh.
	Abrahah : Baiklah, kalau begitu biar ku beri tahu arti dari kalimat “menyerah”.	<i>Big Close Up</i> , memperjelas gambar wajah objek secara utuh.
	Aws : Jika aku terus beriman pada Tuhan dan berusaha keras sampai akhir, mukjizat Tuhan akan terjadi. Itu sebabnya aku takkan menyerah.	<i>Long Shot</i> , memperlihatkan gambar objek secara utuh, serta latar belakang yang jelas.
	Aws : Sampai tubuhku hancur berkeping-keping, aku akan terus melindungi keluargaku dan rumah Tuhan, Ka'bah suci.	<i>Medium Shot</i> , memperlihatkan gambar objek dari tangan hingga ke atas.

DENOTASI

Pada *scene*/adegan menceritakan Abrahah yang menahan pejuang Makkah termasuk Aws Bin Jubair. Abrahah menganggap dirinya sudah menang dan telah mengalahkan pasukan Makkah yang tersisa. Aws tidak terima dengan hal itu, dan tetap mencoba untuk tidak menerima kekalahan, serta membentak Abrahah. Abrahah pun memulai eksekusi mati kepada pejuang Makkah dan Aws salah satunya. Para gajah pun mulai bergerak untuk mengeksekusi mati Aws. Tetapi, meskipun dalam keadaan terluka dan tidak berdaya Aws dengan penuh keyakinan kepada Tuhan, bahwa Tuhan akan menolongnya jika Aws tetap berjuang keras sampai akhir demi melindungi keluarga dan Ka'bah.

KONOTASI

Tampak Abrahah yang sangat angkuh dan sombong. Di sisi lain terlihat perjuangan Aws Bin Jubair tidak ada hentinya. Tampak jelas dengan keadaan Aws yang masih bisa melawan dan tidak mau menyerah kepada Abrahah. Aws merupakan seorang yang beriman dan yakin sepenuhnya kepada mukjizat Tuhan. Hal tersebut yang mengantarkan Aws untuk selalu berjuang dalam situasi apapun hingga akhir. Kata-kata Aws "sampai tubuhku hancur berkeping-keping, aku akan terus melindungi keluarga dan rumah Tuhan, Ka'bah suci" bermakna Aws yang tidak peduli dengan resiko dan pengorbanan seperti apa yang akan Aws tanggung untuk dapat menjaga apa yang Aws ingin lindungi.

MITOS

Jenderal Abrahah pada kisah aslinya, memang memiliki sifat angkuh dan sombong. Selain itu, bangsa Arab tepatnya penduduk di sekitaran Ka'bah yaitu Makkah. Sangat menghargai keluarga dan Ka'bah sebab masa Arab pra-Islam Ka'bah sangat di anggap suci oleh mereka. Bahkan jika ada yang ingin menghancurkannya penduduk Makkah siap untuk melindunginya meskipun nyawa taruhannya. Hingga kini, Ka'bah selalu dilindungi oleh setiap generasi. Mukjizat Tuhan juga merupakan harapan dari keyakinan orang-orang Arab sebelum Islam untuk terus berjuang.

2. Scene/adegan (00:11:34 – 00:13:15)

Tabel 4.2 Scene/adegan (00:11:34 – 00:13:15)

Visual	Dialog/Suara/Teks	Type Of Shot
	Aws : Rumornya benar, pasukan Abrahah datang dari arah Taif.	<i>Long Shot</i> , memperlihatkan gambar objek secara utuh, serta latar belakang yang jelas.
	Ayah Aws (Jubair) : kami sudah tahu, segera bersiap untuk mengungsi, kaulah yang bertugas untuk melindungi keluarga ini. Aku tidak bisa membiarkan orang menghina Tuhan.	<i>Medium Long Shot</i> , memperlihatkan gambar objek dari batas lutut ke atas. Gambar latar belakang terlihat jelas.
	Aws : Baiklah, tapi biar aku yang tetap di Makkah, tubuhku masih ingat cara memakai pedang dan cara bertarung.	<i>Medium Shot</i> , memperlihatkan gambar objek dari tangan hingga ke atas.
	Aws : Aku tidak pantas di ampuni oleh Tuhan. Selama tanda ini masih ada, aku tidak bisa lepas dari dosa-dosaku dulu.	<i>Medium Close Up</i> , memperlihatkan gambar objek dari batas dada ke atas.
	Aws : Aku ingin melindungi Makkah dan keluarga kesayanganku. Jika seseorang harus bertarung maka itu adalah misi untukku.	<i>Medium Close Up</i> , memperlihatkan gambar objek dari batas dada ke atas.

DENOTASI

Aws Bin Jubair datang untuk memberi tahu sebuah kabar bahwasannya pasukan Abrahah akan datang untuk menyerang Makkah. Mendengar kabar tersebut, ayah angkat Aws (Jubair) mulai menyiapkan persiapan perang dan menyuruh Aws untuk mengungsi dan melindungi keluarga. Tetapi Aws menolak, dan justru menawarkan dirinya untuk bertarung di medan pertempuran, selain untuk melindungi keluarga dan Makkah, Aws juga bertujuan untuk menghapus dosa-dosanya terdahulu. Serta, menyakinkan istrinya (Hind) bahwa merupakan tanggung jawab Aws untuk bertarung di medan peperangan.

KONOTASI

Aws yang menawarkan dirinya untuk bertempur di medan peperangan adalah bentuk dari rasa rela berkorbannya, demi melindungi keluarga dan kota tempat tinggalnya. Selain itu, Aws yang ingin mengganti rugi dengan berjuang di medan pertempuran sebab tanda yang ada di lengannya dan perbuatannya terdahulu. Mengartikan bahwa Aws sangat tidak suka hidup di dalam kehinaan. Sebagai seorang suami dan pejuang, Aws juga tidak ragu untuk bertarung di dalam peperangan, sebab itu adalah tanggung jawabnya, sebagai suami dari sebuah keluarga dan penduduk dari kota yang Aws tinggali.

MITOS

Orang-orang Arab sangat terbiasa untuk berperang dan selalu melindungi sesuatu yang mereka anggap berharga. Serta, beberapa orang-orang Arab pra-Islam yang bersikap baik, juga tidak suka hidup dengan kehinaan.

3. *Scene*/adegan (00:39:12 – 00:42:00)Tabel 4.3 *Scene*/adegan (00:39:12 – 00:42:00)

Visual	Dialog/Suara/Teks	Type Of Shot
	(Pengkhianat Makkah) : Sudah sia-sia kita pasti akan mati. Ayo kita lari, mustahil melawan monster-monster itu.	<i>Medium Close Up</i> , memperlihatkan gambar objek dari batas dada ke atas.
	*suara beberapa pejuang Makkah yang kabur dan teriak ketakutan*	<i>Medium Long Shot</i> , memperlihatkan gambar objek dari batas lutut ke atas. Gambar latar belakang terlihat jelas.
	Aws : Seperti kisah para leluhur yang berjuang penuh keberanian dan keyakinan, aku yakin bisa menaklukkan ketakutan ini!	<i>Close Up</i> , memperjelas gambar objek dari leher hingga ujung batas kepala.

DENOTASI

Para pengkhianat Makkah mulai menakut-nakuti pejuang Makkah yang lain sebab pasukan Abrahah yang begitu banyak jumlahnya dan gajah-gajah yang begitu besar sudah mulai mendekat. Beberapa pejuang Makkah lari ketakutan dan mencoba kabur mendengar hasutan dari pejuang Makkah saat itu. Sedangkan, Aws Bin Jubair tetap mencoba untuk berani, serta tetap menyemangati dirinya dan menghilangkan rasa takutnya dengan mengingat kisah para leluhurnya yang berjuang penuh keberanian dan keyakinan. Aws pun menaikkan pedangnya dan berteriak sekeras-kerasnya.

