

**REPRESENTASI NILAI-NILAI KEPAHLAWANAN DALAM FILM
“ASHIAP MAN”
(Analisis Semiotika John Fiske)
SKRIPSI**

Diajukan kepada
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam
Jurusan Dakwah dan Komunikasi
Fakultas Ushuluddin dan Dakwah
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)



**Disusun oleh:
ABIE KURNIAWAN
NIM. 19.12.11.106**

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
JURUSAN DAKWAH DAN KOMUNIKASI
FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA
2023**

JONI RUSDIANA S,Sos., M.I.Kom.

DOSEN FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Abie Kurniawan

Lamp : -

Kepada Yth

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Di Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, mengkoreksi, dan mengadakan perbaikan sepenuhnya terhadap proposal saudara :

Nama : Abie Kurniawan

NIM : 191211106

Judul : Representasi Nilai-Nilai Kepahlawanan dalam film Ashiap Man
(Analisis Semiotika John Fiske).

Dengan ini kami menilai proposal skripsi tersebut disetujui dan diajukan pada Sidang Munaqosyah Program Studi Komunikasi dan penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin dan dakwah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Surakarta, 1 November 2023

Pembimbing,



JONI RUSDIANA S.Sos, M.I.Kom.

NIP. 19830602 2018011002

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Abie Kurniawan
NIM : 191211106
Tempat, Tanggal Lahir : Sragen, 01 Agustus 2001
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Jurusan : Dakwah dan Komunikasi
Fakultas : Ushuluddin dan Dakwah
Alamat : RT 11/RW 0 Dsn. Sunggingan Ds. Jambeyan Kec.
Sambirejo Kab. Sragen Prov. Jawa Tengah
Judul Skripsi : Representasi Nilai-Nilai Kepahlawanan dalam film
"Ashiap Man" (Analisis Semiotika John Fiske)

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya sendiri, jika di kemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Demikian pernyataan ini saya buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, 1 November 2023

Penulis,



Abie Kurniawan

NIM. 191211106

HALAMAN PENGESAHAN

**REPRESENTASI NILAI-NILAI KEPAHLAWANAN DALAM FILM
ASHIAP MAN (ANALISIS SEMIOTIKA JOHN FISKE)**

Disusun Oleh :

Abie kurniawan

NIM. 191211106

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi

Fakultas Ushuluddin dan Dakwah

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Pada , 24 November 2023

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial

Surakarta, 15 Desember 2023

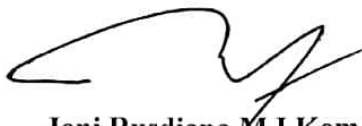
Penguji Utama,



Eny Susilowati, S.Sos., M.Si

NIP. 19720428 200003 2002

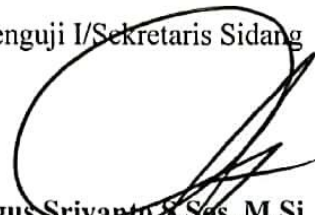
Penguji II/Ketua Sidang



Joni Rusdiana, M.I.Kom.

NIP. 19830602 201801 1 002

Penguji I/Sekretaris Sidang



Agus Sriyanto, S.Sos., M.Si

NIP.19710619 200912 1 001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta



Dr. H. Kholilurrohman, M.Si.

NIP.19741225 200501 1 005

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alamin, puji syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya serta pada kesempatan ini saya telah menyelesaikan tugas akhir berupa skripsi dengan jauh dari kata sempurna. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan keberkahan kepada semua orang. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Sugiyo dan Ibu Welas Asih.
2. Kakak saya Emi Endras Wati dan suami Hermawan Wicaksono
3. Teman-teman kontrakan tadika mesra dan sepatu resik
4. Teman-teman dan sahabat penulis yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

MOTTO

Aku sudah pernah merasakan semua kepahitan dalam hidup dan yang paling pahit
ialah berharap kepada manusia

(Ali Bin Abi Thalib)

Bukan aku yang hebat namun doa ibuku yang dahsyat

(Abie)

ABSTRAK

Abie Kurniawan (19.12.11.106) Representasi nilai-nilai kepahlawanan dalam film Ashiap Man (Analisis Semiotika John Fiske). Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam. Jurusan Dakwah dan Komunikasi. Fakultas Ushuluddin dan Dakwah UIN Raden Mas Said Surakarta. 2023

Informasi yang disampaikan dalam sebuah tayangan film pasti memiliki pesan yang ingin disampaikan kepada penikmatnya baik tersirat maupun tidak. Pesan-pesan tersebut ditangkap oleh para penontonnya untuk kemudian dijadikan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun saat ini masih banyaknya masyarakat yang tidak sadar adanya pesan yang terdapat pada film, ini membuat pesan yang ingin di sampaikan si pembuat film tidak terealisasi dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi nilai-nilai kepahlawanan yang direpresentasikan dalam film Ashiap Man karya Atta Halilintar.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Teori Representasi yang dikemukakan oleh Stuart Hall menjadi teori utama yang melandasi penelitian ini. Data yang diperoleh peneliti melalui proses dokumentasi, studi pustaka dan sumber-sumber lain yang terpercaya kemudian diolah menjadi data untuk penulisan skripsi ini. Teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah analisis semiotika John Fiske berupa realitas, representasi, dan ideologi dengan mengawali pengumpulan data-data berupa video dan kemudian mengakhiri dengan menarik kesimpulan dari hasil analisis. Melalui pemilihan *scene* yang memuat unsur nilai-nilai kepahlawanan, peneliti kemudian melakukan analisis *scene* yang termasuk ke dalam nilai-nilai kepahlawanan seperti Rela berkorban, pantang menyerah, tolong-menolong, persatuan dan kesatuan, inspirasi dan keteladanan, kepemimpinan, kejujuran, keberanian dan percaya diri.

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah representasi nilai-nilai kepahlawanan film Ashiap Man yang menonjol antara lain seperti Rela berkorban, tolong-menolong dan keberanian. Sedangkan dalam ideologi terdapat seperti Nasionalisme, patriotisme, oligarki, demokrasi, sosialisme dan kapitalisme. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi pembelajaran bagi pembaca untuk meneladani nilai-nilai kepahlawanan yang terkandung dalam film Ashiap Man.

Kata Kunci : Representasi, Nilai-Nilai kepahlawanan, Semiotika.

ABSTRACT

Abie Kurniawan (19.12.11.106) Representation of heroic values in the film Ashiap Man (John Fiske Semiotics Analysis). Communication and Islamic Broadcasting study. Faculty of Ushuluddin and Da'wah UIN Raden Mas Said Surakarta. 2023

The information conveyed in a film show must have a message that wants to be conveyed to the audience, whether implied or not. These messages are captured by the audience to then be used as learning in daily life. Although at this time there are still many people not aware of the messages contained in the film, this makes the message that the filmmaker wants to convey not well realised. This study aims to identify the heroic values represented in the film Ashiap Man by Atta Halilintar.

The method used in this research is descriptive qualitative research method. Representation theory proposed by Stuart Hall is the main theory that underlies this research. The data obtained by researchers through the documentation process, literature study and other reliable sources are then processed into data for writing this thesis. The data analysis technique used by researchers is John Fiske's semiotic analysis in the form of reality, representation, and ideology by starting the collection of data in the form of videos and then ending by drawing conclusions from the results of the analysis. Through the selection of scenes that contain elements of heroic values, researchers then analyse scenes that are included in heroic values such as willingness to sacrifice, never giving up, helping, unity and integrity, inspiration and exemplary, leadership, honesty, courage and confidence.

The conclusion of this research is the representation of heroic values of the film Ashiap Man which stands out include being willing to sacrifice, helping and courage. While in ideology there are such as Nationalism, patriotism, oligarchy, democracy, socialism and capitalism. With this research, it is hoped that it can be a lesson for readers to emulate the heroic values contained in the film Ashiap Man.

Keywords: Representation, Heroic Values, Semiotics.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah robbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan taufik, hidayah serta inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul : **“Representasi nilai-nilai kepahlawanan dalam film Ashiap Man (Analisis Semiotika John Fiske)”** dengan baik. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta para sahabatnya.

Skripsi ini disusun dan berguna untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana (S1) serta untuk mendapatkan gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Jurusan Dakwah dan Komunikasi, Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta. Penulis menyadari bahwa pada penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik tidak luput peran dan dukungan dari berbagai pihak, Terima kasih peneliti ucapkan terkhusus kepada:

1. Prof. Dr. H. Toto Suharto, S.Ag., M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
2. Dr. Kholilurrohman, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
3. Joni Rusdiana, M.I.Kom. selaku Koordinator Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Raden Mas Said Surakarta dan juga selaku Dosen Pembimbing yang meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan serta memotivasi kepada penulis selama menempuh kuliah hingga menyelesaikan kuliah.
4. Eny Susilowati.,M.Si. selaku Dosen Penguji Utama dan Agus Sriyanto .,M.Si. selaku Dosen Penguji 1, yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran serta saran kritiknya untuk perbaikan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan ilmu

kepada penulis dan para Staff Akademik FUD yang membantu dalam pengurusan Prosedur mulai dari ujian seminar hingga munaqosyah.

6. Kedua orang tua penulis, Bapak Sugiyo dan Ibu Welas Asih. Terimakasih juga kepada kakak dan keluarga besar saya atas segala dukungan, kesabaran, pengorbanan, dan doa terbaik untuk penulis.
7. Teman-teman saya di Permata TV, Himpunan Mahasiswa Program Studi KPI, Unit Kegiatan Mahasiswa Dista FM yang telah memberikan saya banyak pengalaman dan pembelajaran.
8. Teman-teman magang saya di Dinas Budaya dan Pariwisata Kota Surakarta yang telah memberikan saya banyak pengalaman dan dukungan.
9. Teman-teman Kontrakan tadika mesra dan Sepatu Resik yang selalu memberikan semangat dan doanya
10. Teman-teman KPI angkatan 2019 Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta yang telah menemani penulis dari awal perkuliahan hingga lulus.
11. Semua pihak yang telah membantu memberikan dukungan dan doanya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Terima kasih penulis ucapkan atas bantuan, bimbingan, dukungan, serta doanya semoga menjadi amal baik. Penulis menyadari, banyak terdapat kesalahan serta keterbatasan dalam skripsi ini.

Surakarta, 1 November 2023

Penulis

Abie Kurniawan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN NOTA PEMBIMBING	ii
HALAMAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi masalah	14
C. Batasan Masalah.....	14
D. Rumusan Masalah	14
E. Tujuan Penelitian	15
F. Manfaat Penelitian	15
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Landasan Teori.....	16
1. Teori Representasi (<i>Theory Of Representation</i>).....	16
2. Film Sebagai Media Massa	19
3. Nilai-Nilai Kepahlawanan	22
4. Analisis Semiotika John Fiske	24
B. Kajian Pustaka.....	34
C. Kerangka Berpikir	40
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	42
B. Subjek dan Objek Penelitian	43
C. Tempat dan Waktu Penelitian	43
D. Sumber Data.....	45

1. Data Primer (<i>Primary Data</i>).....	45
2. Data Sekunder (<i>Secondary Data</i>)	45
E. Teknik Pengumpulan Data.....	46
F. Teknik Analisis Data.....	47
G. Teknik Keabsahan Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum.....	50
1. Poster Film Ashiap Man.....	50
2. Struktur dalam Film Ashiap Man.....	50
3. Profil Sutradara.....	52
4. Sinopsis Film Ashiap Man	53
B. Sajian Data.....	54
C. Analisis Data.....	97
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	108
B. Saran	109
DAFTAR PUSTAKA	111
LAMPIRAN.....	116

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Timeline Penelitian	44
Tabel 2. Kerangka analisis John Fiske	48
Tabel 3. Pemain Film Ashiap Man	51
Tabel 4. <i>Scene 2</i>	55
Tabel 5. <i>Scene 4</i>	58
Tabel 6. <i>Scene 6</i>	61
Tabel 7. <i>Scene 10</i>	64
Tabel 8. <i>Scene 11</i>	66
Tabel 9. <i>Scene 15</i>	69
Tabel 10. <i>Scene 18</i>	71
Tabel 11. <i>Scene 20</i>	75
Tabel 12. <i>Scene 23</i>	77
Tabel 13. <i>Scene 26</i>	80
Tabel 14. <i>Scene 33</i>	83
Tabel 15. <i>Scene 37</i>	86
Tabel 16. <i>Scene 42</i>	89
Tabel 17. <i>Scene 48</i>	92
Tabel 18. <i>Scene 50</i>	95
Tabel 19. Hasil temuan data menggunakan analisis semiotika model John fiske	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Poster Film Ashiap Man.....	7
Gambar 2. Kerangka berpikir berpikir	41
Gambar 3. Poster Film Ashiap Man.....	50
Gambar 4. Zul dan Aisyah merapikan jajanan toko yang berserakan.....	55
Gambar 5. Zul dan bapakanya menghormati bendera merah putih	58
Gambar 6. Zul mengantar air galon ke rumah singgah panti asuhan.....	61
Gambar 7. Adegan Zul dan temanya sedang memungut sampah.	64
Gambar 8. Aisyah dan anak-anak panti menolong kiara yang pingsan.	66
Gambar 9. Zul dan pak hans mengevakuasi warga dari kebakaran pasar.....	69
Gambar 10. Adegan Zul merunduk melindungi Aisyah dari kaki DP Man.....	71
Gambar 11. Zul dan Aisyah membuat tenda darurat untuk anak panti	75
Gambar 12. Adegan Zul menahan mobil yang akan menabrak anak kecil.....	77
Gambar 13. Ibu-ibu dan pak hans menolak bantuan dari pak dwirupa.....	80
Gambar 14. Zul Berkelahi dengan satpam untuk menarik Perhatian.....	83
Gambar 15. Zul mencoba membangkitkan semangat	86
Gambar 16. Zul memimpin peperangan melawan Dp man.	89
Gambar 17. Zull datang menyelamatkan anak-anak panti asuhan	92
Gambar 18. Kiara dan pak dwirupa melakukan jumpa pers	95

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kepahlawanan tidak terlepas dari kata pahlawan yang merujuk pada seseorang yang mempunyai kelebihan dibandingkan orang biasa lainnya bisa juga dikatakan bahwa ia melakukan suatu perbuatan yang di luar perbuatan kebanyakan manusia pada umumnya. Pahlawan akan mengesampingkan kepentingan pribadi dengan rela berkorban demi kebaikan bersama.

Menurut KBBI definisi pahlawan adalah orang yang menonjol karena keberaniannya dan pengorbanannya dalam membela kebenaran atau disebut juga sebagai pejuang yang gagah berani (kbbi, 2012). Ada juga yang mendefinisikan bahwa pahlawan itu adalah orang yang perbuatannya dinilai mulia dan bermanfaat bagi kepentingan masyarakat bangsa maupun umat manusia. Label pahlawan di dunia manusia biasanya dipandang label yang bernilai paling tinggi. orang yang berani jadi pahlawan adalah orang yang sangat berharga tidak sekedar normal, dikenal dengan istilah abnormalitas tetapi yang bersifat positif (Daeli, 2023).

Perbuatanya mempengaruhi perilaku orang lain karena dianggap mulia dan bermanfaat bagi kepentingan orang banyak. Ada yang menganggap pahlawan adalah orang yang berakhlak mulia dan berani berkorban.

kepahlawanan sering kali identik dengan membela kebenaran dan juga rela berkorban untuk kepentingan orang banyak.

Di sisi lain, ada pula yang berpendapat bahwa tindakan heroik secara sederhana diartikan sebagai tindakan apa pun yang bermanfaat bagi orang lain. Keberanian ditunjukkan melalui tindakan heroik seperti upaya mencapai hasil yang diinginkan. Melakukan tindakan yang tepat merupakan dasar dari tindakan heroik, namun dengan penekanan pada kata “resiko” karena seringkali membahayakan sang pahlawan, juga melibatkan pengorbanan pribadi, namun tersirat tentang pahlawan tetaplah positif, khususnya mereka yang telah berjasa dalam kehidupan manusia baik di level apapun layak disebut sebagai Pahlawan.

Menurut Dr. Robin Rosenberg, seorang psikologis yang menjadi salah satu editor buku “*What Is A Superhero?*”, seorang superhero terdiri dari dua komponen yaitu: (1) Super, yaitu mereka lahir dengan kekuatan super, menyadari bahwa mereka mempunyai kekuatan super dan mengembangkan kekuatan super tersebut, dan (2) *Hero* atau pahlawan, yaitu mereka secara konsisten melakukan kebaikan (Aly, 2020)

Menurut *Stan Lee*, mantan presiden salah satu penerbit komik terbesar di dunia saat ini, Marvel, mengatakan (*superhero is a person who*

does heroic deeds and has the ability to do them in a way that a normal person couldn't.) superhero adalah seseorang yang melakukan tindakan heroik dan mereka melakukannya dengan cara yang tidak bisa dilakukan orang lain (Lee, 2013).

Sedangkan Jeph Loeb, kepala bagian Marvel TV menyatakan bahwa “*superhero* adalah orang-orang dengan kekuatan dan kemampuan melebihi manusia biasa yang membuat keputusan untuk menggunakan kekuatan tersebut untuk membantu mereka yang membutuhkan” (Aly, 2020)

Pahlawan dan *superhero* merupakan dua kata yang saling berkaitan yang artinya pahlawan merupakan seseorang yang melakukan kebaikan demi orang lain tanpa mempunyai kekuatan super tertentu dan *superhero* merupakan kekuatan super yang dimiliki oleh seseorang untuk melakukan kebaikan kepada orang lain. Dari berbagai cerita tentang pahlawan dan *superhero*, kekuatan super muncul dalam berbagai bentuk dan latar belakangnya, sebagai contoh kekuatan Gatotkaca terlahir dari keturunan pandawa lima yang memiliki kekuatan otot kawat tulang besi mampu mengalahkan Angkara Murka dari keturunan Kurawa ada juga

Superman dan *Wonder Woman* adalah keturunan Krypton dan Amazon, kekuatan super juga bisa berasal dari kekayaan pendahulunya, misalnya Bruce Wayne yang menjadi Batman karena materialisme dan motivasi, materinya karena dia adalah seorang miliarder sehingga dia bisa membeli perlengkapan untuk menunjang tindakan kepahlawanannya dan termotivasi karena ingin memberikan keadilan kepada penjahat yang membunuh ayah

ibunya, atau kekuatan super juga bisa berasal dari kecelakaan, khususnya Spider-Man yang menjadi superhero karena digigit laba-laba hasil percobaan mutasi genetik.