KONOTASI

Munculnya pengkhianat Makkah mengartikan kondisi moral yang kurang bagus saat itu. Selain itu, ketakutan merupakan hal yang wajar bagi beberapa manusia. Namun, Aws Bin Jubair yang justru bersemangat dan memotivasi dirinya sendiri dengan kisah para leluhur terdahulu. Memperlihatkan Aws Bin Jubair merupakan seseorang yang memiliki tekad yang bulat dan tidak lupa perjuangan para nenek moyangnya terdahulu

MITOS

Kondisi moral bangsa Arab pra-Islam saat itu sangat tidak baik, sebab masa itu terkenal sebagai masa *jahiliyah* (kebodohan). Selain daripada itu, Arab terkenal dengan kisah-kisah yang inspiratif dari leluhur mereka. Yang terkenal hingga kini adalah kisah-kisah yang datang dari bangsa Arab seperti kisah nabi Nuh as dengan kapalnya, nabi Ibrahim as yang tidak dapat terbakar oleh api, nabi Musa as yang dapat membelah lautan menjadi dua dan banyak kisah yang datang dari tradisi orang-orang Arab.

Sumber : Hasil Penelitian 2022

4. *Scene*/adegan (00:42:46 – 00:43:50)

Tabel 4.4 *Scene*/adegan (00:42:46 – 00:43:50)

Visual	Dialog/Suara/Teks	<i>Type Of Shot</i>
	Aws : Semuanya, dengar aku. Aku Aws putra Jubair. Aku berdiri untuk melindungi Makkah dan keluargaku	<i>Close Up</i> , memperjelas gambar objek dari leher hingga ujung batas kepala.



Aws : Aku berdiri untuk melindungi Makkah dan keluargaku

Very Long Shot, memperlihatkan banyak gambar objek secara utuh dan menyeluruh, serta latar belakang yang jelas.



Aws : Bukankah kalian pejuang pemberani yang berkumpul untuk alasan yang sama? Meski kalian bisa bertahan hidup setelah dimakan ketakutan dan melarikan diri, kalian akan menyesal selamanya karena telah menyerahkan rumah dan iman kalian.

Long Shot, memperlihatkan gambar objek secara utuh, serta latar belakang yang jelas.



Aws : Tuhan takkan meninggalkan orang-orang pemberani pantang menyerah.

Medium Long Shot, memperlihatkan gambar objek dari batas lutut ke atas. Gambar latar belakang terlihat jelas.



Aws : Angkat kembali senjata kalian dan hadapi musuh kita.

suara teriakan

Very Long Shot, memperlihatkan banyak gambar objek secara utuh dan menyeluruh, serta latar belakang yang jelas.

DENOTASI

Aws Bin Jubair yang menunggangi kuda dan mencoba untuk menghampiri pejuang Makkah yang kabur ketakutan. Aws berteriak dengan menyebut namanya dan nama ayahnya. Aws mencoba untuk menyemangati kembali para pejuang Makkah. Seruan Aws didengarkan oleh pejuang Makkah, dan dengan demikian pejuang Makkah yang ketakutan mulai timbul rasa semangat perjuangannya kembali untuk melindungi Makkah, Ka'bah dan keluarga mereka.

KONOTASI

Dapat terlihat pada adegan ini, Aws yang teriak dan membanggakan nama ayah angkatnya (Jubair) mengartikan Aws sangat menghargai ayahnya. Dan Aws yang menyemangati pejuang Makkah yang ketakutan hingga semangat kembali. Merupakan bentuk dari sebuah perjuangan Aws Bin Jubair. Dengan suara lantang dan teriakan yang dikumandangkan oleh Aws dan seruan atau kata-kata yang memotivasi oleh Aws seperti "Tuhan takkan meninggalkan orang-orang pemberani pantang menyerah" yang menyebabkan perhatian pejuang Makkah menoleh ke arah Aws. Hal tersebut menjelaskan bahwa, Aws dan pejuang Makkah lainnya adalah seorang yang memiliki keyakinan pada Tuhan. Serta, menunggangi kuda dan pedang dapat diartikan sebagai rasa siap untuk bertempur atau berperang.

MITOS

Masyarakat Arab sebelum Islam atau bahkan hingga kini sangat menghormati keturunan (nasab), dan masyarakat Arab pra-islam tepatnya penduduk Makkah, sudah memiliki keyakinan kepada Tuhan. Hal ini pula yang memberi pengaruh psikologis dan semangat, serta perilaku orang-orang Arab yang hidup di lingkungan yang keras. Selain itu, dalam jurnal (Haeruddin, 2016) salah satu kegemaran yang paling menonjol di kalangan bangsa Arab adalah menunggang kuda dalam medan peperangan.

5. Scene/adegan (00:57:35 – 00:59:08)

Tabel 4.5 Scene/adegan (00:57:35 – 00:59:08)

Visual	Dialog/Suara/Teks	Type Of Shot
	(Pasukan Abrahah) : Kalian sudah siap? Duel kalian bertiga akan di mulai. Duel akan berakhir jika ada yang menyerah atau mati.	<i>Very Long Shot</i> , memperlihatkan banyak gambar objek secara utuh dan menyeluruh, serta latar belakang yang jelas.
	*tidak ada dialog*	<i>Long Shot</i> , memperlihatkan gambar objek secara utuh, serta latar belakang yang jelas.
	*suara teriakan dan suara sayatan pedang*	<i>Long Shot</i> , memperlihatkan gambar objek secara utuh, serta latar belakang yang jelas.

DENOTASI

Pejuang Makkah termasuk Aws, Zurara, dan Nizar menantang pasukan elit Abrahah untuk berduel. Aws pun mulai maju sebagai giliran pertama untuk melawan salah satu dari pasukan elit Abrahah yang berbadan besar. Ketika berduel, Aws cenderung banyak menghindari serangan dari pasukan elit Abrahah tersebut, tetapi itu merupakan cara Aws untuk mengetahui sisi lemah lawannya, hingga akhirnya serangan Aws dapat melukai tubuh musuhnya.

KONOTASI

Aws Bin Jubair terlihat berani dan tidak memiliki ketakutan apapun saat menghadapi lawan yang lebih besar darinya. Aws juga sangat lihai dan cerdas di dalam pertarungan. Terlihat dari bagaimana Aws menghindari serangan dan memanfaatkan kelemahan dari lawannya.

MITOS

Berduel merupakan tradisi orang-orang Arab pra-Islam sebelum melakukan perang yang sesungguhnya, hal ini juga sering terjadi bahkan sampai pada kebangkitan Islam yaitu tepatnya perang badar, perang uhud, dan perang lainnya yang selalu diawali dengan duel. Duel sering digunakan untuk mempengaruhi psikologis dan mental terhadap pasukan musuh yang kalah. Orang-orang Arab yang hidup di lingkungan yang keras, sangat terbiasa dengan peperangan dan pertarungan. Hal itu menjadikan bangsa Arab terkenal sebagai bangsa yang ahli dalam sebuah pertarungan. Terutama pertarungan menggunakan pedang.

Sumber : Hasil Penelitian 2022

6. *Scene*/adegan (01:07:14 – 01:09:21)

Tabel 4.6 *Scene*/adegan (01:07:14 – 01:09:21)

Visual	Dialog/Suara/Teks	Type Of Shot
	<p>Zurara : kita takkan menang sebelum membunuh gajah-gajah itu.</p> <p>Aws : iya, Ayo!!</p>	<p><i>Medium Long Shot</i>, memperlihatkan gambar objek dari batas lutut ke atas. Gambar latar belakang terlihat jelas.</p>



Nizar : Apa kau bisa Aws?

Very Long Shot, memperlihatkan banyak gambar objek secara utuh dan menyeluruh, serta latar belakang yang jelas.

Aws : Kami akan temukan cara mengalahkannya!

Nizar : Aku serahkan pada kalian.



Aws : Aku punya ide, tarik perhatian mereka.

Long Shot, memperlihatkan gambar objek secara utuh, serta latar belakang yang jelas.



suara teriakan Aws

Medium Long Shot, memperlihatkan gambar objek dari batas lutut ke atas. Gambar latar belakang terlihat jelas.



Aws : Zurara, pakai tombak itu

Long Shot, memperlihatkan gambar objek orang secara utuh, serta latar belakang yang jelas.



suara gajah yang kesakitan

Long Shot, memperlihatkan gambar objek secara utuh, serta latar belakang yang jelas.



Aws : Kita berhasil.

Zurara : Ya, itu mudah.

Medium Long Shot,

memperlihatkan gambar objek dari batas lutut ke atas. Gambar latar belakang terlihat jelas.

DENOTASI

Aws, Zurara, dan Nizar sedang bertarung melawan pasukan Abrahah. Terlihat gajah sudah mulai ikut dan digunakan untuk mengalahkan pasukan Makkah. Melihat hal tersebut, Aws dan Zurara mencoba untuk mengalahkan gajah. Tetapi, begitu sulit untuk mengalahkan gajah yang ukurannya tubuhnya sangat besar. Aws memiliki ide untuk dapat mengalahkan gajah tersebut. Aws melempar sebuah tombak, dan mulai dapat menaiki gajah, hingga Aws dapat mengalahkan pasukan Abrahah yang ada di atasnya. Aws pun menyuruh Zurara untuk menggunakan tombak tersebut untuk menusuk gajah. Hingga akhirnya Aws dan Zurara dapat membunuh gajah tersebut.

KONOTASI

Aws dan Zurara yang berjuang bersama dan penuh keberanian untuk mengalahkan gajah yang ukurannya sangat besar. Mengartikan perjuangan tidak selalu dapat dilakukan sendiri. Aws dengan keahliannya menggunakan segala jenis senjata perang yang tampak ketika Aws melempar tombak ke arah gajah yang sangat besar dan mengalahkan pasukan yang berada di atasnya. Serta, Zurara sebagai rekan Aws yang membantu Aws. Menjelaskan Zurara adalah rekan yang baik dan mau menolong.

MITOS

Ukuran gajah yang sangat besar sangat sulit dikalahkan oleh manusia, harus membutuhkan dua orang atau lebih untuk dapat mengalahkan gajah. Tetapi, bangsa Arab yang terbiasa dengan perang dan cukup ahli menggunakan senjata, dapat mengalahkan seekor gajah dengan hanya dua orang saja. Selain itu, bangsa Arab adalah masyarakat yang berani dan suka menolong sesama rekan atau kerabat dekatnya.

7. Scene/adegan (01:13:32 – 01:15:04)

Tabel 4.7 Scene/adegan (01:13:32 – 01:15:04)

Visual	Dialog/Suara/Teks	Type Of Shot
	Nizar : Dengar!! Inilah pertarungan sesungguhnya, kita harus melindungi Makkah!	<i>Very Long Shot</i> , memperlihatkan banyak gambar objek secara utuh dan menyeluruh, serta latar belakang yang jelas.
	*suara teriakan Aws dan pejuang Makkah lainnya*	<i>Medium Close Up</i> , memperlihatkan gambar objek dari batas dada ke atas.
	(Pejuang Makkah) : Mereka mengubah formasi, mereka menyerang semakin cepat! Gajah putih terbesar memimpin maju.	<i>Medium Long Shot</i> , memperlihatkan gambar objek dari batas lutut ke atas. Gambar latar belakang terlihat jelas.
	Aws : Aku akan melawan gajah itu dan membuka jalan dan kita pasti bisa mendekati musuh.	<i>Medium Close Up</i> , memperlihatkan gambar objek dari batas dada ke atas.
	Asisten Abrahah : Apa? Dia mau menghadapi pasukan gajah sendirian? Dia memang terlalu bodoh.	<i>Extreme Long Shot</i> , memperlihatkan gambar objek secara utuh dan latar belakang yang sangat jauh, panjang.



suara teriakan Aws

Long Shot, memperlihatkan gambar objek secara utuh, serta latar belakang yang jelas.

DENOTASI

Pejuang Makkah yang mencoba mundur untuk mengatur strategi dan rencana untuk mengalahkan pasukan Abrahah. Namun, tidak disangka pasukan Abrahah bergerak sangat cepat. Mendengar hal tersebut, Aws dengan sigap memberi ide kepada Nizar. Setelah memberi idenya kepada Nizar, Aws berlari sendirian sambil berteriak ke arah pasukan-pasukan Abrahah yang sangat banyak

KONOTASI

Aws yang terlihat berteriak, bersama para pejuang Makkah lainnya, mengartikan Aws seorang yang sangat tangguh. Terlebih lagi bagaimana Aws begitu cepat dan tanggap mencari solusi serta rencana. Aws Bin Jubair adalah seorang pejuang yang memiliki keberanian yang sangat besar. Terlihat dari Aws yang menyerbu pasukan yang begitu banyak dan tidak gentar melawan pasukan musuh sendirian.

MITOS

Pada masa arab pra-Islam, orang-orang arab memiliki dua sisi watak dan sikap yaitu yang baik dan buruk. Salah satu dari watak dan sikap baik orang-orang Arab pra-Islam adalah keberanian dan kepahlawanan. Keberanian (*syaja 'ah*) dan kepahlawanan adalah satu syarat yang mutlak diperlukan untuk dapat mempertahankan hidup di gurun yang kejam dan ganas itu. Oleh karenanya tidaklah mengherankan jika keberanian mendapat nilai yang paling tinggi dan menjadi unsur yang paling esensi dari *muru 'ah* (kehormatan dan harga diri). (Wildana Wargadinata, n.d.)

8. Scene/adegan (01:17:02 – 01:17:44)

Tabel 4.8 Scene/adegan (01:17:02 – 01:17:44)

Visual	Dialog/Suara/Teks	Type Of Shot
	Abraham : Hebat juga kau bisa sampai sejauh ini, pejuang Makkah, aku puji keberanianmu, aku akan menghadapimu langsung.	<i>Long Shot</i> , memperlihatkan gambar objek secara utuh, serta latar belakang yang jelas.
	Abraham : Datanglah pembunuh gajah.	<i>Medium Close Up</i> , memperlihatkan gambar objek dari batas dada ke atas.
	Aws : Abraham!!	<i>Long Shot</i> , memperlihatkan gambar objek secara utuh, serta latar belakang yang jelas.
	*suara perisai yang hancur*	<i>Long Shot</i> , memperlihatkan gambar objek secara utuh, serta latar belakang yang jelas.
	*suara ayunan pedang*	<i>Long Shot</i> , memperlihatkan gambar objek secara utuh, serta latar belakang yang jelas.



*suara pedang yang *Long Shot*,
terbentur* memperlihatkan gambar objek secara utuh, serta latar belakang yang jelas.



Abraham : Lumayan juga, jika *Long Shot*,
kau menyerah aku akan memperlihatkan gambar objek secara utuh, serta latar belakang yang jelas.
membiarkanmu hidup.



Abraham : Dasar bodoh, jadi *Medium Close Up*,
itu jawabanmu ya. memperlihatkan gambar objek dari batas dada ke atas.

DENOTASI

Aws Bin Jubair yang sudah mengalahkan beberapa pasukan Abraham, akhirnya dapat menemui pemimpin pasukannya yaitu Abraham. Abraham pun menantang Aws untuk bertarung, Aws Bin Jubair yang berlari sambil berteriak mulai menyerang Abraham. Tetapi, Abraham memiliki kekuatan bertarung yang lebih kuat daripada Aws. Aws hanya bisa bertahan dan menghindari serangan dari Abraham. Aws yang dalam keadaan tidak unggul dalam pertarungan tersebut tetap mengangkat pedangnya dan mencoba melawan Abraham terus menerus.

KONOTASI

Sebagai pejuang sejati yang tidak ada rasa takut apapun dan selalu berani, terlihat dari Aws yang mendatangi Abrahah sendirian. Dalam pertarungan Aws dan Abrahah, Aws terlihat sangat lincah dan memiliki pertahanan yang kuat. Tetapi, seorang pemimpin dari sebuah pasukan yang besar tidak mungkin seorang yang tidak ahli dalam bertarung. Aws tidak mudah menyerah walau harus menerima kenyataan jika keunggulan Abrahah dalam pertarungan melebihi dirinya dan Aws tetap mengangkat pedangnya mengartikan keberanian Aws untuk tetap menantang Abrahah meskipun nyawa taruhannya.

MITOS

Bangsa Arab terkenal sebagai bangsa yang pantang menyerah, dan tidak takut mati. Pengaruh ini di dapat sebab lingkungan masyarakat Arab yang keras. Dengan demikian, bangsa Arab juga terbiasa untuk bertarung dan menggunakan senjata, seperti pedang, perisai, dan lain sebagainya.

Sumber : Hasil Penelitian 2022

9. *Scene*/adegan (01:30:32 – 01:31:15)

Tabel 4.9 *Scene*/adegan (01:30:32 – 01:31:15)

Visual	Dialog/Suara/Teks	Type Of Shot
	<p>Abrahah : Setelah eksekusi kalian, pasukanku akan mengejar dan membunuh Muttalib dan warga lainnya.</p>	<p><i>Very Long Shot</i>, memperlihatkan banyak gambar objek secara utuh dan menyeluruh, serta latar belakang yang jelas.</p>



Aws : Ayo lawan aku sekali lagi!