Ada juga film animasi dari Jepang yaitu Doraemon. Doraemon dikirim untuk menolong Nobita agar keturunan Nobita dapat menikmati kesuksesannya daripada harus menderita dari utang finansial yang akan terjadi pada masa depan yang disebabkan karena kebodohan Nobita. Seringkali film menggambarkan tentang pahlwan dan *superhero* dengan sifat-sifat kebajikan seperti jujur, berani, pantang menyerah, rela berkorban ini adalah salah satu aspek yang mempengaruhi perilaku masyarakat yang terobsesi terhadap sifa-sifat yang dimiliki pahlawan tersebut.

Berbicara mengenai karya seni film, film merupakan salah satu media massa yang kehadirannya sangat diminati oleh berbagai kalangan. Film-film tersebut hadir dalam berbagai genre, mulai dari komedi, aksi, petualangan, fiksi ilmiah hingga horor. Selain itu, ada juga genre film keluarga yang memiliki daya tarik tersendiri karena memiliki alur cerita yang cocok untuk segala usia. Film dapat mewakili atau dijadikan sebagai potret masyarakat yang kemudian ditampilkan dalam layar lebar. Film diproduksi dengan pesan-pesan yang disampaikan dengan tujuan yang berbeda-beda, ada yang bertujuan untuk menghibur dan memberi informasi, namun ada juga film yang berupaya memperkenalkan keyakinan atau sikap. Ajaran tertentu mengarah pada persuasi penonton secara

perlahan. Oleh karena itu, konten film perlu diterima secara luas oleh penonton dan diharapkan pula isi pesan film dapat memberikan dampak bagi masyarakat.

(Effendy, 2000) mengemukakan bahwa teknik perfilman, baik peralatannya maupun pengaturannya telah berhasil menampilkan gambar – gambar yang semakin mendekati kenyataan. Dalam suasana gelap dalam bioskop, penonton menyaksikan suatu cerita yang seolah-olah benar – benar terjadi dihadapannya. Film adalah fenomena sosial, psikologi, dan estetika yang kompleks yang merupakan dokumen yang terdiri dari cerita dan gambar yang diiringi kata-kata dan musik. Sehingga film merupakan produksi yang multidimensional dan kompleks. Kehadiran film di tengah kehidupan manusia sekarang ini semakin penting dan setara dengan media lain. Gagasan untuk menciptakan film adalah dari para seniman pelukis. Dengan ditemukannya cinematography telah minimbulkan gagasan kepada mereka untuk menghidupkan gambar-gambar yang mereka lukis. Dan lukisan-lukisan itu bisa menimbulkan hal yang lucu dan menarik, karena dapat disuruh memegang peran apa saja, yang tidak mungkin diperankan oleh manusia. Si tokoh dalam film kartun dapat dibuat menjadi ajaib, menghilang menjadi besar atau menjadi kecil secara tiba-tiba. (Effendy, 2000).

Industri perfilman di Indonesia semakin berkembang di bandingkan masa-masa sebelumnya, Meski beberapa tahun terakhir dunia perfilman Indonesia sempat terganggu akibat pandemi Covid-19, namun akhirnya bisa

pulih kembali. Hal ini dibuktikan dengan film-film Indonesia yang mampu menguasai bioskop di setiap kota di Indonesia. Film Indonesia mempunyai genre yang beragam. salah satu genre yang di gemari masyarakat saat ini adalah drama aksi ,tak khayal banyak sineas Indonesia yang memproduksi film drama aksi seperti Gundala, SatriadewaGatatkaca ,Sri Asih film-film tersebut merupakan drama aksi yang berbau heroisme, atau kepahlawanan yang menampilkan drama dan cerita yang menarik sehingga banyak masyarakat menonton film tersebut. Meskipun film yang bergenre drama aksi seperti *superhero*, film *superhero* buatan Indonesia masih minim di minati penonton di banding film *superhero* buatan luar negeri terbukti dari perolehan penonton sebagai contoh Film Gandara menjadi salah satu film terlaris ke-10 di Indonesia dengan 1.669.433 juta penonton. (Sari & Efendi, 2022) sedangkan film *Avengers: Endgame* telah meraih 11.245,000 juta penonton(Hasibuan, 2020) membuktikan bahwa film buatan Indonesia masih minim di minati penonton di banding buatan luar negeri, namun ini tidak menyurutkan semangat para sineas film dalam membuat film buatan negeri sendiri.

Karya seni film mudah ditemukan dan disukai masyarakat.film memegang peranan penting dalam kehidupan manusia di era globalisasi saat ini, Ini juga merupakan cara paling efektif untuk menyampaikan informasi audiovisual karena mudah diakses oleh masyarakat. Dari banyaknya film yang bertemakan kepahlawanan atau superhero seperti film Gundala, Satria Gatot Kaca dan Wiro Sableng peneliti tertarik dengan Salah satu film

Indonesia terbaru yang mengangkat tema kepahlawanan adalah film Ashiap Man , film Ashiap Man berbeda dengan film lainnya dengan mengangkat isu sosial yang ada di sekitar kita di tambah dengan tokoh Milenial dan *local heroes* , pahlawan lokal disini adalah pahlawan yang dapat kita temui di kehidupan sehari-hari tentu ini membuat keunikan tersendiri di banding film lainnya.

Ashiap Man merupakan film bertema kepahlawanan yang disutradarai oleh Atta Halilintar dan menandai debut pertama Atta di industri film yang menampilkan drama aksi dan komedi., meskipun baru terjun di dunia film Atta tidak main-main dalam menggarap film ini buktinya film ini di bungkus dengan apik di bumbu isu sosial tanpa menghilangkan salah satu unsur utama dalam film ini.



Gambar 1. Poster Film Ashiap Man

(Sumber : Instagram @ashiapmanfilm)

Film *Ashiap Man* rilis pada 17 November 2022 dan berdurasi 102 menit berkisah Zul, seorang pria yang terobsesi menjadi superhero sejak kecil. Setiap hari, ia berlari keliling kampung sambil mengenakan jubah yang terbuat dari spanduk pecel lele sambil berteriak-teriak “Ashiaap” kepahlawanan yang direpresentasikan oleh “Ashiap Man” dalam film ini adalah keberanian melawan setiap musuh meski mengancam nyawa, integritas yang tinggi dengan tekad yang kuat untuk membantu mereka yang membutuhkan, keinginan yang kuat untuk berbuat benar meskipun harus berkorban, kejujuran untuk mengakui kesalahan, percaya diri terhadap kemampuan yang dimiliki, tidak egois dalam segala situasi dan kondisi, kepedulian yang tinggi terhadap siapa pun, serta kerendahan hati untuk menjadi pahlwan yang apa adanya tidak di buat-buat (Prasetyo 2022).

Informasi yang disampaikan pada saat tayangan film pasti mempunyai pesan yang ingin disampaikan kepada penontonnya, baik tersirat maupun tidak. Pesan-pesan tersebut ditangkap oleh masyarakat dan dijadikan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun saat ini masih banyaknya masyarakat yang tidak sadar adanya pesan yang terdapat pada film, ini membuat pesan yang ingin di sampaikan si pembuat film tidak terealisasi dengan baik. Berdasarkan masalah tersebut ini juga berpengaruh terhadap moral dan karakter dari individu maupun kelompok di dalam masyarakat yang masih minim meneladani dari isi pesan sebuah film terutama tentang nilai-nilai kepahlawanan yang di tampilkan pada sebuah film ini berpengaruh terhadap moralitas generasi muda masadepan

bangsa , terlepas dari hal tersebut yang menjadi alasan kuat peneliti memilih film Ashiap man sebagai objek penelitian ini karena di dalam film ini menampilkan kesenjangan sosial yang begitu nyata dan juga minimnya penelitian yang memfokuskan pada representasi nilai-nilai kepahlawanan dalam film superhero, khususnya di Indonesia. Padahal, tema kepahlawanan sangat penting dalam membentuk karakter generasi muda Indonesia di masa depan. Ada beberapa penelitian sebelumnya mengenai Representasi Kepahlawanan yang pertama “Representasi Nilai Kepahlawanan dalam Film 1917 (Analisis Semiotika John Fiske Mengenai Nilai Kepahlawanan Dalam Film 1917)” ,oleh Frenkky Shapta Trimulya Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Komputer Indonesia Tahun 2021(Trimulya, 2021).

Representasi dalam film ini sudah menggambarkan nilai kepahlawanan dalam media film, Penggambaran film ini menunjukkan betapa pentingnya nilai kepahlawanan dalam media film, dan ideologi kepahlawanan terus kita jumpai dalam kehidupan kita saat ini. Kesimpulan dari penelitian ini adalah nilai-nilai kepahlawanan juga hadir di lingkungan sekitar kita, dalam kehidupan kita sehari-hari, dan dalam segala pekerjaan yang kita lakukan.Kopral Schoefield menyelesaikan tugasnya dengan baik, mereka menyelamatkan ribuan prajurit dan berjasa terhadap bangsa dan negara. Terakhir, peneliti memberikan saran kepada masyarakat agar masyarakat bisa mendapatkan teladan dari film, karena pesan-pesan yang disampaikan dapat mempengaruhi sikap dan pemikiran setiap penontonnya.

Penggambaran Nilai-Nilai kepahlawanan juga terdapat film lainnya yaitu Representasi Nilai Kepahlawanan Dalam Film Captain Phillips Karya Paul Greengrass (Analisis Semiotik John Fiske Mengenai Nilai Kepahlawanan Dalam Film Captain Phillips Karya Paul Greengrass) (Ananda, 2014) Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Representasi Nilai Kepahlawanan dalam Film Captain Phillips. Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui realitas, penggambaran dan ideologi film “Captain Phillips”. Penelitian menunjukkan bahwa nilai-nilai kepahlawanan yang tergambar dalam Captain Phillips berbeda dengan film-film heroik lainnya yang secara gamblang menggambarkan pahlawan sesungguhnya. Kesimpulan dari penelitian ini adalah nilai-nilai kepahlawanan hadir dalam kehidupan sehari-hari dan dalam setiap pekerjaan yang dijalani seseorang. Kapten Phillips memenuhi tugasnya sebagai pemimpin untuk menyelamatkan kapal dan awaknya, namun di saat yang sama ia tidak lepas dari sifat manusiawinya yang takut akan bahaya.

Terdapat juga terhadap artikel ilmiah Jurnal dari Deka Marcella, Septia Winduwati (2019) Meneliti tentang “Representasi Nilai-Nilai Kepahlawanan Iklan Gojek (Studi Semiotika Iklan Gojek Versi Kamu-Gozali)”(Marcella & Winduwati, 2019). Penelitian ini mengungkap makna iklan Gojek versi Kamu - Gozali dan beberapa nilai kepahlawanan: perasaan rela berkorban, kesetaraan, dan keteladanan mitra Gojek. Berdasarkan analisis terhadap iklan Gojek versi Kamu - Gozali, iklan ini mengandung ungkapan nilai-nilai kepahlawanan dan menjelaskan nilai-nilai

pengorbanan, perjuangan, dan kesetiaan (yang digambarkan) oleh pengemudi Gojek. Dalam hal ini terlihat bahwa pengemudi Gojek dapat dijadikan sebagai penolong dalam aktivitas karena semua kebutuhan dapat teratasi karena hadirnya aplikasi Gojek.

Dari penelitian terdahulu dapat di simpulkan bahwan penelitian terdahulu menampilkan nilai-nilai kepahlawanan dan symbol kepahlawanan pada umumnya, ini berbeda dengan penelitian yang akan di teliti penelitian kali ini berfokus pada nilai-nilai kepahlawanan yang terdapat pada kehidupan dan lingkungan sekitar kita yang digambarkan oleh film Ashiap man terdapat keunikan tersendiri pada film Ashiap man yaitu dengan menggabungkan unsur budaya Barat dan Timur. Cerita dan karakter superhero Ashiap Man terinspirasi dari tokoh-tokoh superhero Barat, namun juga terdapat unsur-unsur budaya Timur seperti Bahasa, batik dan seni bela diri Indonesia.

Film "Ashiap Man" yang di perankan oleh Zul Atau Atta Halilintar, Atta halilintar sendiri merupakan Konten Creator sekaligus youtuber nasional mendapatkan popularitas yang besar di Indonesia, terutama di kalangan anak muda. Penelitian ini dapat memberikan wawasan baru tentang bagaimana kepahlawanan direpresentasikan dan diterima oleh generasi muda Indonesia.

Dalam film ini, peneliti memperhatikan aspek semiotikanya bahan penelitian penulis yang merupakan salah satu produk komunikasi massa televisi. Hal ini sangat sejalan dengan teori semiotika John Fiske yang

mempelajari komunikasi massa dalam bentuk film, televisi, dan lain-lain, serta membantu peneliti mengkaji bentuk-bentuk komunikasi dan mengungkap makna di dalamnya. John Fiske dalam bukunya *Television Culture* merumuskan teori *The Codes of Television* yang menyatakan peristiwa yang dinyatakan telah di-enkode oleh kode-kode sosial. Pada teori *The Codes of Television John Fiske* merumuskan tiga level proses pengkodean : 1) Level realitas 2) Level representasi 3) Level Ideologi. Maka dari itu proses pengkodean Fiske tersebut dapat menjadi acuan sebagai pisau analisa peneliti dalam mengungkap Representasi nilai kepahlawanan dalam film *Asiap man* . Berbeda dengan tokoh-tokoh semiotik yang lain, Fiske sangat mementingkan akan hal-hal mendasar pada 4 gejala – gejala sosial seperti halnya keadaan sosial dan kepopuleran budaya yang sangat mempengaruhi masyarakat dalam memaknai makna yang di *encoding* kan. Representasi yang peneliti sebutkan pada judul merupakan gambaran makna yang diberikan pada objek, namun representasi John Fiske pada level pengkodean ialah kode-kode teknis yang membantu peneliti dalam membedah nilai kepahlawanan dalam film yang diteliti.

Penelitian ini mengacu pada pendekatan kualitatif deskriptif. Peneliti berusaha memperjelas nilai-nilai kepahlawanan yang terkandung dalam film "*Asiap Man*" dan membuat data deskriptif berupa bahasa tulis yang dapat diamati dari film tersebut, serta hasil penelitian kualitatif untuk memperjelas maknanya. Film sebagai media massa digunakan sebagai media untuk merefleksikan realitas, atau realitas itu sendiri. Cerita yang

ditampilkan dalam film bisa berupa fiksi maupun nonfiksi. Karena film merupakan media audiovisual, kita dapat mengonsumsi informasi lebih dalam melalui film. Ini adalah media yang populer bagi banyak orang karena dapat digunakan tidak hanya sebagai hobi tetapi juga sebagai hiburan. Pesan positif dalam sebuah film memiliki ruang lingkup yang luas, diantaranya lingkup masyarakat, bangsa maupun negara. Mengingat bahwa film merupakan sarana penyampaian informasi yang paling efektif di era teknologi saat ini, maka dari itu penulis memutuskan untuk meneliti film *Ashiap Man* yang merupakan film dengan tema kepahlawanan yang dibalut dengan unsur isu sosial dan budaya di dalamnya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengetahui lebih dalam mengenai pesan apa yang sesungguhnya ingin disampaikan oleh si pembuat film. Dan Peneliti ingin melihat bagaimana Nilai-Nilai Kepahlawanan direpresentasikan dalam Film "*Ashiap Man*".

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut:

1. Masih adanya film kepahlawanan yang belum menunjukkan sikap nilai-nilai kepahlawanan secara jelas kepada khalayak penonton.
2. Rendahnya implementasi nilai-nilai kepahlawanan pada sebuah film kepahlawanan.
3. Masih adanya film kepahlawanan yang tidak menunjukkan secara jelas isi atau pesan yang terkandung didalamnya kepada penonton.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini antara lain merujuk pada gambaran mengenai nilai-nilai kepahlawanan yang di tampilkan pada film Ashiap Man melalui Teori semiotika Jhon Fiske. Secara lebih lanjut peneliti akan meneliti pada rangkaian gambar (*scene*) dan dialog yang terkait dengan penggambaran nilai-nilai kepahlawanan dari film Ashiap Man.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana nilai-nilai kepahlawanan direpresentasikan dalam film Ashiap Man dengan analisis milik john fiske?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan bagaimana nilai-nilai kepahlawanan direpresentasikan dalam film Ashiap Man?

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini juga diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

1) Manfaat Teoritis

Manfaat Teoritis Untuk Program studi Ilmu komunikasi diharapkan hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pengembangan penelitian di bidang ilmu komunikasi dan analisis film.

2) Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada pembaca untuk memahami pesan-pesan yang terkandung di dalam sebuah film melalui tanda-tanda atau simbol yang ada.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Teori Representasi (*Theory Of Representation*)

Teori representasi yang dikemukakan oleh Stuart Hall merupakan teori utama yang mendasari penelitian ini. Pemahaman utama teori representasi adalah kita menggunakan bahasa untuk menyampaikan sesuatu yang bermakna kepada orang lain. Representasi adalah bagian terpenting dari proses penciptaan makna dan pertukaran antar anggota suatu kelompok dalam suatu budaya. Representasi adalah mengartikan konsep (*concept*) yang ada di pikiran kita dengan menggunakan bahasa. Stuart Hall secara tegas mengartikan representasi sebagai proses produksi arti dengan menggunakan Bahasa Stuart Hall, 1997 (dalam Yesicha, 2017).

Sementara *the Shorter Oxford English Dictionary* membuat dua pengertian yang relevan yaitu:

- a) Merepresentasikan sesuatu adalah mendeskripsikannya, memunculkan gambaran atau imajinasi dalam benak kita, menempatkan kemiripan dari obyek dalam pikiran/ indera kita,
- b) Merepresentasikan sesuatu adalah menyimbolkan, mencontohkan, menempatkan sesuatu, penggantian sesuatu, seperti dalam kalimat

ini; bagi Tim Medis dalam medan perang Tanda *plus* (+) mempresentasikan sebagai Penyembuh dan Penolong dalam Kesehatan.