Medium Close Up,
memperlihatkan gambar objek dari batas dada ke atas.



Aws : Kau harus melawan ku dulu, majulah Abrahah!!

Medium Close Up,
memperlihatkan gambar objek dari batas dada ke atas.



Aws : Jika kau takut padaku, segera menyerahlah!

Long Shot,
memperlihatkan gambar objek secara utuh, serta latar belakang yang jelas.



(Pasukan Abrahah) : Apa kau ingin mati?

Medium Shot,
memperlihatkan gambar objek dari tangan hingga ke atas.

DENOTASI

Pejuang Makkah sudah mulai ditahan satu per satu oleh pasukan Abrahah. Pejuang Makkah kalah sebab dari sisi jumlah pasukan mereka kalah. Aws Bin Jubair yang terlihat penuh luka disekujur tubuhnya tetap tidak peduli dengan keadaannya dan tetap mencoba menantang Abrahah kembali. Hingga akhirnya Aws di tendang hingga tersungkur oleh pasukan Abrahah yang menahannya.

KONOTASI

Dalam situasi yang tidak memungkinkan pun Aws masih berani untuk melawan dan menantang Abrahah yang mengartikan Aws adalah pejuang yang tangguh dan pemberani. Tidak peduli dengan resiko apa yang akan di terima, Aws tetap bersikukuh untuk dapat mengalahkan Abrahah.

MITOS

Masyarakat Arab adalah bangsa yang memiliki sikap dan watak yang keras, tidak gampang menyerah dan tidak suka menerima keadaan jika dirinya dihina atau direndahkan.

Sumber : Hasil Penelitian 2022

10. Scene/adegan (01:32:43 – 01:34:14)

Tabel 4.10 Scene/adegan (01:32:43 – 01:34:14)

Visual	Dialog/Suara/Teks	Type Of Shot
	Abrahah : Hawkab mulai eksekusi mereka dengan gajah, satu per satu.	<i>Medium Long Shot</i> , memperlihatkan gambar objek dari batas lutut ke atas. Gambar latar belakang terlihat jelas.
	*suara gajah dan teriakan ketakutan pejuang Makkah*	<i>Long Shot</i> , memperlihatkan gambar objek secara utuh, serta latar belakang yang jelas.
	Aws : He-Hentikan!	<i>Medium Long Shot</i> , memperlihatkan gambar objek dari batas lutut ke atas. Gambar latar belakang terlihat jelas.



Abraham : Jika kau tak mau mati, katakan menyerah. *Medium Close Up,* memperlihatkan gambar objek dari batas dada ke atas.



Aws : Abraham, ini peringatan terakhirku, jika kau tak ingin mati sekarang, enyahlah dari Makkah sekarang juga! *Medium Close Up,* memperlihatkan gambar objek dari batas dada ke atas.

DENOTASI

Abraham mulai memerintahkan pasukannya untuk mengeksekusi satu per satu para pejuang Makkah dengan menggunakan gajah-gajahnya. Aws melihat beberapa rekannya sudah dieksekusi tidak dapat menerima keadaan yang seperti itu. Abraham ingin Aws untuk mengatakan menyerah tetapi Aws yang dalam keadaan tidak berdaya dan penuh luka justru memberi peringatan dan menyuruh Abraham untuk pergi dari Makkah.

KONOTASI

Abraham yang mengeksekusi penduduk Makkah mengartikan Abraham sangat kejam dan keji. Abraham yang merasa di atas langit menyuruh Aws untuk menyerah, tetapi Aws yang merupakan pejuang sejati tetap menolak untuk menyerah, yang menandakan Aws memiliki keberanian dan tidak takut meski di ambang kematian sekalipun. Luka juga tidak berarti dan bukan alasan bagi Aws untuk tidak dapat melawan.

MITOS

Orang-orang Arab pra-Islam adalah orang-orang yang tangguh. Hidup di lingkungan yang keras dan gersang membentuk sikap, karakter mereka hingga orang-orang Arab sejatinya tidak takut kematian dan sangat tidak menyukai harga dirinya di hinakan.

11. Scene/adegan (01:36:02 – 01:35:50)

Tabel 4.11 Scene/adegan (01:36:02 – 01:35:50)

Visual	Dialog/Suara/Teks	Type Of Shot
	*suara kepakan sayap burung*	<i>Very Long Shot</i> , memperlihatkan banyak gambar objek secara utuh dan menyeluruh, serta latar belakang yang jelas.
	Aws : Apa yang terjadi? Hisham : Aws! Aku tidak tahu apa yang terjadi, tapi ayo pergi!	<i>Long Shot</i> , memperlihatkan gambar objek secara utuh, serta latar belakang yang jelas.
	*suara lemparan batu*	<i>Extreme Long Shot</i> , memperlihatkan gambar objek secara utuh dan latar belakang yang sangat jauh, panjang, luas dan berdimensi lebar.
	Aws : Semuanya, tetap semangat!!	<i>Medium Long Shot</i> , memperlihatkan gambar objek dari batas lutut ke atas. Gambar latar belakang terlihat jelas

DENOTASI	Burung-burung yang begitu banyak jumlahnya mulai berdatangan dan membawa batu masing-masing di mulutnya. Aws yang terdiam menyaksikan hal tersebut tampak kebingungan dan Hisham langsung menarik tangan Aws untuk lari dari sana dan mengamankan diri. Burung-burung tersebut melemparkan batunya ke arah pasukan gajah. Sedangkan, Aws yang sudah mengamankan diri bersama Hisham membantu Zurara untuk lari dan mencoba menyemangati rekan lainnya yang senasib dengannya.
KONOTASI	Burung-burung yang datang membawa batu di ibaratkan seperti pertolongan atau bantuan untuk menolong Aws dan penduduk Makkah. Hisham yang menarik tangan Aws mengartikan sesama pejuang Makkah sangat peduli satu sama lain. Pasukan abrahah dan gajah yang di terkena lemparan batu dari burung yang begitu banyak menjelaskan pasukan Abrahah sudah di ambang kekalahan. Terlihat perjuangan Aws Bin Jubair yang membantu temannya dan memberi semangat kepada rekan pejuang lainnya.
MITOS	Burung-burung yang datang ketika pasukan gajah hendak menghancurkan Ka'bah tersirat di dalam surat ke-105 al-Fil, artinya gajah, ayat 1-5. Di dalam surat yang mulia ini memiliki kandungan penampakan kekuasaan Allah dalam menjaga Ka'bah (<i>Baitullah</i>), sebagai bentuk peringatan dan karunianya. Selain itu, Masyarakat Arab adalah masyarakat yang tidak mudah pesimis dan suka menolong

12. Scene/adegan (01:38:11 – 01:39:44)

Tabel 4.12 Scene/adegan (01:38:11 – 01:39:44)

Visual	Dialog/Suara/Teks	Type Of Shot
	Aws : Hisham tolong bawa Zurara. Hisham : Eh, apa kau.. Aws : Iya, aku akan menyelesaikan ini	<i>Medium Shot</i> , memperlihatkan gambar objek dari tangan hingga ke atas.
	Abrahah : Akan kubunuh kau dengan tanganku sendiri!apa kau takut?? Keluarlah!	<i>Long Shot</i> , memperlihatkan gambar objek secara utuh, serta latar belakang yang jelas.
	Abrahah : Rupanya hama seperti mu dapat memojokkanku seperti ini, aku tak menyangkanya. Tapi sekarang sudah berakhir. Bahkan mukjizat Tuhanmu tidak dapat melukaiku.	<i>Close Up</i> , memperjelas gambar objek dari leher hingga ujung batas kepala.
	Aws : Abrahah!!!	<i>Medium Close Up</i> , memperlihatkan gambar objek dari batas dada ke atas.
	Abrahah : Tak ku maafkan! Takkan ku maafkan! Pembunuh gajah!	<i>Medium Close Up</i> , memperlihatkan gambar objek dari batas dada ke atas.