Teori representasi sendiri dibagi dalam tiga teori atau pendekatan yaitu (1) *reflective approach* yang menjelaskan bahwa bahasa berfungsi seperti cermin yang merefleksikan arti yang sebenarnya. Di abad ke-4 SM, bangsa Yunani mengistilahkannya sebagai *mimetic*. Misalnya, mawar ya berarti mawar, tidak ada arti lain. (2) *Intentional approach*, dimana bahasa digunakan mengekspresikan arti personal dari seseorang penulis, pelukis, dll. Pendekatan ini memiliki kelemahan, karena menganggap bahasa sebagai permainan privat (*private games*) sementara disisi lain menyebutkan bahwa esensi bahasa adalah berkomunikasi didasarkan pada kode-kode yang telah menjadi konvensi di masyarakat bukan kode pribadi. (3) *Constructionist approach* yaitu pendekatan yang menggunakan sistem bahasa (*language*) atau sistem apapun untuk merepresentasikan konsep kita (*concept*). Representasi menghubungkan antara konsep (*concept*) dalam benak kita dengan menggunakan bahasa yang memungkinkan kita untuk mengartikan benda, orang atau kejadian yang nyata (*real*), dan dunia imajinasi dari obyek, orang, benda dan kejadian yang tidak nyata (*fictional*). Berbagai istilah itu muncul dalam bahasan selanjutnya yaitu sistem representasi (*sistem of representation*). Terdapat dua proses dalam sistem representasi yaitu; pertama, representasi mental (*mental representation*)

dimana semua obyek, orang dan kejadian dikorelasikan dengan seperangkat konsep yang dibawa kemana-mana di dalam kepala kita. Tanpa konsep, kita sama sekali tidak bisa mengartikan apapun di dunia ini. Disini, bisa dikatakan bahwa arti (*meaning*) tergantung pada semua sistem konsep (*the conceptual map*) yang terbentuk dalam benak milik kita, yang bisa kita gunakan untuk merepresentasikan dunia dan memungkinkan kita untuk bisa mengartikan benda baik dalam benak maupun di luar benak kita. Kedua, bahasa (*language*) yang melibatkan semua proses dari konstruksi arti (*meaning*) Stuart Hall,1997 (dalam Yesicha, 2017).

Representasi tidak hadir setelah selesai direpresentasikan, representasi tidak terjadi setelah sebuah kejadian. Representasi adalah hubungan antara konsep pikiran dan bahasa yang memungkinkan pembaca menghubungkan objek dengan dunia nyata, realitas, atau dunia imajiner berupa objek, orang, dan peristiwa imajiner.

Jadi Representasi adalah proses dimana anggota suatu budaya menggunakan bahasa untuk menciptakan makna. Bahasa dalam hal ini diartikan lebih luas dan merupakan penggunaan simbol-simbol verbal atau non-verbal. Pengertian tentang representasi tersebut memiliki makna asli atau tetap yang melekat pada diri.

2. Film Sebagai Media Massa

Seiring perkembangan teknologi komunikasi dan informasi, proses komunikasi dilakukan tidak hanya langsung (*face to face, interpersonal*) namun telah menggunakan media. Seperti media nirmassa dan media massa. Media nirmassa adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan sasaran tunggal seperti telepon, surat dan faks. Sedangkan media massa adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan sasaran luas dan area seluasluasnya. Media massa terdiri dari media cetak dan media elektronik, media cetak contohnya adalah surat kabar dan majalah sedangkan media elektronik contohnya adalah radio, televisi dan film. (Ghassani & Nugroho, 2019). Film merupakan salah satu bentuk media massa yang menarik. Melalui film, kita bisa belajar banyak hal, baik hiburan maupun informasi, seperti budaya, politik, dan lain-lain. Film juga dianggap sebagai media komunikasi yang ampuh bagi masyarakat karena sifat audio visualnya, kemampuan film untuk menceritakan banyak cerita dalam waktu singkat.

Film adalah suatu media komunikasi massa yang sangat penting untuk mengkomunikasikan tentang suatu realita yang terjadi dalam kehidupan sehari – hari, Film memiliki realitas yang kuat salah satunya menceritakan tentang realitas masyarakat. Film diartikan sebagai hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. (Effendy, 1986).

Keberadaan film dalam kehidupan manusia membawa serta nilai guna tertentu. Film merupakan media massa yang sangat efektif, tidak hanya menghibur tetapi juga informatif dan mendidik. Film merupakan perpaduan berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, seni rupa baik visual maupun sastra, arsitektur dan musik.

Pengertian film menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 8 tahun 1992, Bab 1, Pasal 1 tentang Perfilman adalah sebagai berikut : “Film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan/atau lainnya.” (Pratista, 2008) menyebutkan ada beberapa jenis film yaitu:

- a) Film Dokumenter adalah jenis film yang biasanya disajikan dalam bentuk fakta dan data. Dengan kata lain, film dokumenter akan mendokumentasikan suatu kenyataan atau tidak ada cerita fiktif. Untuk itu, film dokumenter digunakan untuk mempresentasikan kenyataan dan menampilkan kembali sebuah fakta yang ada di kehidupan. Dalam film dokumenter, unsur hiburan tidak terlalu ditonjolkan. Selain itu, film *documenter* juga

memiliki pesan khusus dari tema yang telah ditentukan. Tak heran jika jenis film ini kerap digunakan sebagai media kritik sosial.

- b) Film Fiksi salah satu jenis film yang paling populer dan digemari oleh semua kalangan adalah film fiksi. Film fiksi sendiri merupakan film dari sebuah karangan atau di luar kejadian nyata. Biasanya, cerita fiksi memiliki dua peranan, yakni protagonis dan antagonis. Di samping itu, film fiksi juga memiliki adegan yang sudah dirancang sejak awal. Berbeda dengan film dokumenter yang tidak terlalu menonjolkan unsur hiburan, film fiksi cenderung sebagai sarana hiburan. Meski begitu, saat ini banyak film fiksi yang dijadikan sebagai media kritik sosial.
- c) Film eksperimental atau biasa disebut dengan sinema eksperimental adalah metode pembuatan film yang mengevaluasi ulang konvensi sinematik. Selain itu, jenis film ini juga mengeksplorasi bentuk-bentuk non-naratif dan alternatif menjadi naratif tradisional. Adapun tujuan film eksperimental sendiri adalah untuk mewujudkan visi pribadi seorang artis atau untuk mempromosikan ketertarikan pada teknologi baru.

3. Nilai-Nilai Kepahlawanan

“Pahlawan” adalah sebuah kata benda. Secara etimologi kata Pahlawan berasal dari bahasa Sanskerta “*phala*”, yang bermakna hasil atau buah. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pahlawan berarti orang yang menonjol karena keberanian dan pengorbanannya dalam membela kebenaran. (Muzakki, 2013).

Dalam bahasa Inggris pahlawan disebut “*hero*” yang diberi arti satu sosok legendaris dalam mitologi yang dikaruniai kekuatan yang luar biasa, keberanian dan kemampuan, serta diakui sebagai keturunan dewa. Sering juga di sebut *SuperHero* atau pahlawan super tokoh pahlawan yang mempunyai kekuatan super dinamakan pahlawan pembasmi kejahatan berkostum sering dipakai untuk pahlawan super yang mempunyai kekuatan super. *Superhero* pertama yaitu *Phantom* yang diproduksi oleh Lee Falk, terbit di komik strip koran harian *strip* pada tanggal 17 February 1936, kemudian diikuti oleh *Sunday Strip* pada 28 May 1939, kedua koran tersebut sampai sekarang tetap eksis (Dwipayaya, 2015).

Nilai-nilai kepahlawanan menjadi penting bagi pengembangan karakter generasi muda di masa kini. Penanaman nilai-nilai kepahlawanan dalam pembentukan karakter generasi muda ini berpengaruh terhadap pengetahuan dan kesan yang didapat mengenai nilai-nilai kepahlawanan. Nilai-nilai kepahlawanan yang meliputi nilai-nilai rela berkorban, tanpa pamrih, percaya pada kemampuan sendiri,

dan pantang mundur, bisa menjadi inspirasi dan motivasi bagi generasi muda masa kini, untuk bisa menjadi generasi penerus yang berkarakter. Nilai-nilai kepahlawanan tersebut harus direvitalisasi dan diaktualisasikan serta dijadikan sebagai nilai-nilai semangat dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Adyawardhina, 2017). Nilai-nilai kepahlawanan menurut Wahyudiyanto (2008:15) (dalam Rini, 2016) terdapat 8 nilai yaitu: 1) Keteladanan, suatu sikap positif yang dapat dijadikan sebagai acuan oleh masyarakat. 2) Rela berkorban, sikap bersedia dengan ikhlas, senang hati, dengan tidak mengharapkan imbalan, dan mau memberikan sebagian yang dimiliki sekalipun menimbulkan penderitaan bagi dirinya. 3) Cinta tanah air, perasaan cinta terhadap bangsa dan negaranya sendiri. 4) Pantang menyerah, berusaha dengan sepenuh hati dan sekuat tenaga untuk berupaya mendapatkan keinginan pencapaian hasil yang maksimal pada umumnya. 5) Kejujuran, keserasian atau berita yang disampaikan dengan fakta yang ada. 6) tolong-menolong, sikap saling membantu orang lain untuk meringankan bebanya. 7) Keberanian, bentuk kemenangan dan kemauan yang akan dihadapi melawan rasa takut dan diubah menjadi berani. 8) Kepemimpinan, Merupakan kemampuan mempengaruhi orang yang mengarah kepada pencapaian tujuan. Sedangkan (Annafi, 2020) mengatakan nilai-nilai kepahlawanan Persatuan, Merupakan konsep yang mengacu pada ikatan batin dan semangat kebersamaan antara individu atau kelompok dalam suatu

Masyarakat. Sedangkan Percaya diri adalah keyakinan dalam jiwa manusia bahwa dirinya mampu dan bahwa tantangan hidup apapun harus dihadapi dengan berbuat sesuatu. Kepercayaan diri itu lahir dari kesadaran bahwa jika memutuskan sesuatu, sesuatu itu pula yang harus dilakukan.

4. Analisis Semiotika John Fiske

a. Semiotika

Semiotika adalah kajian ilmu yang membahas tentang tanda-tanda ilmu yang mengaggap fenomena sosial/masyarakat dan kebudayaan itu merupakan sebuah tanda-tanda. Semiotika juga mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut memiliki arti. Semiotika memecahkan tanda-tanda yang terdapat pada fenomena sosial masyarakat untuk mengungkapkan arti atau makna dari tanda yang terdapat pada fenomena tersebut. Secara garis besar semiotika adalah bagaimana suatu karya dalam bentuk apapun dapat diinterpretasikan atau ditafsirkan oleh masyarakat atau siapapun yang berkesinambungan dengan karya tersebut melalui tanda dan juga lambing (Sholikhah, 2019). Ada 3 bidang utama dalam studi semiotika menurut John Fiske yakni:

- 1) Tanda membahas tentang berbagai macam bentuk tanda yang tentunya berbeda satu sama lain. Tanda-tanda yang syarat

akan makna. Tanda juga merupakan konstruksi manusia yang dapat dipahami oleh orang yang menggunakannya.

- 2) Kode atau sistem yang mengoperasikan tanda. Dalam hal ini kode dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya untuk mengeksploitasi saluran komunikasi yang tersedia untuk ditransmisikan.
- 3) Kebudayaan tempat kode dan tanda tersebut bekerja pada hal ini tergantung pada penggunaan kode dan tanda tersebut untuk keberadaan bentuknya sendiri (Fiske, 1987).

b. Kode-Kode Televisi John Fiske

Kode-kode televisi (*Television codes*) adalah teori yang dikemukakan oleh John Fiske atau yang biasa disebut kode-kode yang digunakan dalam dunia pertelevisian. Menurut Fiske, kode-kode yang muncul atau yang digunakan dalam acara televisi tersebut saling berhubungan sehingga terbentuk sebuah makna. Menurut teori ini pula, sebuah realitas tidak muncul begitu saja melalui kode-kode yang timbul, namun juga diolah melalui pengindraan seras referensi yang telah dimiliki oleh pemirsa televisi, sehingga sebuah kode akan dipersepsikan secara berbeda oleh orang yang berbeda juga. Tanda adalah sesuatu yang dikaitkan pada seseorang untuk sesuatu dalam beberapa hal atau kapasitas. Tanda menunjuk pada seseorang, yakni, menciptakan di benak orang tersebut suatu tanda yang setara, atau barangkali suatu tanda yang lebih berkembang. Tanda yang

diciptakannya saya namakan *interpretant* dari tanda pertama. Tanda itu menunjuk sesuatu, yakni objeknya (Fiske, 2004: 63).

Dalam kode-kode televisi yang diungkapkan dalam teori John Fiske, bahwa peristiwa yang ditayangkan dalam dunia televisive telah diencode oleh kode-kode social yang terbagi dalam tiga level sebagai berikut:

- 1) Level pertama adalah realitas (*reality*) Kode social yang termasuk didalamnya adalah penampilan (*appearance*), kostum (*dress*), riasan (*Make-up*), Lingkungan (*environment*), kelakuan (*behavior*), cara berbicara (*speech*), gerakan (*Gesture*), ekspresi (*expression*), suara (*sound*).
- 2) Level Kedua adalah Representasi (*Representation*) Kode social yang termasuk di dalamnya adalah kamera (*camera*), pencahayaan (*lighting*), perevisian (*editing*), music (*music*), dan suara (*Sound*). Elemen ini kemudian ditransmisikan kedalam representasional yang dapat mengantualisasikan antara lain terdiri dari narasi, konflik, karakter, aksi, *setting dialogue*.
- 3) Level ketiga adalah ideology (*ideology*) Kode social yang termasuk didalamnya adalah individualism (*Individualisme*), patriarki (*patriarchy*), ras (*race*), Kelas (*class*), Materialisme (*materialism*), kapitalisme (*capitalism*) (Fiske, 1987).

Kode – kode pertelevisian adalah teori yang diungkapkan oleh John Fiske. Menurut teori ini kode atau tanda/lambang yang ada pada acara tv saling berkesinambungan sehingga mengarah pada sebuah makna. Menurut teori ini pula sebuah realita tidak akan muncul melalui kode – kode saja. Kode – kode yang ada dapat diolah dengan pengindraan yang dimiliki masyarakat, sehingga kode atau tanda tersebut dapat diartikan berbeda oleh masing – masing manusia

a. Level Realitas

Kode Sosial Yang Termasuk Didalamnya Adalah

1) Appearance (Penampilan)

Penampilan merupakan tampilan fisik seseorang meliputi segala hal yang tampak diluar seperti mata, hidung, tangan, kaki, warna kulit, Dll. seseorang yang merubah penampilan fisik melalui prosedur medis, tentunya memiliki suatu makna yang ingin disampaikan ataupun sebaliknya. Karena sejatinya kita sebagai manusia segala bentuk penampilan yang kita tonjolkan akan membentuk suatu makna.

2) Dress (Kostum)

Dalam sebuah film kostum menjadi satu kesatuan dengan aksesoris yang akan mereka kenakan. Kostum dan aksesoris yang dikenakan seseorang memiliki sebuah makna. Misalnya dapat menunjukkan status sosial, selain itu juga dapat

menunjukkan kepribadian sipemakai tergantung alur cerita yang telah disetting oleh produser atau sutradara.

3) Make Up (Riasan)

Riasan pada wajah sering kali digunakan untuk lebih menonjolkan bagaimana karakter yang dimainkan oleh para aktor. Antagonis dan protagonis pada sebuah film dapat dilihat dari bagaimana penggunaan makeup itu sendiri. di realitas kehidupan kita pemakaian makeup untuk memberikan kesan enak dipandang.

4) Environment (Lingkungan)

Lingkungan mempengaruhi bagaimana alur karakter dari seorang aktor pada Film. sering kali kita melihat pada karya Audio Visual, orang yang berasal dari lingkungan kehidupan yang baik maka begitupun sebaliknya.

5) Behavior (Kelakuan)

Perilaku dapat diukur dari tatanan norma – norma sosial dimana ia berada dan ini menjadi satu kesatuan atau bentuk aksi reaksi dari lingkungan tempat tinggalnya.

6) Speech (Cara Berbicara)

Seseorang juga ditentukan karakternya dilihat dari bagaimana ia berbicara. Bila kita menentukan dari mana ia berasal, kita mengambil contoh seseorang yang cara berbicaranya terkesan lemah lembut, pelan dan bersuara rendah sering kali kita menilai

orang tersebut berasal dari daerah Jawa Tengah atau dan juga Bandung. Sedangkan orang yang sering kali berbicara dengan suara lantang, dan tergolong kasar, orang lain dapat menilai bahwa orang tersebut berasal dari daerah timur Indonesia seperti Sulawesi dan Papua.

7) Gesture (Gerakan)

Gerakan merupakan bahasa Non – verbal yang digunakan untuk menyampaikan apa yang kita rasakan. Sering kali kita mengetahui makna atau pesan yang ingin disampaikan seseorang tanpa harus mendengarkan ia berbicara karena cukup terlihat bagaimana gerak – gerak bahasa tubuhnya. Seperti gerakan mengangguk.

8) Expression (Ekspresi Atau Mimik)

Bahasa non verbal seseorang dapat dilihat juga dari ekspresi atau raut wajah yang ditunjukkan. Seperti keadaan orang yang sedang marah, ekspresi yang ditunjukkan yakni mata melebar, serta dahi yang mengkerut tersebut menandakan kemarahan seseorang. 35 Tentunya dalam penentuan karakter seseorang tidak hanya dilihat dari ekspresi saja, kita dapat melihat juga dari cara pakaiannya dan juga sebagainya

b. Level Representasi

1) Kamera

Jarak dan sudut pengambilan

- a) *Long Shot (LS)*: Pengambilan yang menunjukkan semua bagian dari objek menekankan pada background. Shot ini biasanya dipakai dalam tema-tema social yang memperlihatkan banyak orang dalam shot yang lebih lama dan lingkungannya dari pada individu sebagai fokusnya.
- b) *Establishing shot*: Biasanya digunakan untuk membuka suatu adegan
- c) *Medium Shot (MS)*: Shot gambar yang jika objeknya adalah manusia, maka dapat diukur sebatas dada hingga sedikit ruang diatas kepala. Dan Medium Shot dapat dikembangkan lagi, yaitu *Wide Medium Shot (WMS)*, gambar medium shot tetapi agar melebar kesamping kanan kiri.
- d) *Close up*: Menunjukkan sedikit dari scene, seperti karakter wajah dalam detail sehingga memenuhi 30yombo, dan mengaburkan objek dengan konteksnya, pengambilan ini memfokuskan pada perasaan dan reaksi dari seseorang, dan kadangkala digunakan untuk menunjukkan emosi seseorang.
- e) *View Point*: jarak dan sudut nyata darimana kamera memandang

- f) *Point Of View*: Sebuah pengambilan kamera yang mendekatkan posisinya pada pandangan seseorang yang ada, yang sedang memperlihatkan aksi lain.
- g) *Selective Focus*: Memberikan efek dengan menggunakan peralatan optikal untuk mengurangi ketajaman dari image atau bagian lainnya.
- h) *Eye Level View*: pengambilan gambar dari level yang sejajar dari mata manusia biasa untuk memperlihatkan tokoh-tokoh yang ada di adegan tersebut.
- i) *Full Shot (FS)*: Pengambilan gambar yang menunjukkan satu karakter penuh dari ujung kepala sampai dengan ujung kaki.
- j) *Insert Frame*: Dimana salah satu karakter masuk ke dalam adegan tertentu yang sudah berjalan sebelumnya.

2) Perpindahan

- a) *Zoom*: perpindahan tanpa memindahkan kamera, hanya lensa difokuskan untuk mendekati objek. Biasanya untuk memberikan kejutan kepada penonton.
- b) *Following pan*: Kamera berputar untuk mengikuti perpindahan terhadap objek menghasilkan mood

tertentu yang menunjukkan hubungan dengan subjeknya.

- c) Tracking (dolling): perpindahan kamera secara pelan maju atau menjauhi objek (berbeda dengan zoom). Kecepatan tracking mempengaruhi perasaan penonton, jika dengan cepat (utamanya tracking in) menunjukkan ketertarikan, demikian sebaliknya.

3) Pewarnaan

Warna menjadi unsur media visual, karena dengan warna lah informasi bisa dilihat. Warna ini pada mulanya hanya merupakan unsur teknis yang membuat benda bisa dilihat. Dalam film animasi warna bertutur dengan gambar, yang fungsinya berkembang semakin banyak. Yakni mampu menjadi informasi waktu, menunjang mood atau atmosfer set dan bisa menunjang dramatic adegan.

4) Tehnik Editing

- a) Cut: merupakan secara tiba-tiba dari suatu pengambilan, sudut pandang atau lokasi lainnya. Ada bermacam-macam cut yang mempunyai efek untuk merubah scene, mempersingkat waktu, memperbanyak point of view, atau membentuk kesan terhadap image atau ide.

- b) Jump cut: Untuk membuat suatu adegan yang dramatis.
- c) Motivated cut: Bertujuan untuk membuat penonton segera ingin melihat adegan selanjutnya yang tidak ditampilkan sebelumnya.

5) Penataan Suara

Meliputi:

- a) Komentar / Voice-Over narration: biasanya digunakan untuk memperkenalkan bagian tertentu dari suatu program, menambah informasi yang tidak ada dalam gambar, untuk menginterpretasikan kesan pada penonton dari suatu sudut pandang, menghubungkan bagian atau sequence dari program secara bersamaan.
- b) Sound effect: untuk memberikan tambahan ilusi pada suatu kejadian.
- c) Music: Untuk mempertahankan kesan dari suatu fase untuk mengiringi suatu adegan, warna emosional pada music turut mendukung keadaan emosional atau adegan. Jurnal Daniel Chandler. *The Grammar of Television and Film* (dalam Trimulya, 2021).

c. Level Ideologi

Level ideologi dapat disimpulkan setelah kita menganalisis kedua level diatas. Level ideologi merupakan Kode Sosial Yang Ada Pada Tatanan sosial Didalamnya Adalah Individualism, Feminism, Ras, Class, Materialism, Kapitalism (Trimulya, 2021).

B. Kajian Pustaka

Representasi Nilai Kepahlawanan Dalam Film Captain Phillips Karya Paul Greengrass (Analisis Semiotik John Fiske Mengenai Nilai Kepahlawanan Dalam Film Captain Phillips Karya Paul Greengrass) (Ananda, 2014)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Representasi Nilai Kepahlawanan dalam Film Captain Phillips. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui realitas, representasi dan ideologi dari film Captain Phillips. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan pendekatan semiotika John Fiske dengan informan pendukung berjumlah satu orang. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, studi pustaka, dokumentasi, internet searching dan juga triangulasi. Dengan menggunakan analisa dari kode sosial yang dipaparkan John Fiske yaitu Realitas, Representasi dan Ideologi, peneliti menjadi jelas bagian yang harus diperhatikan. Dalam pemilihan sequence pun dibagi atas tiga bagian yaitu prolog, ideological content dan epilog. Menentukan sequencenya pun menggunakan Narasi Propp yaitu scene preparation dan complication

(prolog), scene transference dan struggle (ideological content), scene recognition dan return (epilog). Nilai kepahlawanan yang berupa keberanian, kesabaran, setia kawan, kompetisi, pantang menyerah, dan rela berkorban terlihat pada beberapa scene di setiap sequencenya. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa nilai kepahlawanan yang ditampilkan dalam film Captain Phillips berbeda dari film bertema heroik lainnya yang dengan jelas di gambarkan sebagai pahlawan yang nyata. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa nilai kepahlawanan juga ada di dalam kehidupan sehari-hari dan di setiap profesi yang digeluti. Captain Phillips melaksanakan tugasnya sebagai seorang pemimpin bagaimana menyelamatkan kapal dan awaknya, namun juga tidak lepas dari sifat manusiawinya yang tak lepas dari rasa takut. bila penelitian sebelumnya menghasilkan representasi nilai kepahlawanan pada umumnya akan berbeda dengan penelitian yang akan peneliti lakukan penelitian yang akan di lakukan lebih menekankan representasi nilai kepahlawanan dengan tokoh dan budaya timur atau Indonesia dan menggunakan tokoh milenial pada film yang akan di teliti dan menggunakan budaya indonesia di dalamnya yang membuat ini berbeda dengan penelitian sebelumnya.

Kedua, Skripsi dengan judul Shella Grace (2022) meneliti tentang “Representasi Tindakan Kepahlawanan (Analisis Semiotika Iklan Grab-Pahlawan Tup-up”. Oleh Shella Grace Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanegara Tahun 2022 (Shella Grace, 2022). Penelitian ini bertujuan melakukan penelitian untuk mengetahui representasi tindakan

kepahlawanan dalam iklan Grab – Pahlawan Top Up dengan menggunakan teori komunikasi massa, iklan, representasi, kepahlawanan, dan semiotika Charles Sander Peirce. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif dan semiotika Charles Sander Peirce sebagai teknik analisis. Dalam penelitian ini, ditemukan makna dan beberapa tindakan kepahlawanan dalam iklan Grab – Pahlawan Top Up yaitu rasa rela berkorban, keberanian, tulus yang ditunjukkan oleh mitra Grab. Dari hasil analisis, penulis dapat menyimpulkan interpretasi di atas menandakan bahwa penggunaan sosok tokoh utama yaitu, pengemudi Grab. Pada iklan ini. Terdapat pesan iklan yang disampaikan yaitu tidak perlu resah jika saldo OVO habis, karena dapat diisi ulang melalui pahlawan yang siap melayani untuk membantu masyarakat yaitu pengemudi Grab. Persamaan dari penelitian ini sama-sama mengkaji tentang representasi Kepahlawanan dimana pada penelitian ini ingin menggambarkan secara jelas mengenai “Representasi Tindakan Kepahlawanan (Analisis Semiotika Iklan Grab-Pahlawan Tup-up)” sedangkan peneliti ingin menggambarkan “Representasi Kepahlawanan dalam Film Ashiap Man”. Perbedaan dari penelitian ini terletak pada Metode penelitian dimana Penelitian ini menggunakan representasi Semiotika Charles Sander Peirce sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian Semiotika Jhon Fiske.

Penelitian yang ketiga Skripsi oleh Frenkky Shapta Trimulya (2021) Meneliti tentang “Representasi Nilai Kepahlawan dalam Film 1917 (Analisis Semiotika John Fiske Mengenai Nilai Kepahlawanan Dalam Film

1917)” ,oleh Frenkky Shapta Trimulya Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Kompuer Indonesia Tahun 2021(Trimulya, 2021). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Representasi Nilai Kepahlawanan Dalam Film 1917. Untuk menjawab masalah diatas, maka peneliti menggunakan sub fokus: Analisis Semiotika John Fiske diantaranya Level Realitas, Level Representasi dan Level Ideologi untuk menjawab fokus penelitian. Metode penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian kualitatif dengan Analisis Semiotika John Fiske. Objek yang dianalisis adalah film 1917. Data penelitian diperoleh melalui studi Pustaka, wawancara mendalam, dokumentasi, dan penelusuran online. Untuk uji keabsahan data menggunakan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, Adapun teknis analisis data dengan mengumpulkan data, mereduksi data, menyajikan data, menarik kesimpulan, serta evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan hasil representasi nilai kepahlawanan dalam film 1917 sesuai dengan analisis semiotika John Fiske : Realitas, Representasi dan Ideologi dalam film 1917. Realitas, nilai kepahlawanan dalam kehidupan bermasyarakat masih terjadi. Representasi dalam film ini sudah menggambarkan nilai kepahlawanan dalam media film, dan Ideologi heroisme masih kita jumpai dalam kehidupan kita saat ini. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa nilai kepahlawanan juda ada dalam sekeliling kita, kehidupan sehari-hari dan setiap profesi yang di geluti. Kopral Schoefield menyelesaikan tugasnya dengan baik, mereka menyelamatkan ribuan prajurit dan berjasa terhadap bangsa dan negara. Akhirnya peneliti

memberikan saran kepada masyarakat agar masyarakat mendapatkan teladan dari dalam film karena pesan yang diberikan dapat mempengaruhi sikap dan pemikiran setiap penontonnya. Persamaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama – sama menggunakan John Fiske untuk analisis penelitian serta objek penelitian menggunakan representasi Nilai Kepahlawana yang terkandung dalam film dan sama-sama menggunakan metode kualitatif. Sedangkan pada penelitian yang akan di lakukan memberikan pembaruan dengan film yang di teliti merupakan film asli Indonesia dan diisi dengan budaya barat dan timur serta tokoh utama di perankan oleh *Konten Creator Milenial* Indonesia ini membuat *prespektif* yang berbeda terhadap nilai-nilai kepahlawanan di zaman sekarang dari penelitian sebelumnya .

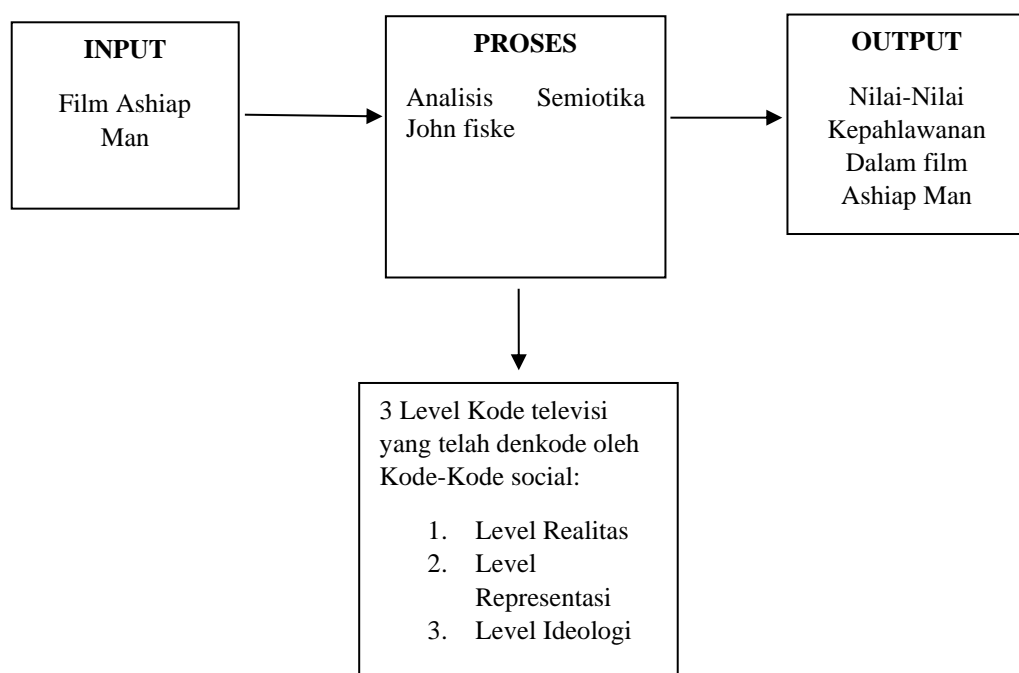
Keempat , artikel ilmiah Jurnal dari Deka Marcella, Septia Winduwati (2019) Meneliti tentang “Representasi Nilai-Nilai Kepahlawanan Iklan Gojek (Studi Semiotika Iklan Gojek Versi Kamu-Gozali)”(Marcella & Winduwati, 2019). Tujuan penulis melakukan penelitian terhadap iklan Gojek Versi Kamu – Gozali untuk mengetahui nilai-nilai kepahlawanan yang terdapat di dalamnya dengan menggunakan teori komunikasi massa, iklan, representasi, kepahlawanan, dan semiotika Charles Sander Peirce. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif beserta semiotik Charles Sander Peirce sebagai teknik analisis. Dalam penelitian ini, ditemukan makna dan beberapa nilai-nilai kepahlawanan dalam iklan Gojek Versi Kamu – Gozali

yaitu rasa rela berkorban, kesetaraan, keteladanan yang ditunjukkan oleh mitra Gojek. Persamaan dari penelitian ini sama-sama mengkaji tentang representasi Kepahlawanan dimana pada penelitian ini ingin menggambarkan secara jelas mengenai “Representasi Nilai-Nilai Kepahlawanan Iklan Gojek (Studi Semiotika Iklan Gojek Versi Kamu-Gozali)” sedangkan penelitian yang akan diteliti “Representasi Kepahlawanan dalam Film Ashiap Man” Perbedaan dari penelitian ini terletak pada Metode penelitian dimana Penelitian ini menggunakan representasi Semiotika Charles Sander Peirce sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian Semiotika John Fiske.

Kelima, Penelitian yang ketiga Skripsi Siti Khomsah (2015) Meneliti tentang “Representasi Nilai Kepahlawanan Tokoh Jaleswari Dalam Film Batas “Antara Keinginan Dan Kenyataan” (Analisis Semiotik terhadap Tokoh Jaleswari)”(Khomsah, 2015). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui lebih dalam apakah tanda-tanda yang digunakan untuk mempresentasikan nilai-nilai kepahlawanan tokoh Jaleswari dalam film “BATAS (Antara Keinginan dan Kenyataan)” tersebut. Dengan mengetahui dan memahami tanda-tanda yang menunjukkan nilai-nilai kepahlawanan diharapkan kita dapat meneladani nilai-nilai tersebut. Penelitian ini termasuk deskriptif kualitatif dengan pendekatan semiotik. Data dalam penelitian ini didapat melalui scene-scene pada film “BATAS (Antara Keinginan dan Kenyataan)” yang didalamnya terdapat unsur-unsur yang berkaitan dengan penelitian ini, yakni nilai-nilai kepahlawanan yang terdiri

dari keberanian, kesabaran, dan pengorbanan. Serta mencari data dari berbagai tulisan artikel, buku-buku internet dan lain sebagainya. Melalui gabungan antara scene-scene terpilih dan data-data tertulis, penulis melakukan analisis dengan menggunakan tanda-tanda yang terdapat dalam film “BATAS (Antara Keinginan dan Kenyataan)”. Dengan teori semiotik Roland Barthes. Persamaan dari penelitian ini sama-sama mengkaji tentang Representasi nilai-nilai Kepahlawanan dimana pada penelitian ini ingin menggambarkan tentang Representasi nilai-nilai Kepahlawanan sama dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu Representasi nilai-nilai Kepahlawanan. Sedangkan perbedaan adalah pada penelitian terdahulu. Menggunakan semiotika dari Roland Barthes yang menganalisis simbol-simbol pada film Sedangkan pada penelitian ini peneliti menggunakan Tanda-tanda Semiotika John Fiske.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2. Kerangka berpikir

Kerangka berpikir dalam film Ashiap Man memberikan penjelasan mengenai variabel-variabel yang menjadi acuan dalam penelitian yang bertujuan untuk memperoleh data tentang bagaimana representasi kepahlawanan digambarkan dalam film Ashiap Man. Input dalam penelitian ini terdiri dari beberapa adegan film Ashiap Man yang mengacu pada penggambaran kepahlawanan. Sedangkan prosesnya menggunakan analisis deskriptif kualitatif berdasarkan semiotika John Fiske dan dalam analisis ini menganalisis posisi objek serta posisi pembaca atau pemirsa. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif karena penjelasan yang terdapat dalam analisis ini adalah kemudian disajikan dalam bentuk kata-kata atau deskripsi. Dari input dan proses inilah yang akan menghasilkan output yaitu representasi kepahlawanan dalam Film Ashiap Man.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pada dasarnya metode penelitian merupakan suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data yang akan digunakan dan tujuan tertentu secara rasional. Pada penelitian ini peneliti ingin memahami, dan juga merepresentasikan suatu sikap, pandangan, cara berpikir, perilaku baik seorang maupun kelompok dalam sebuah film. Untuk itu, pendekatan penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah pendekatan penelitian kualitatif. sesuai dengan pengertiannya, pendekatan penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dll (J. Moleong, 2018).

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif dimana akan dilakukan pemahaman pada pengkajian penelitian untuk mendapatkan makna dari penelitian tersebut kemudian hasil akan diuraikan secara deskriptif sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan. Jenis penelitian dengan pendekatan kualitatif metode analisis isi ini untuk mendukung penyajian data dan fokus penelitian berupa kata-kata atau kalimat dengan menekankannya secara rinci, lengkap, dan mendalam untuk menggambarkan situasi atau fenomena yang sebenarnya. Peneliti akan melakukan pengumpulan data dengan pengamatan pada Film

Ashiap man untuk kemudian diramu menjadi bentuk kalimat deskriptif sesuai dengan data yang telah didapatkan (Nugrahani, 2014).

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah film Ashiap Man. Sedangkan objek dari penelitian ini adalah representasi Nilai-Nilai Kepahlawanan yang digambarkan melalui potongan adegan (*scene*) dan dialog dalam film Ashiap Man. Total *scene* yang terdapat dalam film tersebut adalah 53 *scene* dan kriteria untuk dianalisis adalah 15 *scene*. Keberadaan representasi nilai-nilai kepahlawanan pada film ini dapat ditemukan pada setiap *scene* 2,4,6,10,11,15,18,20,23,26,33,37,42,48,50. Unit analisis penelitian ini adalah teks, yakni pada film Ashiap Man karya Atta halilintar.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat melalui website film primevideo dan Telegram Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei hingga Agustus 2023.

Tabel 1. Timeline Penelitian

No	Kegiatan	Waktu Pelaksana										
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agust	Sep	Okt	Nov
		2023										
1	Pengajuan judul											
2	Proses Bimbingan											
3	Penyusunan Proposal											
4	Seminar Proposal											
5	Penelitian											
6	Penyusunan Skripsi											
7	Sidang Skripsi											

D. Sumber Data

Penentuan sumber data menentukan ketepatan, kelayakan, dan kedalaman informasi yang diperoleh. Data tidak dapat diperoleh tanpa adanya sumber data, sehingga dalam pemilihan sumber data peneliti harus memikirkan kelengkapan informasi yang dikumpulkannya (Nugrahani, 2014).