Aws : Aku putra Jubair, *Close Up*, namaku Aws! memperjelas gambar objek dari leher hingga ujung batas kepala.



suara batu besar terjatuh *Long Shot*, memperlihatkan gambar objek secara utuh, serta latar belakang yang jelas.

DENOTASI

Aws yang sedang membantu Zurara bersama Hisham untuk mengamankan diri mendengar panggilan dari Abrahah. Aws pun mendatangi Abrahah yang menantanginya dari kejauhan. Aws datang tanpa membawa senjata sekalipun dan dengan kondisi yang terluka parah. Abrahah melihat Aws langsung berlari dan hendak menyerang Aws, tetapi batu besar jatuh dan menimpa Abrahah hingga akhirnya Abrahah tewas.

KONOTASI

Konotasi pada adegan ini adalah Aws yang sangat berani dan tidak memiliki ketakutan apapun. Terlihat dari bagaimana Aws menerima tantangan Abrahah dan datang tanpa membawa senjata apapun, meskipun Aws dalam keadaan terluka. Dari adegan ini juga Aws tampak membanggakan ayah angkatnya (Jubair) mengartikan Aws menghormati dan menghargai darah keturunannya.

MITOS

Bangsa/masyarakat Arab adalah bangsa yang tidak kenal takut apapun dan selalu berani. Selain itu, bangsa Arab juga selalu menghormati garis keturunannya (*nasab*), sebab itu orang-orang Arab selalu memakai nama ayahnya di akhir namanya. Selain itu, dalam jurnal (Misbahuddin, 2015) masyarakat Arab sangat menghormati harga diri, sehingga harga diri merupakan sebuah nilai tertinggi dari kehidupan mereka. Disamping itu mereka menyukai kemuliaan diri serta jiwa kesatria.

4.2 Pembahasan Hasil

Film *The Journey* adalah film yang bergenre sejarah yang memberika adegan dan cerita yang penuh dengan perjuangan. Dari penelitian yang dilakukan, peneliti mendapati adanya nilai-nilai perjuangan yang terkandung pada tokoh utama film *The Journey* Aws Bin Jubair melalui visual, dialog, dan adegan. Serta analisis yang berdasarkan model semiotika Roland Barthes yaitu pemaknaan tanda dengan pendekatan dua tahap yang disebut sebagai makna denotasi, konotasi dan mitos yang merupakan kebudayaan yang melatarbelakangi tanda.

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, setiap adegan yang tampak mengandung nilai-nilai perjuangan yang diantara lain, seperti nilai rela berkorban, nilai keberanian, nilai harga-menghargai, nilai semangat, nilai persatuan, nilai sabar dan pantang menyerah, dan nilai kerja sama.

1. Nilai rela berkorban

Pada tabel 4.2 scene/adegan (00:11:34 – 00:13:15) terlihat Aws Bin Jubair yang menawarkan dirinya untuk bertarung untuk melindungi keluarga dan Makkah dari serangan pasukan gajah. Nilai perjuangan yang terlihat pada tokoh utama Aws Bin Jubair adalah nilai rela berkorban, sebab Aws yang dengan sukarela bertarung dalam peperangan untuk melindungi keluarga dan kota tempat tinggalnya.

2. Nilai keberanian

Keberanian adalah kemampuan untuk menghadapi ketakutan, derita, risiko, bahaya, ketidaktentuan, atau intimidasi. Hal tersebut tampak pada tabel 4.12 scene/adegan (01:38:11 – 01:39:44). Aws Bin Jubair yang datang menghampiri

Abraham tanpa membawa senjata apapun dan terluka sangat parah. Tentu butuh keberanian untuk melakukan hal tersebut.

3. Nilai semangat

Pada tabel 4.3 *scene*/adegan (00:39:12 – 00:42:00) tampak nilai semangat yang terdapat pada adegan tersebut. Ketika Aws yang mengangkat pedangnya dan berteriak, serta mencoba menaklukkan rasa takutnya dengan motivasi yang datang dari kisah para leluhur.

4. Nilai sabar dan pantang menyerah

Nilai sabar dan pantang menyerah adalah sikap yang terlihat dengan bagaimana seseorang bersikap akan sesuatu hal. Contoh seperti pada tabel 4.8 *scene*/adegan (01:17:02 – 01:17:44) nilai sabar dan pantang menyerah yang terlihat pada adegan tersebut, saat Aws Bin Jubair ditawarkan oleh Abraham untuk menyerah tetapi Aws tetap mengangkat pedangnya dan tetap menantang Abraham.

5. Nilai harga-menghargai

Nilai harga-menghargai merupakan nilai yang tampak pada perilaku dan sifat terhadap orang lain, seorang teman, kerabat dan sahabat. Pada tabel 4.11 *scene*/adegan (01:36:02 – 01:35:50) nilai harga-menghargai yang tampak pada saat Aws Bin Jubair dan Hisham yang berbadan gendut membantu Zurara untuk mengamankan diri agar tidak terkena lemparan batu dari burung-burung yang datang.

6. Nilai Persatuan

Pada tabel 4.4 *scene*/adegan (00:42:46 – 00:43:50) terlihat Aws yang berusaha menghidupkan kembali semangat pejuang Makkah yang sudah mulai lari ketakutan dan terpisah dengan barisan pasukan pejuang Makkah, serta mempersatukan pejuang Makkah.

7. Nilai kerja sama

Kerja sama terlihat dengan bagaimana seseorang melakukan hubungan dengan orang lain, seperti menyelesaikan suatu masalah bersama dan lainnya. Pada tabel 4.6 *Scene*/adegan (01:07:14 – 01:09:21) Aws dan Zurara yang kerja sama untuk mengalahkan gajah Abrahah yang sangat besar, hingga mereka dapat mengalahkannya bersama.

Semua adegan memiliki nilai-nilai perjuangan seperti yang disebutkan dan beberapa adegan memiliki nilai-nilai perjuangan yang mengandung lebih dari satu nilai perjuangan di dalamnya.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, nilai-nilai perjuangan yang tampak pada tokoh utama film *The Journey* adalah nilai rela berkorban, nilai keberanian, nilai semangat, nilai harga-menghargai, nilai sabar dan pantang menyerah, nilai persatuan, dan nilai kerja sama. Penelitian yang dilakukan menggunakan semiotika Roland Barthes yaitu yang berfokus pada makna denotasi, makna konotasi, dan mitos yang dapat disimpulkan, yaitu :

1. Makna denotasi pada film *The Journey* merupakan adegan Aws Bin Jubair yang memuat nilai-nilai perjuangan. Tentang bagaimana Aws Bin Jubair melindungi Makkah, keluarga, dan Ka'bah. Serta Aws Bin Jubair yang menyemangati rekannya, dan mencoba untuk melawan Abrahah hingga akhirnya Aws dapat mengalahkan Abrahah.
2. Makna konotasi pada film *The Journey* adalah adegan bagaimana Aws Bin Jubair yang dipandang melalui perspektif nilai-nilai perjuangan. Seperti Aws Bin Jubair yang terlihat mahir menggunakan pedang, Aws Bin Jubair yang sangat tangguh dan pantang menyerah, serta rela berkorban meskipun harus mengorbankan dirinya sendiri demi melindungi orang lain dan sesuatu yang Aws anggap berharga. Selain itu, Aws yang tidak memiliki ketakutan dan memiliki keberanian yang luar biasa.

3. Mitos yang terdapat pada film *The Journey* di latar belakang oleh kebudayaan masyarakat Arab pra-Islam. Sebagaimana kondisi keberagaman, sosial, serta sifat dan watak masyarakat Arab yang keras dan terbiasa berperang. Masyarakat Arab pra-Islam yang tidak takut mati, suka menolong, mencitai keturunan (*nasab*), kehormatan atau harga diri dan berjiwa ksatria. Serta, Ka'bah yang merupakan tempat yang sangat dihargai bagi masyarakat Arab pra-Islam tepatnya penduduk Makkah dan kisah pasukan gajah yang merupakan kisah yang menginspirasi film *The Journey*.