1. Data Primer (*Primary Data*)

Data primer yang digunakan peneliti yaitu menggunakan film yang berbentuk video. Melalui data primer, peneliti menggali data untuk mendapatkan interpretasi data guna menjawab identifikasi masalah. Data primer dalam penelitian ini berupa film Ashiap Man . dalam penelitian data potongan *scene* serta *sequence* film Ashiap Man yang mewakili gambar yang akan diteliti berdurasi 1 jam 42 menit.terdapat 53 *scene* yang akan dianalisis merupakan 15 *scene* yang menggambarkan nilai - nilai Kepahlawanan. Data tersebut didapatkan melalui website film aplikasi film primevideo dan Telegram.

2. Data Sekunder (*Secondary Data*)

Data sekunder untuk mendukung dan menambah informasi dari data primier. Buku yang membahas mengenai film, semiotika, ilmu komunikasi, dan sebagainya. selain itu juga peneliti menggunakan jurnal ilmiah, naskah publikasi, dan skripsi baik cetak maupun digital serta segala bentuk informasi di internet yang dapat mendukung penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Dokumentasi

Teknik dokumenter atau disebut juga teknik dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data penelitian melalui sejumlah dokumen (informasi yang didokumentasikan) berupa dokumen tertulis maupun dokumen terekam. Dokumen tertulis dapat berupa arsip, catatan harian, autobiografi, memorial, kumpulan surat pribadi, kliping, dan sebagainya. Sementara dokumen terekam dapat berupa film, kaset rekaman, mikrofilm, foto dan sebagainya (Rahmadi, 2011).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan data dan berbagai bahan yang relevan dan membahas film Ashiap Man (seperti ringkasan film, review dan artikel di situs berita online) di internet, serta buku dan data tambahan lainnya yang relevan dengan penelitian. Dokumentasi juga dilakukan dengan mengambil foto (*screenshot*) film Ashiap Man yang terdiri dari 53 *scene*, dimana 15 *scene* diantaranya berkaitan dengan permasalahan yang diteliti. Kriteria pemilihan adalah beberapa adegan dan *shot* yang berisi tindakan nilai-nilai kepahlawanan yang terdapat pada film Ashiap Man.

Studi pustaka adalah penelitian yang kajiannya dilakukan dengan menelusuri dan menelaah literature atau penelitian yang di fokuskan pada bahan-bahan pustaka. Sumber data diperoleh dari berbagai karya tulis seperti buku, dokumen, jurnal, majalah, artikel, maupun sumber - sumber lain yang terkait dengan iklan serta topik lain yang relevan

dengan penelitian ini (Arifah, 2022). Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori representasi dengan Analisis *Semiotika The Codes of Television* oleh John Fiske untuk menganalisis penggambaran Kepahlawanan yang terdapat dalam film Ashiap Man.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam teks ini adalah yang dikemukakan oleh John Fiske. Tahapan analisis data dalam teks ini terbagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap realitas, tahap representasi, dan tahap ideologi. Ketiga fase tersebut dijabarkan berdasarkan penafsiran penulis terhadap makna sebenarnya dari tokoh-tokoh dalam film tersebut. Teknik analisis yang dilakukan adalah dengan mengambil data penelitian dari film Ashiap Man, yaitu mencakup adegan pemain, aspek dialog setiap scene, setting, dan tanda verbal maupun non-verbal, yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain. Selanjutnya mengumpulkan *scene* yang menjadi objek penelitian dengan men-capture dan memilih apa yang menjadi pokok pikiran pada setiap *scene*-nya. Kemudian menganalisis sesuai apa yang menjadi tujuan penelitian dengan menganalisis beberapa scene yang menjadi bahan pembahasan dengan diteliti, (Pah & Darmastuti, 2019).

Teknis analisis data yang akan dilakukan dalam analisis film Ashiap Man ini adalah sebagai berikut :

1. Peneliti mengumpulkan data berupa video film Ashiap Man, yang kemudian ditonton berulang kali sehingga dapat menentukan potongan scene mana yang akan di analisa.
2. Setelah menentukan *scene* yang akan diteliti, peneliti akan memulai menganalisa sesuai dengan teori semiotika John Fiske
3. Selanjutnya peneliti dapat mengambil kesimpulan mengenai representasi nilai-nilai kepahlawanan dalam film Ashiap Man.

Tabel 2. Kerangka analisis John Fiske

Level Realitas	Appearance (Penampilan), Dress (Kostum), Environment (Lingkungan), Behavior (Kelakuan), Speech (Cara Berbicara), Gesture (Gerakan), Dan Expression (Ekspresi Atau Mimik).
Level Representasi	Kode Teknis Yang Melingkupi Camera, Lighting, Musik, Dan Suara. Serta Kode Representasi Konvensional Meliputi Karakter, Action, Dialog, Setting, dll.
Level Ideologi	Patriotisme, Maskulinitas, Ras, Kelas Sosial, Nasionalisme, Kapitalisme, dll.

G. Teknik Keabsahan Data

Teknik keabsahan data ini digunakan untuk menguji kebenaran ataupun ketepatan dari data yang telah diteliti dengan apa yang dilihat melalui observasi. Penelitian validitas data ini diukur dengan menggunakan teknik triangulasi. Pemeriksaan keabsahan data melalui metode teknik triangulasi bertujuan untuk mengecek dan membandingkan data dengan memanfaatkan data yang lain data lain yang dapat digunakan untuk pengecekan dan perbandingan yakni sumber, metode dan teori yang digunakan (J. Moleong, 2018).

Dalam pengujian kredibilitas, triangulasi dapat diartikan sebagai pengecekan data dari sumber yang berbeda dengan cara yang berbeda dan waktu yang berbeda. Selain itu, triangulasi sumber akan digunakan dalam penelitian yang akan dilakukan. Triangulasi sumber melihat objek yang sama dari berbagai perspektif yang berbeda. Triangulasi sumber adalah tentang membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh pada waktu yang berbeda dan penggunaan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif. Selain itu, teknik ini digunakan untuk memverifikasi data yang dikumpulkan dan dianalisis dalam penelitian terhadap sumber seperti jurnal, disertasi, dan artikel terkait. Penggunaan triangulasi data pada penelitian ini akan dilakukan dengan mengamati film *Ashiap Man 2022*. Dari hasil pengamatan ini kemudian dicek atau dibandingkan dengan teori dalam bentuk deskripsi..

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum

1. Poster Film Ashiap Man

Berikut ini merupakan poster resmi dari film Ashiap Man yang ditayangkan di platform prime video :



Gambar 3. Poster Film Ashiap Man

(Sumber : Instagram @ashiapmanfilm)

2. Struktur dalam Film Ashiap Man

Beberapa struktur yang terdapat pada film ashiap man :

- a. Judul : Ashiap Man
- b. Genre : Drama, komedi
- c. Produksi : Starvision plus

- d. Tanggal Liris : 17 Novemeber 2022
 e. Durasi : 102 menit

Tabel 3. Pemain Film Ashiap Man

(Sumber : Kompas.com)

No	Nama	Sebagai
1.	Atta Halilintar	Sutradara
2.	Chand Parwes Servia	Eksekutif Produser
3.	Fiaz servia	Produser
4.	Cassandra Massardi	Penulis
5.	Andhika Triyadi	Penata musik
6.	Padri nadeak	Sinematografer
7.	Jimmy Opa	Sinematografer
8.	Ryan Purwoko	Penyunting
9.	Atta Halilintar	Zul
10.	Fateh Halilintar	Zul kecil
11.	Aurel Hermansyah	Aisyah
12.	Nayla D. Purnama	Aisyah kecil
13.	Nasya Marcella	Kiara
14.	Yudha Keling	Jon
15.	Rizky Billar	Nico
16.	Arswendy Bening Swara	Ibrahim
17.	Elma Theana	Suci

18.	Marcelino Lefrandt	Gersang
19.	Samuel Rizal	DP Man
20.	Saleha Halilintar	Yasmin
21.	Gritte Agatha	Diana
22.	Ence Bagus	Jamal
23.	Suty Karno	Bu Ijah
24.	Maell Lee	Ben
25.	Yayan Ruhian	Mister Jamet
26.	Ferry Irawan	Dwi Rupa
27.	Nafa Urbach	Ibu Gersang

3. Profil Sutradara

Muhammad Attamimi Halilintar atau yang biasa dikenal dengan Atta Halilintar lahir pada 20 november 1994 di Dumai,Riau. Ia adalah anak sulung dari 10 bersaudara, ayahnya Bernama Halilintar Asmid dan ibunya bernaman Lenggogeni Faruk, Atta halilintar merupakan seorang youtuber,selebriti dan pengusaha. Atta halilintar aktif di beberapa media sosial, diantaranya meliputi *channel* Youtube Atta Halilintar, Facebook Atta Halilintar, dan Instagram @attahalilintar . Ia mendapat julukan “King of Youtube Indonesia” karena ia memiliki jumlah *subscriber* 30,3 juta dan diklaim sebagai Youtube dengan *subscriber* terbanyak di Asia Tenggara. Tak hanya di dunia hiburan. Ia juga memiliki usaha yang sukses. Di bidang kuliner, Atta memiliki usaha yaitu Cake

Masa Depan dan Medan Mulaka yang dirintis pada tahun 2018. Di bidang *fashion*. Atta mempunyai brand Bernama AHHA. Di bidang percetakan buku ia memiliki usaha dengan nama AHHA *Publishing*. Atta juga memiliki *Production house* dengan nama AHHA *Production*.

Atta Halilintar merupakan Youtuber yang memiliki gaya unik. Ia terkenal karena memiliki ciri khas *Fashion*, yaitu selalu mengenakan bandana dan kacamata, ia juga selalu memakai *outfit* bermerk dan barang-barang mewah seperti mobil sport.

Atta Halilintar juga pernah memerankan berbagai film yang terdapat di Indonesia seperti film Belok Kanan Barcelona (2018) sebagai Jordan dan film Kembalinya Anak Iblis (2019) sebagai farel. Atta halilintar memulai debutnya sebagai sutradara lewat film Ashiap Man, film ini Atta tidak hanya menjadi sutradara namun juga sebagai pemeran dalam film ini.

4. **Sinopsis Film Ashiap Man**

Film ini Ashiap Man berkisah tentang Zul, seorang laki-laki yang sejak kecil terobsesi hendak menjadi superhero. Keinginan Zul menjadi pahlawan super ketika ia mendengarkan kisah pahlawan yang diceritakan oleh sang ayah, Pak Ibrahim (Arswendy Bening Swara). Melihat keinginan Zul yang menggebu-gebu, membuat ayah dan ibunya memberikan hadiah potongan kain untuk dipakai sebagai jubah di belakang punggungnya saat Zul ulang tahun. lalu, ketika Zul dewasa, ia selalu berusaha untuk membantu orang yang kesulitan. Karena Zul selalu siap membantu orang, membuatnya dijuluki

sebagai “Ashiap Man”. Namun, ambisi Zul menjadi pahlawan super tidak berjalan mulus. Karena Zul harus menghadapi beberapa komentar buruk dari orang sekitarnya.

Tak hanya menceritakan kisah perjuangan Zul untuk menjadi pahlawan super, film ini juga dibumbui kisah cinta segitiga antara Zul, Aisyah, dan Kiara. Aisyah (Aurelie Hermansyah) adalah sosok perempuan *support system* Zul yang mendukungnya untuk menjadi pahlawan bagi kampung mereka. Sedangkan Kiara (Nasya Marcella) adalah seorang gadis misterius yang berhasil membuat Zul kagum dan penasaran akan sosoknya. Meski kerap membantu warga yang mengalami kesulitan, Zul gagal menyelamatkan ayahnya. Akibat kejadian tersebut, membuat Zul patah semangat untuk menjadi pahlawan super. (Prasetyo 2022).

B. Sajian Data

Pada bagian ini penulis akan melakukan analisis film “Ashiap man” yang berdurasi sekitar 102 menit melalui data-data yang telah dikumpulkan berupa potongan adegan atau *15 screenshot 15 scene*. Dilakukanya tahap analisis ini untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu bagaimana nilai-nilai kepahlawanan direpresentasikan dalam film Ashiap Man? Akan digunakan metode analisis semiotika model John Fiske melalui 3 level pengkodean televisi, yakni : level realitas, level representasi dan level ideologi beserta masing – masing unsurnya, yang selanjutnya akan diuraikan berdasarkan pengamatan

penulis melalui tanda – tanda untuk mengetahui makna sesungguhnya dari film tersebut.

1. Zul dan Aisyah merapikan jajanan toko yang berserakan akibat perbuatan temanya.

Tabel 4. *Scene 2*

<i>Visual</i>	
	
Gambar 4. <i>Scene 2</i> Menit 0:01:32-0:02:48	
Level realitas	Lingkungan,gerakan,ekspresi
Level representasi	Kamera, karakter,

Pada *scene 2* menceritakan tentang Zul di waktu kecil , sewaktu pulang sekolah disuruh ayahnya untuk bermain bersama anak-anak yang ada dikampung tersebut, karena Zul adalah orang baru di kampung tersebut maka harus bersosialisasi dengan anak-anak kampung tersebut agar mempunyai teman, namun di saat Zul akan bergabung bermain dengan teman-temanya Zul di hampiri oleh pedagang warung yang marah karena bola yang dimainkan oleh anak-anak di kampung tersebut menyasar ke warung dan membuat warung tersebut berantakan namun anak-anak

kampung yang bermain bola tersebut malah bersembunyi, Zul yang baru ingin bergabung bermain, dituduh melakukan hal tersebut maka dari itu Zul harus bertanggung jawab membereskan barang-barang warung yang berantakan, Aisyah yang mengetahui hal tersebut langsung membantu Zul meskipun keduanya tidak melakukan hal tersebut, aisyah dan zul tetap merapikan kembali barang-barang yang berantakan pada tempatnya.

1) **Level realitas** terlihat pada aspek lingkungan, penampilan, ekspresi, dan gerakan.

Pada *scene* ini, Zul sepulang sekolah dan ayahnya berjalan pulang melewati lapangan kampung, Zul yang baru saja pulang dari sekolah di perintah oleh ayahnya agar ikut bermain dengan teman-temannya yang sedang bermain bola, Zul yang memakai seragam sekolah dasar dan aisyah menggunakan kerudung dan rok panjang bermain di lapangan tengah kampung. Di saat Zul akan ikut bermain bola dengan teman-temannya tiba-tiba datang ibu-ibu warung yang marah menghampiri Zul ibu-ibu tersebut langsung mencubit telinga Zul, Zul merengek kesakitan ini merupakan bentuk dari ekspresi. Karena bola yang dimainkan temannya menyasar ke warung ibu tersebut dan membuat warung tersebut berantakan maka zul merapikan kembali jajanan yang berantakan atas perbuatan temannya yang tidak bertanggung jawab Zul di bantu merapikan oleh Aisyah dengan memasukan jajanan satu persatu ketempat semula.

2) **Level representasi** terlihat pada aspek Kamera, karakter,

Pada Teknik kamera pengambilan gambar pada *scene* ini menggunakan teknik *long shot* , pengambilan gambar ini untuk menunjukkan kegiatan keseluruhan yang dilakukan oleh Zul dan Aisyah yang rela merapikan kembali jajanan yang berserakan atas perbuatan teman-temanya sendiri pada saat bermain bola namun tidak hati-hati. Zul dan Aisyah tidak marah ketika harus merapikan kembali jajanan yang berserakan kepada tempatnya meskipun itu perbuatan temanya.

3) **level ideologi** yang di tampilkan adalah ideologi Ras. Pada *scene* ini Zul yang berasal dari desa dan akan bermain dengan teman-temanya mendapatkan perlakuan yang tidak nyaman oleh teman-teman barunya dikampung tersebut, Zul tiba-tiba di marahi oleh ibu-ibu yang mempunyai warung dan harus bertanggung jawab merapikan kembali dagangan yang berserakan yang disebabkan oleh perbuatan teman-temanya dibantu Asiyah, sedangkan teman-temanya yang melakukan perbuatan tersebut melarikan diri. Ini merupakan ideologi Ras. Artinya manusia terbagi menjadi kelas-kelas sosial yang sesuai dengan karakteristik keturunan yang membedakan antara satu grup atau kelompok manusia dengan kelompok yang lain (Yufandar, 2016).

2. Zul dan ayahnya menghormati bendera merah putih

Tabel 5. *Scene* 4

<i>Visual</i>	
	
Gambar 5. <i>Scene</i> 4 – Menit 0:03:43- 0:04:43	
Level realitas	Lingkungan, penampilan, kostum, gerakan, ekspresi.
Level representasi	kamera, aksi, dialog, tempat.

Pada *scene* 4 menceritakan Zul di waktu kecil di halaman dekat rumahnya melihat ayahnya yang sedang menghormati bendera merah putih lalu Zul yang mengetahui hal tersebut menanyakan kepada ayahnya mengenai bendera dan di jelaskan lah oleh ayahnya tentang sejarah kemerdekaan Indonesia dan cinta tanah air, ayahnya juga menasehati Zul untuk terus menghormati dan mengenang jasa para pahlawan. Dari situlah cita-cita Zul ingin menjadi pahlawan seperti pahlawan-pahlawann yang ada di Indonesia agar dapat menolong orang dan bermanfaat bagi masyarakat umum.

- 1) **Level realitas** terlihat pada aspek, lingkungan Penampilan,kostum,gerakan dan ekspresi.

Pada *scene* ini . berlatar belakang di halaman rumah Zul , Pak Ibrahim ayahnya Zul sedang menghormati bendera dan datanglah Zul untuk menanyakan mengapa harus menghormati bendera. Terlihat Zul berpenampilan memakai jersy sedangkan pak Ibrahim memakai kaos berkerah warna hitam dan berambut rapi. Zul memakai jersy berwarna merah berlogo burung garuda didada sebelah kiri sedangkan ayahnya memakai kaos berkerah berwarna hitam. Pak Ibrahim sedang menjelaskan tentang sejarah bangsa Indonesia kepada Zul namun setelah itu pak Ibrahim mengajak Zul untuk menghormati bendera yang berkibar di tiang bendera dan dipimpin aba-aba oleh ayahnya. Raut wajah pak Ibrahim tersenyum lebar menunjukkan ekspresi bahagia dan senang ketika menjelaskan tentang sejarah dan pahlawan yang ada di Indonesia kepada anaknya sedangkan Zul dengan raut wajah kagum dan senang mendengar penjelasan dari ayahnya mengenai sejarah dan pahlawana tersebut.

- 2) **Level representasi** terlihat dari aspek kamera,aksi,dialog,dan tempat.

Pengambilan gambar pada *scene* ini menggunakan tehnik *medium shot*, untuk menunjukkan bahasa tubuh yang ditampilkan oleh Zul dan pak Ibrahim yang sedang menghormati bendera merah putih dan pada saat pak Ibrahim menceritakan sejarah bendera dan pahlawan Indonesia.

Dialog (*dialogue*) Pada *scene* ini yang menunjukkan representasi nilai-nilai kepahlawanan adalah :

Pak Ibrahim :“ bendera itu zull, tanda kita nak merdeka, dulu para pahlawan berjasa berjuang,berkorban untuk membebaskan kita dari penjajahan dari ketidak adilan. Kamu mengerti zul...? ”

Zul : “paham..., menolong orang pak ? seperti superhero pak ? ”

Pak Ibrahim : “iyo seperti itulah..tapi yang pasti kita harus terus-menerus mengenang jasa pahlawan dengan cara terus menerus menghormati bendera merah putih.”

pak Ibrahim menjelaskan tentang arti dari bendera merah putih dan sejarahnya kepada anaknya agar terus mengenang dan mengamalkan nilai-nilai yang terdapat pada sejarah kemerdekaan republik Indonesia.Pada *scene* ini *setting* atau tempat adegan berada di halaman rumah Zul tepatnya dibawah tiang bendera yang berkibar.

- 3) **Level ideologi (*ideology*)** yang di tampilkan adalah ideologi Nasionalisme, Pak Ibrahim dan Zul menghormati bendera pada saat setelah pak Ibrhaim menjelaskan sejarah mengenai bendera merah putih dan sejarah pahlawan di Indonesia kepada Zul, terdapat juga ornamen-ornamen bendera merah putih yang berada di halaman rumah Zul ini merupakan bentuk loyalitas dan kesetiaan kepada satu bangsa dan negara dengan meletakkan kepentingan bangsa negara daripada kepentingan individu dan kelompok (nursamsi dj, 2022).

3. Zul Mengantar air galon ke rumah singgah panti asuhan tanpa imbalan

Tabel 6. *Scene* 6

<i>Visual</i>	
	
<p>Gambar 6. <i>Scene</i> 6 - Menit 0:06:22-0:09:29</p>	
Level realita	Penampilan,kostum,gerakan,ekspresi
Level representasi	Kamera,karakter,dialog

Pada *scene* 6 menceritakan tentang tahap awal pengenalan cerita dalam film Ashiap Man, Zul bekerja sebagai pengantar air galon ke setiap pembeli yang terdapat di kampung tersebut tak terkecuali rumah singgah yang memang sudah menjadi pelanggan tetap, Zul mengantar galon di rumah singgah dan bertemu dengan Aisyah yang merupakan pengasuh dari rumah singgah tersebut ,Zul melakukan atraksi di depan anak-anak penghuni rumah singgah untuk menghibur karena kedatangannya yang sudah di nanti-nanti, pada saat sudah selesai mengantar air galon di rumah singgah Aisyah pengasuh rumah singgah mengatakan belum bisa membayar air galon yang sudah di antar oleh Zul ,Zul pun menanggapi dengan

tersenyum malu namun pada saat itu juga Zul di ganggu oleh Ben yang sedang ngopi di depan rumah singgah.

- 1) **Level Realitas** terlihat pada aspek Penampilan,kostum,gerakan,dan ekspresi.

Pada saat Zul mengantar air galon ke rumah singgah Zul memakai kaos dan celana batik dan gerobak di belakangnya sedangkan Aisyah memakai hijab berwarna merah muda,kaos lengan panjang warna putih dan rok warna kecoklatan. Tidak lupa Zul memakai jubah pecel lele di lehernya Kostum dalam film memiliki fungsi sebagai petunjuk kelas sosial,pribadi pelaku, dan citra dari pelaku(Indah, 2021). Pada saat Zul mengambil air galon dari gerobaknya Zul melakukan atraksi di depan anak-anak panti untuk menghiburnya. Setelah mengantar air galon Aisyah meminta maaf kepada Zul karena belum bisa membayar air galon tersebut Zul yang mengetahui hal tersebut malah tersenyum dan mengambil lukisan yang dibuat oleh anak-anak panti.

- 2) **Level Representasi** terlihat pada aspek kamera,karakter dan dialog

Pengambilan gambar pada *scene* ini menggunakan tehnik *medium Full Shot*, tehnik pengambilan gambar ini menunjukkan gambaran objek secara jelas(Trimulya, 2021) bagaimana Zul merelakan pembayaran air galon di ganti dengan lukisan yang dibuat oleh anak-anak panti. Pada saat Zul mengambil lukisan anak-anak, Zul terlihat senang dan tidak mempermasalahakan hal tersebut begitu juga dengan anak-anak panti yang senang dan bahagia ketika lukisanya di ambil oleh Zul sebagai pengganti

pembayaran air galon. Dialog pada *scene* ini yang menunjukkan nilai-nilai kepahlawanan adalah


Aisyah : “ maff ya zul ,sumbangan untuk rumah singgah belum terkumpul,,uang air boleh nanti ya?”
 Zul : “tidak apa-apa dek Aisyah,bayar pakek ini boleh kok” (sambil mengambil kertas yang bergambar Aisyah yang di buat oleh anak-anak rumah singgah)

Kalimat tersebut menunjukan bahwa sikap Zul tidak kebaratan jika air galonya tidak di bayar oleh rumah singgah ini merupakan sikap tolong-menolong saling membantu sesama ini menunjukan nilai-nilai kepahlawanan yang di presentasikan lewat dialog.

- 3) **Level ideologi (*ideology*)** yang di tampilkan yaitu sosialisme . Sosialisme di tunjukan secara tersirat lewat adanya rumah singgah dan anak-anak penghuninya ini merupakan kepemilikan sosial atau kolektif yang memang merupakan tanggung jawab bersama tanpa memandang individu maupun kelompok. Aisyah sebagai pengasuh panti yang bekerja di rumah singgah tanpa imbalan apapun di bantu oleh Zul dengan kemampuannya ini merupakan tanda dari sosialisme mengutamakan kepentingan bersama (Putra, 2019).

4. Zul dan temanya sedang memungut sampah disungai

Tabel 7. *Scene* 10

<i>Visual</i>	
	
Gambar 7. <i>Scene</i> 10 - Menit 0:15:43 – 0:19:05	
Level realita	Lingkungan, penampilan, gerakan, ekspresi
Level representasi	Kamera, aksi, tempat.

Scene 10 menceritakan Zul yang sedang berada di sungai dekat rumahnya untuk mengambil sampah-sampah yang terdapat di sungai untuk di angkat ke tepi sungai agar tidak terjadi banjir di kemudian hari, di bantu oleh teman Zul yang berprofesi sebagai pemulung ini juga membantu temannya untuk mendapatkan barang-barang bekas yang tidak terpakai yang masih ada nilai jualnya. Zul melakukan kegiatan tersebut di karenakan Zul tidak ingin kampung tempat tinggalnya terkena musibah banjir pada musim hujan datang. Zul juga ingin semua orang menjaga sungai agar tercipta lingkungan yang bersih dan sehat terhindar dari segala penyakit.

- 1) **Level Realitas** terlihat pada aspek lingkungan, penampilan, gerakan dan ekspresi.

Zul sedang membersihkan sampah di sungai dekat rumahnya di bantu oleh temanya yang berada di tepi sungai. Zul yang mengenakan kaos polos warna merah dan celana batik di tambah jubah pecel lele di punggungnya tidak menyurutkan semangatnya untuk melakukan kegiatan tersebut, Zul melempar sampah-sampah kepinggir sungai dan diterima oleh temanya yang sudah menunggu di tepi sungai. Zul dan temanya sangat senang dan bahagia ketika sedang membersihkan sampah-sampah di sungai terlihat dari raut wajah Zul dan temanya yang tersenyum lebar di saat sedang melempar sampah ke tepi sungai disaksikan anak-anak panti dan warga sekitar.

- 2) **Level Lependentasi** terlihat pada aspek kamera, aksi dan tempat pada segi kamera tehnik pengambilan gambar pada adegan ini menggunakan tehnik *long shot* dan tehnik *medium close up* , tehnik *long shot* digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan oleh Zul dan temanya sedangkan tehnik *medium close up* digunakan untuk menunjukkan sampah-sampah yang diambil oleh Zul dan di lemparkan ke temanya yang berada di tepi sungai. Zul membersihkan dan mengambil sampah-sampah di dalam sungai sendiri tanpa bantuan orang lain. Sungai ini berada di dekat rumahnya di bawah jembatan penghubung antar kampung.


- 3) **Level ideologi (*ideology*)** yang di ditampilkan adalah sosialisme.

sosialisme di gambarkan oleh Zul yang sedang membersihkan sungai dengan cara mengambil sampah-sampah tersebut dan melemparkan ke tepi

sungai di bantu oleh temanya. Ini menunjukkan bahwa Zul berada dilingkungan kelas sosial bawah atau miskin ditambah temanya yang sedang mencari barang-barang bekas disungai agar dapat dijual kembali, ini menandakan Zul dan temanya berada dalam Sekelompok manusia yang menempati lapisan sosial berdasarkan kriteria ekonomi yang sama dan merupakan ciri dari ideologi Kelas (Heriyanto, 2016).

5. Aisyah dan anak-anak panti menolong kiara yang pingsan

Tabel 8. *Scene 11*

<i>Visual</i>	
	
Gambar 8. <i>Scene 11</i> Menit 0:19:05- 0:20:52	
Level realita	Lingkungan,cara berbicara,ekspresi
Level representasi	Kamera,pencahayaan,Karakter,

Scene 11 menceritakan tentang Kiara yang ditemukan oleh Zul terombang-ambing di sungai tidak sadarkan diri lalu di bawa ke pos kamling untuk mendapatkan pertolongan, setelah siuman setengah sadar, Aisyah menyarankan untuk di bawa ke rumah singgah agar dapat isitrahah dan di rawat oleh Aisyah di

bantu anak-anak panti, setelah Kiara sadar Aisyah mencoba menjelaskan apa yang sedang terjadi dan menjelaskan keberadaannya sekarang ada dimana, disaat itu juga Kiara menanyakan pria yang menolongnya dari sungai dan membawanya ke poskampling lalu Aisyah dan anak-anak panti menjelaskan bahwa pria tersebut adalah Zul atau biasa di sebut Ashiap man pahlawan di kampung tersebut.

1) Level realitas terlihat pada aspek lingkungan, cara berbicara, dan ekspresi.

Kiara yang sedang tak sadarkan diri di kursi tiba-tiba terbangun dan berada di rumah singgah, Aisyah yang mengetahui hal tersebut langsung mengucapkan syukur dan menjelaskan keberadaannya sekarang. Aisyah meminta maaf karena sudah mengganti baju Kiara yang basah Aisyah menggunakan bahasa yang baik dan sopan serta raut wajah senang karena melihat Kiara sudah sadarkan diri begitu juga dengan Kiara yang senang terlihat dari raut wajahnya yang tersenyum lebar setelah mengetahui bahwa Aisyah dan anak-anak panti yang merawatnya selama ini. Raut wajah merupakan bentuk dari penyampaian emosi dan bentuk komunikasi non verbal (Indah, 2021).

2) Level representasi yang kamera, pencahayaan dan karakter


Pada segi kamera , teknik pengambilan gambar pada adegan ini menggunakan *long shot* dan *close up*, teknik *long shot* digunakan untuk menunjukkan suasana rumah singgah dan keadaan Kiara pada saat itu, sedangkan teknik *close up* digunakan untuk menunjukkan ekspresi dan emosional dari Kiara yang bingung terbangun dari pingsanya serta menunjukkan luka yang ada pada tubuhnya. Waktu menunjukkan malam

hari terlihat pancaran cahaya dari lampu rumah singgah sehingga ruangan terlihat begitu cerah. Aisyah meminta maaf kepada Kiara atas perilaku anak-anak panti yang mencoba mengobati lewat tutorial *youtube*. Aisyah juga menjelaskan rumah singgah dan memperkenalkan anak-anak panti kepada Kiara.

- 3) **level ideologi (*ideology*)** yang ditampilkan adalah sosialisme. Sosialisme dalam *scene* ini digambarkan pada saat Kiara di temukan di sungai namun warga bingung akan dibawa kemana Aisyah langsung meminta kepada pak Hans untuk membawanya ke rumah singgah untuk dirawat oleh Aisyah dan anak-anak panti meskipun warga dan Aisyah tidak mengenali Kiara namun demi kemanusiaan mereka tetap menolong Kiara tanpa memandang ras, suku dan agama. Nilai utama sosialisme adalah kesetaraan, kerja sama, dan kasih sayang, Sosialisme percaya bahwa sifat moral manusia itu baik, ini merupakan bentuk sosialisme terhadap sesama manusia (Putra, 2019).

6. Zul dan pak hans mengevakuasi warga dari kebakaran pasar

Tabel 9. *Scene 15*

<i>Visual</i>	
	
Gambar 9. <i>Scene 15</i> – Menit 0:28:03-0:33:35	
Level realita	Lingkungan,penampilan,Gerakan,Ekspresi
Level representasi	Kamera,pencahayaan,audio.

Scene 15 menceritakan Zul yang sedang membantu evakuasi warga dari pasar yang kebakaran, di bantu oleh pak Hans linmas kampung untuk membantu warga yang membutuhkan pertolongan dengan menitih warga satu persatu dari kobaran api yang membakar pasar lalu dibawa ke tempat yang lebih aman. Zul juga mencoba sedang mencari bapaknya yang masih di dalam pasar, ternyata bapaknya Zul juga membantu evakuasi warga yang masih terjebak di dalam pasar.

- 1) **Level Realitas** yang terlihat pada aspek lingkungan,penampilan ,gerakan,dan ekspresi.

Memperlihatkan Zul,pak Hans dan kedua temanya sedang berada dipasar yang sedang kebakaran, pakaian yang di pakai oleh Zul adalah kaos polos

warna abu dan celana panjang batik. Dan yang di pakai oleh pak Hans adalah seragam linmas berwarna hijau. Zul, pak Hans dan teman-temannya mencoba menyelamatkan warga dari kebakaran dengan cara mencoba berlari menyelamatkan harta benda dan meniti warga dari pasar untuk di evakuasi ketempat yang lebih aman, Zul terlihat gelisah dari raut wajahnya karena belum menemukan bapaknya yang masih terjebak didalam pasar begitu juga pak Hans yang bingung dengan keadaan warga yang masih di dalam pasar yang terbakar.

2) **Level Representasi** terlihat pada aspek kamera, karakter, dan aksi


Pada segi Kamera adalah Pada *scene* ini pengambilan gambar menggunakan teknik *medium shot* dan juga menggunakan teknik *full shot*. pengambilan gambar dengan teknik *medium shot* digunakan untuk menunjukkan Zul, Diana, Jon dan Pak Hans menolong warga dari pasar yang terbakar ke tempat yang lebih aman sedangkan teknik *Full shot* pada *scene* ini di gunakan untuk menunjukkan warga yang sedang mencoba memadamkan api dengan menggunakan ember. Terlihat sumber cahaya berasal dari pasar yang terbakar dan mampu membuat terang sekitar pasar meskipun waktu menunjukkan malam hari, terdengar suara reruntuhan bangunan yang habis terbakar dan teriakan warga meminta tolong panik dengan kejadian pasar terbakar untuk menyelamatkan dirinya dan harta benda yang dimiliki.

3) **level ideologi** yang ditampilkan adalah sosialisme. Sosialisme dalam *scene* ini digambarkan Zul, pak Hans dan kedua temannya yang mencoba menyelamatkan warga yang terkena musibah kebakaran mereka bersama-

sama untuk menyelamatkan warga ke tempat yang lebih aman tanpa mengutamakan keselamatan pribadi masing-masing. Sosialisme percaya bahwa sifat moral manusia itu baik, sosialisme menjunjung tinggi kesetaraan, kerja sama dalam keadaan apapun (Putra, 2019).

7. Merunduk melindungi Aisyah dari kaki DP Man

Tabel 10. *Scene* 18

<i>Visual</i>	
	
Gambar 10. <i>Scene</i> 18 – Menit 0:38:03- 0:39:02	
Level realita	Penampilan, cara berbicara, gerakan, ekspresi.
Level representasi	Kamera, <i>editing</i> , dialog

Scene 18 menceritakan Dp man yang datang ke kampung dan menagih uang sewa tempat tinggal kepada warga tak terkecuali rumah singgah yang tidak mampu membayar sewa tempat tinggal yang mereka tempati, ini membuat Dp man beserta anak buahnya mengkosongkan rumah tersebut dan mengeluarkan semua isi yang terdapat pada rumah singgah, Aisyah sebagai pengasuh rumah singgah tersebut memohon kepada Dp man hingga memegang kakinya agar tidak di usir dari rumah

singgah tersebut karena banyak anak-anak yang tidak memiliki tempat tinggal selain rumah singgah yang mereka tempati sekarang, Namun permohonan Aisyah di tolak begitu saja Dp man bersikeras untuk meminta uang sewa, dikarenakan Aisyah masih memohon-mohon agar mendapatkan keringanan Dp man marah dan ingin menginjak Aisyah namun Zul datang di waktu yang tepat untuk melindungi Aisyah dari kaki Dp man. Dp man juga mengancam warga yang tidak membayar sewa tempat tinggal dan tidak setuju dengan penawaran yang sudah di tawarkan untuk menjual tanah secara paksa dan tinggal di apartemen.

- 1) **level realitas** terlihat dari aspek penampilan, cara berbicara, gerakan, dan ekspresi.

Pada *scene* ini zul memakai celana batik dan kaos berwarna abu, Aisyah memakai pakaian muslim dengan kerudung di kepalanya sedangkan Dp man memakai topeng di wajahnya serta berpakaian rapi. Dp man datang dengan suara keras mengusir anak-anak panti untuk segerah pergi dari rumah singgah begitu juga dengan warga kampung tersebut yang tidak mau membayar uang sewa yang sudah ditetapkan oleh Dp man maka akan juga di usir, Aisyah yang melihat hal tersebut langsung meminta-minta dengan suara pelan untuk tidak di usir dari rumah singgah yang selama ini di tempati oleh anak-anak, Aisyah memegang kaki Dp man dan memohon-mohon Dp man agar tidak di usir namun Dp man yang keras kepala malah ingin menginjak Aisyah yang menghalang-halangnya. Zul yang melihat hal tersebut langsung menolong Aisyah dengan menggunakan tubuhnya untuk melindungi Aisyah dari Injakan Dp man. Zul tidak takut ia malah tersenyum

ketika badanya di injak oleh Dp man namun Dp man malah semakin marah terlihat dari raut wajahnya yang kesal dan mengancam kembali warga yang tidak mau membayar uang sewa sesuai dengan apa yang ditetapkan oleh Dp man.

2) **level representasi** yang terlihat dari aspek kamera, *editing*, dan dialog.