5.2 Saran

1. Agar produsen dunia perfilman mampu lebih banyak lagi memproduksi film yang mengandung nilai-nilai perjuangan sehingga dapat bermanfaat bagi khalayak masyarakat untuk aksi kemanusiaan.
2. Agar perfilman khususnya di Indonesia ikut serta akan film-film visual atau animasi yang menayangkan film positif seperti film *The Journey* yang dikemas dengan nilai-nilai perjuangan didalamnya yang dapat mempengaruhi audiens untuk dan dunia perfilman lebih banyak lagi memproduksi film dengan menyajikan sejarah yang dimana ada nilai-nilai perjuangan daripada film lain seperti film drama dan romantis.
3. Kepada kalangan kampus khususnya FISIP UMSU untuk mennghadirkan mata kuliah semiotika.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, M. (2019). Wajah Islam Periode Makkah-Madinah Dan Khulafaurrasyidin. *CENDEKIA : Jurnal Studi Keislaman*, 5(1). <https://doi.org/10.37348/cendekia.v5i1.74>
- Ahmad, R., & Ansori, M. (2016). Strategi Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan. *Pusaka*, 8, 14–32.
- Al Fiatur Rohmaniah. (2021). KAJIAN SEMIOTIKA ROLAND BARTHES. *Al-Ittishol: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 2(2), 124–134. <https://doi.org/10.51339/ittishol.v2i2.308>
- Alfatra, F. F., Suminto, M., & Purwacandra, P. P. (2019). Penciptaan Film Animasi “Chase!” Dengan Teknik “Digital Drawing.” *Journal of Animation and Games Studies*, 5(1), 033–056. <https://doi.org/10.24821/jags.v5i1.2799>
- Amri, K. (2022). SOSIOHISTORIS MASYARAKAT ARAB PRA ISLAM. *Jurnal Mumtaz*, 2(1), 1–7.
- Ardianto, E., Komala, L., & Karlinah, S. (2007). *Komunikasi Massa*. Jatinangor: Simbiosis Rekatama Media.
- Ariesta, I. G. B. B. B. (2020). Anime dan teknologi animasi. *Senada*, 3, 195–200.
- Asmaroini, A. P. (2017). Menjaga Eksistensi Pancasila Dan Penerapannya Bagi Masyarakat Di Era Golbalisasi. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(2), 50–64.
- Asri, R. (2020). Membaca Film Sebagai Sebuah Teks: Analisis Isi Film “Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (NKCTHI).” *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, 1(2), 74. <https://doi.org/10.36722/jaiss.v1i2.462>
- Audria, A., & M. Syam, H. (2019). Analisis Semiotika Representasi Budaya Jepang Dalam Film Anime Barakamon. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, 4(3), 1–12. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/FISIP/article/view/11762/4805>
- Azis, A. (2021). Nilai Moral dan Nilai Perjuangan dalam Novel 5 Cm Karya Donny Dhargantoro. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Dan Seni 2021*, 1. http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/prosiding_fbs/article/view/24158/11523
- Bahri, M. A. S., & Rochmah, H. M. (2020). Diplomasi Budaya Anime Sebagai Soft-Power Jepang Guna Membangun Citra Positif Negara. *Global and Policy Journal of International Relations*, 8(03), 107–118. <https://doi.org/10.33005/jgp.v8i03.2253>
- Budiman, K. (2011). *Semiotika Visual: Konsep, Isu, dan Problem Ikonisitas*.

Yogyakarta: Jalasutra.

- Cangara, H. (2014). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Diasti, K. (2021). Jurnal Pendidikan Islam. *Manusia Dalam Prespektif Agama Islam*, 1(maret), 151–162.
- Fakhrudin, N. A. S., Tangkudung, J. P. M., & Lotulung, L. J. H. (2019). Analisis Semiotika Pesan Moral Sikap Dermawan dalam Film A Mam Called Ahok. *Jurnal Acta Diurna Komunikasi*, 8(2), 1–10.
- Febrianshari, D. (2018). Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Karakter. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, 6(1), 88–95.
- Fiske, J. (2012). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Fiteriani, I. D. A., Raden, I., & Lampung, I. (2015). MEMBUDAYAKAN IKLIM SEMANGAT BELAJAR PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2, 115–125.
- Flood, J. H. and I. (2012). MEMBANGUN KERJA SAMA TIM (KELOMPOK). *STIE Semarang*, 4(Kolisich 1996), 49–56.
- Frimayanti, A. I. (2017). Implementasi Pendidikan Nilai Dalam Pendidikan Agama Islam. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), Hal. 240.
- Giovani, G. (2020). Representasi “Nazar” Dalam Film Insha Allah Sah Karya Benni Setiawan. *PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia Dan Industri Kreatif*, 5(2), 227–238. <https://doi.org/10.22303/proporsi.2.1.2016.59-70>
- Haeruddin. (2016). Karakteristik Sastra Arab pada Masa Pra - Islam. *Nady Al-Adab*, 12(1), 35–50. <https://journal.unhas.ac.id/index.php/naa/article/view/323>
- Halim, B. (2016). Kajian Semiotika Pada Iklan Televisi Olx . Co . Id. *Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 1(1), 33–38.
- Hanif, F. A. (2017). LEARNING SOCIETY ARAB PRA ISLAM (Analisa Historis dan Demografis). *KUTTAB*, 1 No 1, 40–49.
- Haris, M. (2022). PENAFSIRAN QUR’AN SURAT AL-FIIL AYAT 1-6 DENGAN MENGGUNAKAN ANALISIS TEORI SEMIOTIKA ROLAND BARTHES. *Journal Islamic Studies*, 1 No 1, 36–43.
- Inanlou, M., & Alhashem, M. S. (2016). Analysis in animation based on roland barthes theory of audience and semiology. *Indian Journal of Fundamental and Applied Life Sciences*, 6(S2), 345–352. www.cibtech.org/sp.ed/jls/2016/02/jls.htm

- Jailani, A., Hendra, Y., & Priadi, R. (2020). Analisis Implementasi Fungsi Media Massa Pada Harian Serambi Indonesia. *Junal Ilmiah Ilmu Komunikasi Communique*, 2(2), 85–93. file:///C:/Users/user/Downloads/28-Article Text-93-1-10-20200507 (1).pdf
- Joyomartono. (1990). *Jiwa, Semangat, dan Nilai-Nilai Perjuangan Bangsa Indonesia*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Kusumawati, T. I. (2016). Komunikasi Verbal Dan Nonverbal. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 6(2).
- Lubis, F. H. (2017). Analisis Semiotika Billboard Pasangan Calon Walikota Dan Wakil Walikota Medan 2015. *Interaksi UMSU*, 1 NO 1(3), 17–42. <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/interaksi/article/view/877>
- Makhasi, G. Y. M. (2018). Citra Kepahlawanan dalam Film-Film Berlatar Sejarah Pada Layar Lebar Indonesia Pasca-Runtuhnya Rezim Soeharto (Studi Kasus Film Soegija, Habibie-Ainun, dan Hadrotussyaikh Sang Kiai). *Diplomatika: Jurnal Kearsipan Terapan*, 2(1), 54. <https://doi.org/10.22146/diplomatika.39768>
- Marlina, L. (2019). Peranan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Siswa. *Jurnal Civic Education*, 3(1), 58–70.
- Misbahuddin, M. (2015). Nilai-Nilai Dakwah Dalam Kisah Al-Qur ' an; *Al-Adabiya*, 10(1), 43–59.
- Moleong, L. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Morissan. M.A (2009). *Teori Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Mutmainnah, M. (2017). Kiblat Dan Kakbah Dalam Sejarah Perkembangan Fikih. *Ulumuddin : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 7(1), 1–16. <https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v7i1.180>
- Muzhiat, A. (2019). Historiografi Arab Pra Islam. *Tsaqofah*, 17(2), 129. <https://doi.org/10.32678/tsaqofah.v17i2.3189>
- Naratama, R. (2004). *Menjadi Sutradara Televisi: Dengan Single dan Multi Camera*. Jakarta: Grasindo.
- Ngangi, C. R. (2011). Konstruksi Sosial dalam Realitas Sosial Charles R. Ngangi. *Agri-Sosioekonomi*, 7(2), 1–4.
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8.