Pada segi kamera adalah teknik pengambilan gambar pada adegan ini menggunakan *Full shot*, *medium shot* dan *low angle*. Teknik *full shot* digunakan untuk menunjukkan Zul yang sedang melindungi Aisyah dari injakan Dp man sedangkan teknik *medium shot* digunakan untuk menunjukkan mimik wajah ketakutan warga atas ancaman Dp man dan teknik *low angle* digunakan untuk menunjukkan keberanian Dp man dalam mengancam warga kampung. Pada saat Dp man akan menginjak Aisyah dengan kakinya terdapat efek *slo motion* dan datangnya Zul untuk melindungi Aisyah dengan menggunakan punggungnya. dialog yang mempresentasikan nilai-nilai kepahlawanan adalah pada saat Aisyah rela berkorban memperjuangkan hak anak-anak panti memohon-mohon agar tidak di usir dari rumah singgah

Aisyah : “pak..tolong pak jangan di hancurkan cuman rumah ini yang kami punya”

Dp man : “bukan punya lo..,lo hanya nyewa dan gak mau bayar..!!!

Aisyah : “Pak tolong pak jangan di hancurkan kasian anak-anak”

Dp man : “pergi bawa anak-anak lo”!!

Aisyah : “Pak tolong pak jangan di hancurkan..”

Dp man : “Atau”.....!!!!!!


Ini menunjukkan bahwa Aisyah rela berkorban memperjuangkan hak anak-anak panti untuk tetap tinggal di rumah singgah yang akan di hancurkann,

Aisyah hanya memperjuangkan kepentingan orang lain di banding kepentingan diri sendiri.

- 3) **level Ideologi (*ideology*)** yang ditampilkan adalah ideologi oligarki, ini digambarkan pada saat Dp man datang dan mengusir anak-anak panti rumah singgah untuk pergi dari rumah tersebut karna telah habis masa sewa, Dp man juga mengancam warga yang tidak mau membayar uang sewa yang sudah ditentukan oleh Dp man , maka warga harus tinggal di apartemen yang akan dibangun dikampung tersebut dengan biaya yang sangat mahal. Ini menunjukkan peristiwa tersebut merupakan ciri-ciri dari oligarki dilingkup lingkungan sekitar dengan hilangnya kesejahteraan rakyat dan juga kekuasaan di pegang atau dikendalikan oleh kelompok kecil tertentu (Koho, 2021).

8. Zul dan Aisyah membuat tenda darurat untuk anak panti yang terusir

Tabel 11. *Scene 20*

<i>Visual</i>	
	
Gambar 11. <i>Scene 20</i> – Menit 0:39:53-0:40:45	
Level realitas	Lingkungan ,gerakan,ekspresi
Level representasi	Kamera,karakter,aksi

Scene 20 menceritakan Zul dan Aisyah membuat tenda darurat untuk anak-anak panti rumah singgah karena mereka telah diusir dari tempat tinggal mereka, meskipun sudah di tawarkan oleh Zul maupun pak rt untuk tinggal di rumahnya mereka tetap ingin tinggal di tenda darurat depan rumah Zul yang dibuat oleh Zul dan Aisyah sampai waktu yang belum ditentukan.

1) **level realitas** yang terlihat pada aspek lingkungan,gerakan,dan ekspresi

Zul dan Aisyah membuat tenda darurat untuk anak-anak panti yang terusir dari rumah singgah, tenda darurat ini bertempat di halaman rumah Zul. Zul dan Aisyah merapikan tenda darurat dengan cara menggulung tenda agar nyaman digunakan saat istirahat oleh anak-anak panti. Anak-anak sangat senang terlihat dari senyum mereka yang lebar ketika dapat beristirahat di

tenda darurat dekat rumah Zul begitu juga dengan pak Hans dan pak rt yang senang karena anak-anak panti sudah mendapatkan tempat istirahat sementara di tenda darurat.

2) **level representasi** yang terlihat dari aspek kamera, karakter, dan dialog

Pada segi kamera adalah Kamera berfungsi sebagai alat perekam. Pada *scene* ini sudut pengambilan gambar menggunakan teknik *full shot* dan teknik *medium close up*. Teknik *full shot* digunakan untuk menunjukkan Zul dan Aisyah yang sedang merapikan tenda darurat untuk anak-anak panti sedangkan teknik *medium close up* digunakan untuk menunjukkan raut wajah senang anak-anak panti yang tinggal sementara di tenda darurat dekat dengan rumah Zul. Zul rela menolong anak-anak panti untuk sementara tinggal di tenda darurat bukannya meskipun awalnya sudah disarankan untuk tinggal di rumahnya namun anak-anak panti ingin tinggal di tenda darurat saja.

Dibawah ini merupakan dialog yang merepresentasikan kesediaan Zul dan Aisyah untuk menolong anak-anak panti yang terusir dari tempat tinggalnya :

Pak hans : “ Zul...Neng... ini mau nyampein pesen doang dari pak rt ,ini anak-anak mau tetap di mari apa tinggal aja dirumah pak rt ?

Aisyah : “ mereka maunya tetep disini bang sama si Zul”

Pak hans : “Ohh..”

Zul : “iya pak sudah ambo suruh ke dalam rumah tapi mereka gak mau”


3) **level ideologi** yang di tampilkan adalah sosialisme. Sosialime dalam *scene*

ini digambarkan dengan perilaku yang di lakukan Zul dan Aisyah , Zul dan

Aisyah membuatkan tenda darurat untuk anak-anak panti rumah singgah agar mendapatkan tempat istirahat yang layak. Ini memandakan bahwa Zul dan Aisyah peduli terhadap sesama manusia yang sedang membutuhkan pertolongan. Sosialisme berharap untuk menghilangkan kemiskinan dan mengeksploitasi rakyat kecil. Sosialisme menuntut semua lapisan masyarakat, untuk menikmati hak yang sama untuk menikmati kesejahteraan, kekayaan dan kemakmuran (Putra, 2019).

9. Zul menahan mobil yang akan menabrak anak kecil.

Tabel 12. *Scene 23*

<i>Visual</i>	
	
Gambar 12. Zul <i>Scene 23</i> – Menit 0:46:00-0:48:50	
Level realitas	Lingkungan,gerakan,ekspresi
Level representasi	Kamera, <i>editing</i> ,audio

Pada *scene 23* menceritakan Zul dan kedua temanya sedang berjalan pulang menuju rumah tidak sengaja di saat berjalan pulang mereka melihat mobil yang akan mundur dan tepat di belakang mobil tersebut ada anak kecil yang sedang bermain handphone dan menghiraukan adanya mobil tersebut, mobil tersebut nyaris

menabrak anak kecil tersebut akan tetapi Zul dengan cepat menahan laju mobil tersebut dengan badanya agar tidak menabrak anak kecil yang di belakangnya tersebut. Pemilik mobil turun dari mobilnya dan menasehati anak kecil tersebut.

1) Level realitas yang terlihat pada aspek lingkungan,gerakan, dan ekspresi

Pada *scene* ini , berlatar belakang di tempat parkir mobil, Zul,Diana,dan Jon berjalan bersama menuju rumah masing-masing namun pada saat diparkiran Zul,Diana dan Jon melihat anak kecil yang bermain handphone tanpa memperhatikan situasi sekitarnya pada saat itu juga mobil yang di kendarai oleh Mr Jamet akan keluar dari parkir Zul yang mengetahui hal tersebut tanpa berpikir panjang langsung menahan laju mobil Mr Jamet dengan tubuhnya agar tidak menabrak anak kecil tersebut. Diana dan Jon langsung menghampiri anak kecil tersebut agar terhindar dari mobil yang akan menabraknya. Mr Jamet yang kesal karena mobilnya tidak bisa berjalan langsung turun dari mobil dan mengecek keadaanya. Setelah tau penyebabnya Mr Jamet dengan wajah kesal langsung menasehati anak kecil tersebut agar tidak bermain handphone sembarangan, namun berbeda dengan anak kecil tersebut yang malah tidak merasa bersalah ketika akan membahayakan dirinya sendiri namun malah tersenyum dan bertingkah kurang sopan kepada orang yang lebih tua terlihat dari mimik wajahnya.

2) level representasi yang terlihat pada aspek kamera,*editing*,dan *audio*


Pada segi kamera adalah sudut pengambilan gambar menggunakan teknik *full shot* dan teknik *medium shot* , teknik *full shot* digunakan untuk menunjukkan Zul yang mencoba menahan mobil yang akan menabrak anak

kecil sedangkan teknik *medium shot* digunakan untuk menunjukkan keadaan dari anak kecil tersebut. Pada saat Zul mengampiri mobil Zul berjalan dengan cepat dan terlihat efek *fast* di kaki zul begitu juga ban mobil Mr jamet yang berputar cepat, terdengar juga suara ban mobil dari Mr jamet di tambah terdengar instrument musik yang menegangkan dengan nada alunan instrument yang rendah, musik terdengar pada saat Zul menahan laju mobil Mr Jamet.

- 3) **level ideologi** yang di tampilkan adalah kelas sosial, dapat di lihat pada *scene* ini bagaimana Zul,Diana dan Jon dari kelas ekonomi bawah dan anak kecil tersebut dari kelas ekonomi golongan atas ini dapat kita lihat dari aksesoris yang dipakai dan baju yang dikenakan oleh Zul,Diana,Joni dan anak kecil tersebut. Kelas Sosial atau Golongan sosial mempunyai arti yang relatif lebih banyak dipakai untuk menunjukkan lapisan sosial yang didasarkan atas kriteria ekonomi (Heriyanto, 2016).

10. Ibu-ibu dan pak hans menolak bantuan dari pak dwirupa

Tabel 13. *Scene 26*

<i>Visual</i>	
	
Gambar 13. Ibu-ibu dan <i>Scene 26</i> Menit 0:50:34- 0:54:26	
Level realitas	lingkungan,cara berbicara,Gerakan,ekspresi
Level representasi	Kamera,karakter,dialog.

Pada *scene 26* adegan yang menunjukkan representasi nilai-nilai kepahlawanan pada film *Asiap Man* adalah Ketika Ben membagikan bungkusan sembako bantuan dari pak Dwirupa untuk dibagikan ke warga yang tertimpa musibah kebakaran, ibu-ibu yang melihat kegiatann tersebut menolak bantuan dari pak Dwirupa, ibu-ibu menolak diberikan bantuan karena ini merupakan kegiatan politik yang curang dengan menyogok memberi bantuan sembako agar dipilih pada saat pemilihan umum nanti.

- 1) **Level realitas** yang terlihat pada aspek lingkungan cara berbicara,gerakan, dan ekspresi

Pada *scene* ini, berlatar belakang dilapangan tengah kampung ketika Ben beserta anggotanya memberikan pengumuman bantuan sembako dari pak dwirupa untuk warga yang terkena musibah, Ben memberikan pengumuman dengan suara yang keras agar semua warga mengetahuinya. Warga yang mendengar pengumuman tersebut langsung mendekati sumber suara , ketika warga sudah berkumpul Ben langsung mempersilahkan untuk mengambil bantuan tersebut namun di tolak oleh ibu nya Zul dengan suara yang keras dan gerakan tangan yang menahan warga agar tidak mengambil sembako tersebut, ibunya Zul juga memperingatkan kepada warga agar hati-hati dengan modus politik yang terdapat tujuan tertentu pada bantuan tersebut di tambah dengan bu Ijah dan pak Hans yang juga menolak bantuan tersebut dengan suara keras. Ibunya Zul ,ibu Ijah dan pak Hans merasa kesal dengan Ben yang membagikan sembako dengan modus politik praktis terlihat dari wajah dan cara berbicaranya, begitu juga dengan Ben yang marah karena bantuan dari pak dwirupa di tolak oleh warga.

2) **Level Representasi** terlihat pada aspek kamera,karakter,dan dialog.

Pada segi kamera, tehnik pengambilan gambar pada *scene* ini menggunakan tehnik *medium shot* dan tehnik *Full shot*.Tehnik *medium shot* digunakan untuk menunjukkan ibunya Zul yang menolak dengan keras bantuan dari pak dwirupa sedangkan tehnik *full shot* digunakan untuk menunjukkan penolakan warga atas bantuan sembako dari pak dwirupa. Ibunya Zul lah yang berani pertama kali menolak bantuan

sembako dari pak dwirupa yang terdapat tujuan politik tertentu dan menjelaskan kepada warga agar tidak mudah percaya kepada bantuan. Sedangkan Ben lah yang berani dan bersikeras melawan orang-orang yang menolak bantuan dari pak dwirupa dan memaksa warga untuk menerimnaya. Pada *scene* ini dialog yang merepresentasikan nilai-nilai kepahlawanan, ketika ibu-ibu melawan terjadinya *money politic* adalah :

Ben : “hallo warga-warga bumi...kabar baik untuk kita semua penderitaan kita sudah sampai ke kuping pak dwirupa, beliau langsung menurunkan sembako-sembako untuk kita...ayo..ayo silahkan ambil jang malu-malu”

Ibu zul : “eee..itu namanaya money politic, ini tidak benar in!!!”

Ben : “ heh...bu jaga lisan anda ya!! Ini tu sembako bukan politik lihatlah ini!!”

Ibu ijah : “eh bang kita tidak butuh sembako kita butuh uang buat bayar sewa bener gak ibu..ibu,,?”

Ibu zul : “ kita juga butuh kepastian apakah rumah kita juga tidak digusur..!!”

Pak hans : “ kita butuh orang yang menjamin keberadaan kita dimari!!”

Bu ijah ; “hei..kita tidak butuh pejabat yang kebanyakan janji tidak ada bukti..!!!”


Dialog diatas menunjukkan keberanian ibu-ibu dan warga untuk menolak sembako bantuan dari tokoh politik pak Dwirupa meskipun ibu-ibu dan warga dalam masa kesulitan namun tetap menolaknya karena itu merupakan bentuk dari kecurangan politik di Indonesia ini menunjukkan masyarakat kampung tersebut merupakan warga negara yang baik dan jujur taat pada peraturan yang ada.

- 3) **Level Ideologi** yang di tampilkan adalah ideologi demokrasi di tunjukkan oleh ibu-ibu dan warga yang menolak bantuan sembako dari pak Dwirupa karena terdapat tujuan politik tertentu apa yang dilakukan oleh ibu-ibu dan

warga merupakan ciri negara demokrasi mengingat indonesia merupakan negara demokrasi adapun ciri-ciri dari negara demokrasi adalah terdapat kebebasan dalam menyampaikan pendapat dan kebebasan menentukan hak pilih setiap masyarakatnya,tidak terdapat adanya diskriminasi dalam berbagai bidang,terdapat pengakuan terhadap kebebasan perbedaan.

11. Zul dan teman-teman sedang menjalankan misi untuk membongkar kejahatan yang dilakukan oleh gersang corp

Tabel 14. *Scene 33*

<i>Visual</i>	
	
Gambar 14. Adegan Zul <i>Scene 33</i> - Menit 1:03:20	
Level realitas	Kostum,gerakan, ekspresi
Level representasi	Kamera,karakter,aksi

Scene 33 menceritakan bahwa Zul dan teman-temanya sedang menjalankan misi bersama Kiara untuk mengungkapkan kejahatan yang dilakukan oleh gersang corp ,Zul dan kedua temanya menjadi badut di ulang tahun Nino anak dari bos Gersang, sedangkan Kiara mencoba masuk ke rumah bos Gersang untuk mengambil file di komputer yang berisi rencana pembangunan apartemen elit di

kawasan kampung tersebut ,tidak di sangka pergerakan Kiara di ketahui oleh keamanan rumah bos Gersang, Kiara di kejar oleh keamanan rumah bos Gersang dan mencoba kabur melewati panggung utama pesta ulang tahun, Zul dan teman-temanya yang mengetahui kejadian tersebut mencoba membantu Kiara dengan cara melawan satpam yang mengejar Kiara dan mencoba menarik perhatian kepada anak-anak agar tidak ketahuan.

1) Level realita yang terlihat pada aspek kostum,gerakan dan ekspresi

Pada *scene* ini Zul,Diana dan Jon mendapatkan pekerjaan untuk menghibur anak dari gersang corp yang sedang merayakan perayaan ulang tahun dirumahnya. Zul memakai pakaian Superhero Ashiap man dengan jubah pecel lele di punggungnya sedangkan Jon memakai pakaian *monster* sebagai musuh dari Ashap Man dan diana memakai pakaian pink dan bertugas sebagai pembawa acara pementasan. Ketika sedang melakukan pementasan didepan tamu undangan Zul mengetahui bahwa Kiara sedang dikejar-kejar oleh satpam rumah tersebut karena berhasil masuk kedalam ruangan kerja pak Gersang, Zul langsung berkelahi dengan satpam agar tidak mengejar Kiara yang sedang kabur mengamankan dirinya dan file penting yang dapat mengungkap kejahatan yang selama ini gersang corp lakukan. Pada saat melawan satpam Zul masih menghibur anak-anak yang sedang melihatnya dengan wajah tersenyum lebar agar tidak menarik perhatian tamu undangan.Sedangkan Kiara yang sudah berhasil lolos dari kejaran satpam langsung meninggalkan rumah tersebut dengan wajah yang percaya diri.

2) **Level Representasi** terlihat pada aspek kamera,karakter, dan aksi.


Pada *scene* ini pengambilan gambar menggunakan tehnik *low angle,full shot dan close up*. Teknik *low angle* digunakan untuk menggambarkan kesan Zul yang kuat melawan satpam yang mengejar Kiara didepan tamu undangan sedangkan teknik *full shot* digunakan untuk menunjukkan Zul sedang menendang satpam ke dalam kolam renang dan teknik *medium shot* digunakan untuk menunjukkan keberhasilan Kiara mengambil data penting yang terdapat pada komputer pak gersang. Kiara berani masuk sendiri ke dalam ruangan kerja pak gersang untuk mengambil file gersang corp. Kiara juga sendirian dalam melawan satpam yang akan menangkapnya hingga akhirnya meminta bantuan teman-temannya yang berada di panggung utama Zul yang mengetahui hal tersebut tetap tenang dan tetap menghibur tamu undangan dengan cara berkelahi dengan satpam di atas panggung. Kiara melarikan diri dengan cara terjun dari lantai atas ke panggung hiburan aksi ini sempat mengagetkan Zul, namun Zul yang mengerti langsung melawan satpam lainya dengan cara menurunkan celana satpam dan menghindar dari satpam aksi ini mengundang canda tawa tamu undangan yang hadir.

3) **Level Ideologi** yang di tampilkan adalah kelas sosial,dapat dilihat dari pesta perayaan ulang tahun anak dari gersang corp yang di hadiri oleh orang-orang golongan atas setara dengan pak Gersang berbeda dengan kelas sosial yang dimiliki oleh Zul,Diana dan Jon mereka berasal dari kelas sosial golongan bawah maka dari itu mereka bekerja sebagai penghibur

dalam pesta ulang tahun sedangkan orang-orang golongan atas datang kerana undangan dari pak Gersang kelas sosial disini sangat terlihat jelas dari pakaian,ekonomi dan profesi masing-masing orang.