<https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>

- Nugraheni, R. F., Hafiz, S. El, Rozi, F., & Indonesia, U. (2016). Hubungan antara Kesabaran dan Academic Self-efficacy pada Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Penelitian Psikologi: Kajian Empiris & Non-Empiris*, 2(2), 15–23.
- Oktavianus, H. (2015). Penerimaan Penonton Terhadap Praktek Eksorsis Di Dalam Film Conjuring. *E-Komunikasi*, 3(2), 12. <https://media.neliti.com/media/publications/79600-ID-none.pdf>
- Panjaitan, H. (2014). Pentingnya Menghargai Orang Lain. *Humaniora*, 5(1), 88. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i1.2984>
- Patricia, F. D., Komunikasi, P., & Riyanto, I. L. (2018). *STORYBOARD DALAM MATA KULIAH Simpulan Latar Belakang Penelitian Sebelumnya Analisis Permasalahan da- lam Pengembangan Sinopsis Menjadi Skenario Metode Penelitian*. XI(1).
- Prasetya, A. B. (2011). PENONJOLAN TOKOH ANTAGONIS DALAM FILM THE DARK KNIGHT (Studi Semiotik Tokoh Joker dalam Film The Dark Knight). *Jurnal Ilmiah Komunikasi |MAKNA*, 2(2), 72–79.
- Pratiwi, A. F. (2018). Film Sebagai Media Dakwah Islam. *Aqlam: Journal of Islam and Plurality*, 2(2). <https://doi.org/10.30984/ajip.v2i2.523>
- Rachman, A., & Nadiyah, I. (2018). DAKWAH MELALUI FILM ANIMASI. *ORASI: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 9(2), 29. <https://doi.org/10.24235/orasi.v9i2.3690>
- Rahem, Z. (2017). Telaah Tarbawi Style Manajemen Kelas Nabi Muhammad Saw. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan*, 04(02), 1–7. <http://ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/12%0Ahttps://ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik/article/viewFile/12/12>
- Roudhonah. (2019). *Ilmu Komunikasi*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Santoso, P. (2016). Konstruksi Sosial Media Massa. *Al-Balagh*, 1(1), 30–48.
- Sardjo, S., & Setiawan, L. K. (2019). Sikap Nasionalisme di SMPN 1 Muaro Jambi. *Publikasi Pendidikan*, 9(2), 117. <https://doi.org/10.26858/publikan.v9i2.9001>
- Satir, M. (2019). Kehidupan Sosial Masyarakat Arab Masa Awal Kehadiran Pendidikan Islam. *AL-FIKR: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 39–48. <https://doi.org/10.32489/alfikr.v5i1.17>
- Severin, W., & Tankard, J. (2001). *Communication Theories : Orign, Methods, & Use in the Mass Media*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Sobur, A. (2009). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Stanley, B. (2012). *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: Erlangga.
- Supriatna, E. (2019). Islam dan Kebudayaan. *Jurnal Soshum Insentif*, 282–287. <https://doi.org/10.36787/jsi.v2i2.178>
- Susiati. (2020). *Konsep Pertentangan Dalam Film “Aisyah Biarkan Kami Bersaudara” Karya Herwin Novianto*. <https://doi.org/http://doi.org/10.31219/osf.io/379es>
- Syahfitri, Y. (2011). Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer. *Jurnal Saintikom*, 10(3), 213–217.
- Syamsudini, M. (2014). Peradaban Arab Pra-Islam dan Dialektika Gaya Bahasa al-Qur’an. *Turats*, 6(1), 1–40.
- Vera, N. (2014). *Semiotika Dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Wibowo, I. (2013). *Semiotika Komunikasi : Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Widayati, Q., & Agin. (2022). MY NIHON MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGENALAN. *Jurnal Ilmiah Matrik*, 24(1), 61–70.
- Widiyatmika, W., Sulistyono, E. T., & Nugroho, S. (2019). Nilai Pendidikan Karakter Pada Film Sang Kiai. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 34(1), 73–79. <https://doi.org/10.31091/mudra.v34i1.639>
- Wildana Wargadinata, O. (n.d.). Tradisi Arab di masa nabi (dalam perspektif teori Change and Conyinuity). 5, 47–68. <https://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/infopub/article/download/5142/630>
- Youna Bachtiar, A., Hikmah Perkasa, D., Rizki Sadikun, M., Arjuna Utara No, J., Tomang, T., Jeruk, K., & Barat, J. (2016). Peran Media Dalam Propaganda. *Peran Media Dalam Propaganda Jurnal Komunikologi*, 13, 78.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTAR
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya
 Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2012
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
 https://fslp.umsu.ac.id fslp@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

Sk-1

**PERMOHONAN PERSETUJUAN
 JUDUL SKRIPSI**

Kepada Yth.
 Bapak/Ibu
 Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
 FISIP UMSU
 di
 Medan.

Medan, 28 Maret 2022.

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : Jaka Wardana
 NPM : 1803110286
 Program Studi : Ilmu Komunikasi
 Tabungan sks : 139 sks, IP Kumulatif 3,52

Mengajukan permohonan persetujuan judul skripsi :

No	Judul yang diusulkan	Persetujuan
1	<u>Nilai-Nilai Perjuangan AWS bin Jubair dalam film The Journey (Analisis Semiotika Roland Barthes)</u>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	<u>Dampak Pemberitaan Kasus Kecelakaan Transportasi Umum Terhadap Kenyamanan Masyarakat Dalam Memilih Transportasi Umum</u>	<input type="checkbox"/>
3	<u>Komunikasi Orang tua Dengan Anak Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Agama (di Masyarakat Tualang Kelurahan Pujidadi di Kecamatan Binjai Selatan)</u>	<input type="checkbox"/>

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Tanda bukti lunas beban SPP tahap berjalan;
2. Daftar Kemajuan Akademik / Transkrip Nilai Sementara yang disahkan oleh Dekan.

Demikianlah permohonan Saya, atas pemeriksaan dan persetujuan Bapak/Ibu, Saya ucapkan terima kasih. Wassalam.

Rekomendasi Ketua Program Studi :
 Diteruskan kepada Dekan untuk
 Penetapan Judul dan Pembimbing.

101.18.311

Medan, tgl. 28 Maret 2022.

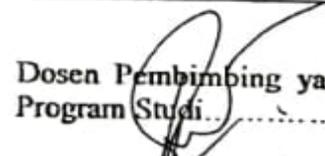
Ketua,


 (Akhyar Anshari, S.Sos. M. I. Kom)
 NIDN: 0127048901

Pemohon


 (Jaka Wardana)

Dosen Pembimbing yang ditunjuk
 Program Studi


 (Dr. Ribut Priadi)
 NIDN: 0130057301



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fisip.umsu.ac.id> fisip@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Sk-2

**SURAT PENETAPAN JUDUL SKRIPSI
DAN PEMBIMBING**

Nomor : 470/SK/IL.3-AU/UMSU-03/F/2022

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Nomor : 1231/SK/IL.3-AU/UMSU-03/F/2021 Tanggal 19 Rabiul Awal 1443H/26 Oktober 2021 M dan Rekomendasi Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi tertanggal : **28 Maret 2022**, dengan ini menetapkan judul skripsi dan pembimbing penulisan untuk mahasiswa sebagai berikut:

Nama mahasiswa : **JAKA WARDANA**
N P M : 1803110286
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Semester : VIII (Delapan) Tahun Akademik 2021/2022
Judul Skripsi : **NILAI-NILAI PERJUANGAN AWS BIN JUBAIR DALAM FILM THE JOURNEY (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES)**
Pembimbing : **Dr. RIBUT PRIADI, S.Sos., M.LKom.**

Dengan demikian telah diizinkan menulis skripsi, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulisan skripsi harus memenuhi prosedur dan tahapan sesuai dengan buku pedoman penulisan skripsi FISIP UMSU sebagaimana tertuang di dalam Surat Keputusan Dekan FISIP UMSU Nomor: 1231/SK/IL.3-AU/UMSU-03/F/2021 Tanggal 19 Rabiul Awal 1443H/26 Oktober 2021 M.
2. Sesuai dengan nomor terdaftar di Program Studi Ilmu Komunikasi: 101.18.311 tahun 2022.
3. Penetapan judul skripsi dan pembimbing ini dan naskah skripsi dinyatakan batal apabila tidak selesai sebelum masa kadaluarsa atau bertentangan dengan peraturan yang berlaku.

Masa Kadaluarsa tanggal: 28 Maret 2023.

Ditetapkan di Medan,
Pada Tanggal, 27 Syaban 1443 H
30 Maret 2022 M



Dr. ARIED SALEH, S.Sos., MSP.
NIDN. 6030017402



Tembusan :

1. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UMSU di Medan;
2. Pembimbing ybs. di Medan;
3. Peringgal.