12. Zul sedang meyakinkan ibunya dan temanya untuk berjuang sendiri melawan Dp man dengan kekuatan seadanya.

Tabel 15. Scene 37

<i>Visual</i>	
	
Gambar 15. Scene 37 menit 1:07:11- 1:08:42	
Level realitas	Penampilan,cara berbicara,Gerakan ekspresi.
Level representasi	Kamera,dialog,tempat.

Pada *scene 37* menceritakan Zul yang duduk di kamar bersama ibu dan kedua temanya untuk membahas video viral yang memfitnah Zul yang telah menipu warga, disaat sedang berdiskusi tentang permasalahan tersebut tiba-tiba handphone Diana terdengar suara pemberitahuan yang ternyata setelah dibukak terdapat berita bahwa Kiara akan menikah dengan Nico,Zul yang melihat hal tersebut langsung

mengatakan di depan ibunya dan kedua temanya untuk mendukung dirinya berusaha menggunakan kekuatan seadanya untuk membela kampungnya agar tidak di gusur oleh Dp man dan tidak lagi berharap dengan orang lain.

- 1) **Level realita** yang terlihat pada aspek penampilan,cara berbicara,gerakan, dan ekspresi.

Pada *scene* ini Zul,Diana,Jon dan ibunya sedang berkumpul di ruang tengah membahas video hoaks yang sedang viral di masyarakat, ibunya Zul memakai daster dan kerudung, Zul memakai kaos polos warna merah dan celana batik khas Betawi sedangkan kedua temanya Diana dan Jon memakai pakaian pada biasanya yang mereka pakai seperti kemeja dan kaos lengan panjang. Pada saat pembahasan ibunya Zul mencoba menasehati Zul dan kedua temanya dengan suara pelan agar tidak merasa bersalah, Zul membaca berita tentang pernikahan Kiara dan Nico, setelah tau tentang berita tersebut Zul dengan suara keras dan tegas meyakinkan Diana, Jon dan ibunya untuk memperjuangkan kampungnya agar tidak di usir oleh Dp man dan berjuang sendiri tanpa bantuan orang lain dengan kekuatan yang dimilikinya. Zul dengan tangan mengepal dan disatukan dengan tangan Diana dan jon mengajak mereka untuk membantu perjuangannya tak lupa Zul bertekuk lutut dan mencium tangan ibunya untuk meminta restu dalam perjuangannya melawan Dp man. Pada saat Zul meminta dukungan kepada Diana dan Jon untuk membantunya untuk memperjuangkan kampung halamannya dan meminta restu ibunya Zul terlihat senang dan semangat terlihat dari mimik wajah dan senyumnya yang lebar.

2) **Level Representasi** yang terlihat pada aspek kamera, dialog, dan tempat

Zul, Diana, Jon dan ibunya duduk berkumpul di ruang tengah di dalam rumah Zul mereka sedang mencari solusi dari video yang sedang viral di masyarakat. Pada *scene* ini Teknik pengambilan gambar menggunakan teknik *medium shot* dan teknik *medium close up*. Teknik *medium shot* digunakan untuk menunjukkan Zul ketika membangkitkan semangat berjuang kepada Diana dan Jon sedangkan teknik *medium close up* digunakan untuk menunjukkan keyakinan Zul untuk tidak menyerah dan berjuang dengan menggunakan kekuatan yang dimiliki tanpa bantuan orang lain. Pada *scene* ini dialog yang merepresentasikan nilai-nilai kepahlawanan adalah :

Zul : “kita tidak bisa mengandalkan orang lain, kita yang harus membantu kampung ini dan aku ingin menjadi ahsiap man yang beneran yang tanpa edit-edit tanpa trik-trik.”

Diana : “zul..Lo gak punya kekuatan superhero !!”

Zul : “bukan berarti kita tidak punya kekuatann superhero kita tidak bisa bantu kampung ini, kita pasti bisa!!!”

Dialog diatas menunjukkan sifat pantang menyerah dari zul yang tengah terkena musibah, kata-kata yang dikatakan oleh zul merupakan tanda zul tidak menyerah atas apa yang telah terjadi dan juga membangkitkan semangat optimis kepada ibu dan kedua temanya.

3) **level ideologi** yang di tampilkan adalah patriotisme. Zul yang sedang mendapatkan fitnah dari video hoaks yang beredar di masyarakat, tetap pantang menyerah untuk memperjuangkan kampungnya dari pengusuran paksa yang dipimpin oleh Dp man, begitu juga dengan Diana, Jon dan

ibunya yang terus mendukung langkah Zul dalam memperjuangkan keadilan untuk kesejahteraan bersama.

13. Zul memimpin peperangan melawan Dp man.

Tabel 16. Scene 42

<i>Visual</i>	
	
Gambar 16. Scene 42- Menit 1:12:50	
Level realitas	Lingkungan,cara berbicara,gerakan,ekspresi
Level representasi	Kamera,musik,karakter,aksi,dialog.

Pada *scene* 42 menceritakan Dp man dan anak buahnya datang untuk mengusir warga yang tidak mau membayar uang sewa dan menghiraukan tawarannya untuk tinggal di apartemen yang sudah di tentukan oleh Dp man, disaat semua warga takut terhadap kedatangan Dp man Zul datang dengan membawa uang untuk membayar biaya sewa tanah yang sudah di tentukan oleh Dp man, namun Dp man menghiraukan uang yang sudah di bayarkan oleh Zul dan tetap mengusir warga, Zul tidak terima karena sudah memberikan uang yang diminta oleh Dp man namun tetap masih diusir oleh Dp man terjadilah perkelahian antara anak buah Dp

man dengan zul, Di saat Zul sudah kalah warga yang melihatnya mulai bergerak dan termotivasi membantu Zul untuk mengusir preman dan Dp man dari kampungnya dengan menggunakan alat seadanya sehingga Dp man dan anak buahnya dapat dikalahkan. Tindakan keberanian yang dilakukan oleh Zul membuat motivasi warga untuk melawan dan bergotong-royong mengusir dp man dari kampung tersebut.

- 1) **Level Realitas** yang terlihat pada aspek lingkungan,cara berbicara,gerakan, dan ekspresi.

Pada *scene* ini Zul berkelahi dengan pasukan Dp man di lapangan kampung, karena kalah masa Zul di keroyok oleh anak buah Dp man hingga tersungkur di lantai , terdapat anak disabilitas yang menghampiri Zul dan berteriak sangat kencang untuk mendukung Zul ,warga yang mengetahui hal tersebut langsung membantu Zul dengan menyiapkan alat seadanya dan berkumpul di belakang Zul untuk melawan pasukan Dp man, Zul yang mengetahui hal tersebut langsung mengepalkan tangan dan berteriak kencang untuk menyerang balik pasukan Dp man dengan rasa berani dan percaya diri dapat dilihat dari mimik wajah warga dan Zul yang sedang melawan pasukan DP man agar pergi dari kampungnya.

- 2) **Level Representasi** terlihat pada aspek kamera,musik,karakter,dan dialog.

Pada *scene* ini pengambilan gambar menggunakan teknik *full shot* dan teknik *medium shot*. Teknik *medium shot* digunakan untuk menunjukkan Zul yang berani sendiri berhadapan dengan pasukan Dp man sedangkan teknik *full shot* digunakan untuk menunjukkan Zul yang memimpin di

barisan depan untuk menyerang pasukan Dp man. Terdengar instrumen musik yang berirama ketegangan pada saat Zul dan warga menyerang pasukan Dp man dan berganti instrumen musik kegembiraan pada saat Zul dan warga berhasil mengalahkan pasukan Dp man. Sebelum terjadinya keributan Dp man datang dengan kemarahan dan mengancam warga yang tidak setuju dengan tawaran yang dia berikan. Sedangkan Zul datang dengan penuh percaya diri membawa segepok uang untuk membayar semua permintaan dari Dp man agar tidak di gusur namun Dp man menolaknya karna uang yang diberikan oleh Dp man tidak cukup dan pada akhirnya terjadilah keributan.

Pada *scene* ini dialog yang merepresentasikan nilai-nilai kepahlawanan kepemimpinan adalah :

Zul : “Serangggggg!!!!!!”

Warga : “ aaaaaayoooooooooo!!”


Dialog diatas menunjukkan representasi nilai-nilai kepahlawanan dari segi kepemimpinan, nilai kepemimpinan ditunjukkan oleh zul ketika mengajak warga untuk melawan ketidakadilan yang dilakukan oleh Dp man yang telah mengusir warga dengan paksa dari tempat tinggalnya namun warga bersama-sama melawan dengan kekuatan seadaanya.

- 3) **Level ideologi** yang di tampilkan adalah Nasionalisme dapat tergambarkan oleh zul dan warga dalam mempertahankan tanah yang mereka huni selama ini, semangat tanpa menyerah dan keberanian yang dimiliki oleh warga dan Zul merupakan semangat memperjuangkan keadilan atau sikap seseorang yang rela mengorbankan segala-galanya untuk kejayaan dan kemakmuran

tanah airnya. Patriotisme merupakan jiwa dan semangat cinta tanah air yang melengkapi eksistensi nasionalisme (Guntoro, 2019).

14. Zull datang menyelamatkan anak-anak panti asuhan.

Tabel 17. *Scene* 48

<i>Visual</i>	
	
Gambar 17. <i>Scene</i> 48 – Menit 1:27:11	
Level realitas	Kostum,cara berbicara,gerakan,ekspresi.
Level representasi	Kamera,editing,audio,aksi

Pada *scene* 48 ini menceritakan anak-anak panti dan Aisyah di culik oleh Nico sebagai jaminan akibat Kiara mencuri handphone milik Nico dan mengancam akan menyebarkan dokumen rahasia milik gersang *corp*. Kiara yang tau akan bahaya tersebut langsung bergegas menuju gudang dan menyelamatkan anak-anak panti namun ketika mencari Aisyah Kiara berhadapan dengan satpam yang tangguh dan tidak bisa dikalahkan dengan mudah oleh Kiara bersamaan dengan itu pak Gersang mencoba menyuntikan bahan kimia kedalam tubuhnya agar

kuat menghadapi Kiara dan Zul disaat bersamaan Zul datang dengan membawa motor peninggalan bapaknya untuk menyelamatkan anak-anak panti dan teman-temanya dan terjadilah perkelahian antara Zul dan Kiara melawan pak Gersang untuk mengungkap kebenaran dan keadilan yang selama ini dicurangi oleh pak Gersang, di bantu Nico yang juga menyebarkan file untuk menghancurkan Gersang corp.

- 1) **Level Realitas** yang terlihat pada aspek kostum,cara berbicara,gerakan,dan ekspresi.

Pada *scene* ini Zul memakai kostum superhero berwarna hitam dan Kiara memakai celana warna hitam dan jaket warna hitam. Kostum ini digunakan untuk melindungi tubuhnya dari serangan musuh. Zul berbicara dengan pak Gersang dengan suara keras dan tegas penuh percaya diri.Nico meneteskan air mata ketika akan mengungkapkan kejahatan yang dilakukan oleh ayahnya yaitu pak Gersang, dengan kekuatan dan keberanian yang Zul miliki, Zul langsung memukul pak Gersang hingga tersungkur di reruntuhan tembok bangunan.

- 2) **Level Representasi** terlihat pada aspek kamera,*editing*,audio,dan aksi.

Pada *scene* ini pengambilan gambar menggunakan tehnik *full shot*,teknik *medium shot* dan tehnik *close up*. Teknik *Full shot* digunakan untuk menunjukkan Zul dan Kiara melawan pak Gersang sedangkan tehnik *medium shot* digunakan ketika Zul berhasil mengalahkan pak Gersang dan tehnik *close up* digunakan untuk menunjukkan data gersang corp yang akan di sebar oleh Nico. Sebelum melawan Zul dan Kiara pak Gersang

menyuntikan obat kimia di dalam tubuhnya sehingga mata pak Gersang berwarna merah dan ber efek *blitz*, terdapat efek *slo motion* pada saat pak Gersang di pukul oleh Zul dan menabrak tembok bangunan Gudang. Terdengar suara pukulan dan reruntuhan bangunan pada saat Zul memukul pak Gersang hingga tersungkur. Zul datang di waktu yang tepat menggunakan motor peninggalan ayahnya dan langsung menyerang pak Gersang dengan kekuatan yang Zul miliki.

- 3) **Level Ideologi** Pada *scene* ini ideologi yang terlihat adalah Patriotisme terlihat pada saat Zul dan Kiara yang percaya diri dengan kemampuan yang dimilikinya mencoba mengalahkan pak Gersang untuk menyelamatkan anak-anak panti dan temanya dari bom. Begitu juga dengan Nico yang berani mengungkapkan kejahatan ayahnya di media sosial meskipun yang melakukan adalah ayahnya Nico tidak gentar menegakan keadilan dan kebenaran. Dengan rasa patriotism dan kesatuan nasionalisme ini lah mereka dapat mengalahkan kejahatan (Guntoro, 2019).

15. Kiara dan pak dwirupa melakukan Jumpa pers kepada wartawan untuk menjelaskan tanah sengketa yang ditinggali oleh warga.

Tabel 18. *Scene 50*

<i>Visual</i>	
	
Gambar 18. <i>Scene 50</i> – Menit 1:35:09	
Level realitas	Penampilan,ekspresi,cara berbicara
Level representasi	Kamera,karkater,dialog

Pada *scene 50* ini menceritakan Kiara dan pak Dwirupa yang sedang melakukan konferensi pers terhadap tanah sengketa yang di tempati oleh warga,pak Dwirupa membeli tanah sengketa tersebut namun bukan kepemilikan pribadi akan tetapi dipegang penuh oleh yayasan sosial sehingga tanah yang di tempati oleh warga sudah di pastikan aman sebagai tempat tinggal.

- 1) **Level Realitas** yang terlihat pada aspek penampilan,ekspresi,dan cara berbicara.

Pada *scene* ini Kiara bertemu dengan wartawan dirumahnya bersama ayahnya yaitu pak Dwirupa. Kiara memakai pakaian kaos pendek bermotif

kotak-kotak dan memakai celana warna *cream* sedangkan pak Dwirupa memakai batik lengan Panjang dan celana hitam memakai songkok dikepalanya. Pada saat melakukan jumpa pers dengan wartawan pak Dwirupa hanya diam saja sedangkan yang berbicara adalah Kiara dengan suara pelan dan informasi yang diberikan terdengar jelas, pak Dwirupa hanya melihat Kiara dan tersenyum pada saat Kiara menjelaskan nasib tanah sengketa kepada wartawan sedangkan Kiara memberikan informasi kepada wartawan dengan wajah yang bahagia terlihat dari senyumnya yang lebar.

2) **Level Representasi** terlihat pada aspek kamera ,karakter dan dialog.

Pada *scene* ini sudut pengambilan gambar menggunakan tehnik *Long shot,medium shot*. Teknik *Long shot* digunakan untuk menunjukkan pak Dwirupa dan Kiara melakukan jumpa pers di rumahnya.Sedangkan Teknik *medium shot* digunakan untuk menunjukkan Kiara yang menjelaskan tanah sengketa yang sudah dibeli oleh ayahnya dan dikelola oleh yayasan sosial dan memperlihatkan pak Gersang dan Kiara tersenyum atas informasi tersebut. Pada akhirnya tanah yang selama ini diperebutkan oleh warga dan gersang corp dibeli oleh pak Dwirupa calon wakil rakyat namun tanah tersebut bukan untuk dirinya sendiri melainkan untuk warga tempati sehingga tanah tersebut atas nama yayaan sosial dan aman untuk ditingali.

Pada *scene* ini dialog yang menunjukkan representasi nilai-nilai kepahlawanan adalah :

Wartawan : “ pak dwirupa apa benar tanahnya sudah di beli?”

Kiara : “ baikk..wilayah tanah sengketa tersebut memang sudah di beli lunas oleh ayah saya,tapi bukan

untuk kepemilikan pribadi melainkan sekarang di pegang penuh oleh Yayasan sosial sehingga wilayah tersebut dipastikan aman untuk warga setempat, terimakasih.”

Dialog diatas menunjukkan suatu informasi atau sikap dari pak dwirupa yang rela berkorban demi kepentingan umum dengan mengorbankan hartanya untuk membeli tanah sengketa agar dapat di tinggali oleh warga dengan tenang dan damai.

- 3) **level ideologi** yang di tampilkan adalah sosialisme. Sosialisme dalam *scene* ini digambarkan dengan perilaku dan aksi yang di lakukan oleh pak Dwirupa dengan membeli tanah sengketa untuk warga yang menghuni tanah tersebut. Ini merupakan tanda dari ideologi sosialisme yang mengutamakan kepentingan umum di bandingkan kepentingan pribadi kepemilikan kolektif adalah cara hidup terbaik. Sosialisme tidak menyetujui kepemilikan pribadi karena membuat orang menjadi egois dan merusak harmoni alam masyarakat (Putra, 2019).

C. Analisis Data

Setelah menganalisis hasil temuan data di atas, penulis menemukan bahwa terdapat beberapa *scene* yang merepresentasikan nilai-nilai kepahlawanan pada film “Ashiap Man”, sebanyak 15 *scene* dianalisis menggunakan semiotika model john fiske melalui 3 level pengkodeanya. Tahapan yang pertama adalah dengan menggunakan level realitas, peneliti berusaha menjelaskan realita yang ada dalam film tersebut seperti penampilan pakaian, lingkungan, perilaku, gerakan yang diperagakan oleh pemeran. Kemudian peneliti menggunakan tahap yang kedua

yaitu level representasi, melalui bagaimana objek digambarkan yang meliputi karakter, teknik kamera, pencahayaan, dialog dan lain sebagainya. Dan tahapan yang ketiga yakni dengan menggunakan level ideologi, Kode sosial yang termasuk di dalamnya adalah ideologi patriotisme, nasionalisme, patriarki dan kapitalisme. alur cerita dalam objek penelitian ini yaitu film *Ashiap Man* berisi drama dan komedi tidak seperti pada umumnya film kepahlawanan yang berisi drama *action*.

Zul sebagai pemeran utama pada film *Ashiap Man* merupakan seorang pemuda kampung yang ingin mengungkapkan kejahatan yang dilakukan oleh *Gersang Corp* yang akan menggusur kampungnya untuk dijadikan apartemen mewah. Zul di bantu oleh Diana, Jon dan Kiara untuk membongkar proyek illegal tersebut mereka melakukan pencurian data di rumah pak Gersang pada saat acara ulang tahun anaknya namun usaha tersebut gagal karena file yang dibawa oleh Kiara diambil paksa oleh ayahnya pak Dwirupa. Dp man datang ke kampung bersama