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624567 - (061) 6610450 Ext. 200-201 Fax. (061) 6625474
Website : <http://www.umsu.ac.id> E-mail : rektor@umsu.ac.id

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

Sk-3

PERMOHONAN
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Kepada Yth.
Bapak Dekan FISIP UMSU
di
Medan.

Medan, 6 Juni 2022

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : Jaka Wardana
NPM : 1803110286
Jurusan : Ilmu Komunikasi

mengajukan permohonan mengikuti Seminar Proposal Skripsi yang ditetapkan dengan Surat Penetapan Judul Skripsi dan Pembimbing Nomor 1231/SK/II.3/UMSU-03/F/2021... tanggal 19 Rabiul Awwal 1443H / 26 Oktober 2021 M... dengan judul sebagai berikut :

Nilai - Nilai Perjuangan Aws Bin Jubair Dalam Film The
Journey (Analisis Semiotika Roland Barthes)

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Surat Penetapan Judul Skripsi (SK - 1);
2. Surat Penetapan Pembimbing (SK-2);
3. DKAM yang telah disahkan;
4. Kartu Hasil Studi Semester 1 s/d terakhir ASLI;
5. Tanda Bukti Lunas Beban SPP tahap berjalan;
6. Tanda Bukti Lunas Biaya Seminar Proposal Skripsi;
7. Proopsal Skripsi yang telah disahkan oleh Pembimbing (rangkap - 3)
8. Semua berkas dimasukkan ke dalam MAP warna BIRU.

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Mengetahui :
Pembimbing

(.....)
Dr. Ribut Priadi, S.Sos, M.I.Kom

Pemohon,

(.....)
Jaka Wardana

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNDANGAN/PANGGILAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI
Nomor : 860/UND/II.3.AU/UMSU-03/F/2022

Program Studi : Ilmu Komunikasi
Hari, Tanggal : Jumat, 17 Juni 2022
Waktu : 09.00 WIB s.d. 12.00 WIB
Tempat : Online/Daring
Pemimpin Seminar : AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.



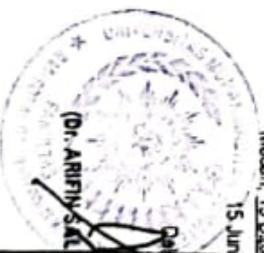
SK-4

No.	NAMA MAHASISWA	NOMOR POKOK MAHASISWA	PENANGGAP	PEMIMBING	JUDUL PROPOSAL SKRIPSI
1	MUHAMMAD AMIN MUHTADI	1803110104	AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.	Drs. ZULFAHMI, M.I.Kom.	EFEKTIVITAS KOMUNIKASI BADAN PENANGGULANGAN BENCANA DAERAH PROVINSI SUMATERA UTARA DALAM MENINGKATKAN BUDAYA SADAR BENCANA DI KABUPATEN DELI SERDANG
2	JAKA WARDANA	1803110285	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. RIBUT PRIADI, S.Sos., M.I.Kom.	NILAI-NILAI PERJUANGAN AWS BIN JUBAIR DALAM FILM 'THE JOURNEY (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES)'
3	NANDA MAULIDA	1803110169	AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. YAN HENDRA, M.Si.	KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI ORANG TUA DALAM MENEGSAH PENGUNAAN NARKOBA PADA ANAK DI KOTA MEDAN
4	DIRDA MAULIDA	1803110235	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	ABRAR ADHANI, S.Sos., M.I.Kom.	STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN IKLAN PRODUK CICILAN EMAS PADA PT. PEGADAIAN AREA MEDANI
5	HUR AISYAH DEWI	1803110163	AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. IRWAN SYARI TJG, S.Sos., M.AP.	MAKNA SIMBOLIK PANTUN PALANG PINTU DALAM ADAT PERNIKAHAN SUKU MELAYU DI KABUPATEN BATUBARA

Medan, 15 Dzulhijjah 1443 H

15 Juni 2022 M

(Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.)





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624567 - (061) 6610450 Ext. 200-201 Fax. (061) 6625474
Website : <http://www.umsu.ac.id> E-mail : rektor@umsu.ac.id

Sk-5

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama lengkap : Jaka Wardana
NPM : 1803110286
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Nilai - Nilai Perjuangan AWS Bin Jubair Dalam Film The Journey
(Analisis Semiotika Roland Barthes)

No.	Tanggal	Kegiatan Advis/Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	28-03-2022	Konsultasi Judul Skripsi	
2.	31-05-2022	Bimbingan proposal Skripsi	
3.	01-06-2022	Revisi Proposal Skripsi	
4.	04-06-2022	Acc Proposal Skripsi	
5.	04-07-2022	Bimbingan Skripsi	
6.	13-07-2022	Revisi Bab IV dan Bab V	
7.	27-07-2022	Bimbingan Bab V	
8.	01-08-2022	Revisi Bab V	
9.	06-08-2022	ACC Skripsi	

Medan, 6 AGUSTUS.....2022...

Dekan,

Dr. Arifin Saleh, S.Sos., M.P.

Ketua Jurusan,

Akhbar Anshori, S.Sos., M.I. Kom

Pembimbing,

Dr. Rizki Priadi S.Sos., M.I. Kom



UMSU

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNDANGAN/PANGGILAN UJIAN SKRIPSI

Nomor : 1322/UND/II.3.AU/UMSU-03/F/2022

Program Studi : Ilmu Komunikasi
Hari, Tanggal : Rabu, 07 September 2022
Waktu : 08.15 WIB s.d. Selesai
Tempat : Ruang Sidang FISIP UMSU Lt. 2



SK-10

No.	Nama Mahasiswa	Nomor Pokok Mahasiswa	TIM PENGUJUI			Judul Skripsi:
			PENGUJI I	PENGUJI II	PENGUJI III	
1	AYU SYAHFITRI	1803110012	Dr. LUTFI BASIT, S.Sos, M.I.Kom	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	ELVITA YENNI, S.S., M.Hum	PERAN KOMUNIKASI AYAH SEBAGAI ORANGTUA TUNGGAL DALAM MEMBENTUK KEMANDIRIAN ANAK DI KABUPATEN ASAHAN
2	ANDINI RAHMADIA NASUTION	1803110055	Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos, M.I.Kom	ELVITA YENNI, S.S., M.Hum	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	PENGARUH TERAPAN PROGRAM BUSER INVESTIGASI SCTV "TEMPE KARDUS BERBALUT KERTAS" TERHADAP KECEMASAN MASYARAKAT KOTA PEMATANG SIANTAR
3	JAKA WARDANA	1803110286	Dr. LUTFI BASIT, S.Sos, M.I.Kom	ELVITA YENNI, S.S., M.Hum	Dr. RIBUT PRIADI, S.Sos, M.I.Kom.	NILAI-NILAI PERJUANGAN AWS BIN JUBAIR DALAM FILM THE JOURNEY (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES)
4	SUDARTY BALOIS	1703110163	Dr. RIBUT PRIADI, S.Sos, M.I.Kom	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos, M.I.Kom	POTENSI HUMAS DANAU LUT TAWAR DALAM MENARIK MINAT WISATAWAN LUAR DAERAH
5	SITI KHODIJAH REZA RITONGA	1803110119	Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos, M.I.Kom	AKHYAR ANSHORI, S.Sos, M.I.Kom	Dr. LUTFI BASIT, S.Sos, M.I.Kom	ANALISIS SEMIOTIKA PERJUANGAN SESEORANG IBU DALAM FILM "THE PREPARATION"

Notulis Sidang :

Ditandatangani oleh :

Prof. Dr. **MUHAMMAD ARIFIN, SH, M.Hum**
Ketua
Rektor I

Dr. **ARIF SALEH, S.Sos., MSP.**
Ketua

Medan, 06 Sya'ar: 1444 H
03 September 2022 M

Sekretaris

Dr. **ABRAR ADHANI, S.Sos., M.I.Kom**

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Data Pribadi

Nama : Jaka Wardana
Tempat/ Tanggal Lahir : Binjai, 30 Juli 2000
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Status Perkawinan : Belum Kawin
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia

Pendidikan Formal

2006 – 2012 : SD NEGERI 081232 Sibolga
2012 – 2015 : SMP NEGERI 3 Sibolga
2015 – 2018 : SMA NEGERI 2 Sibolga
2018 – 2022 : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara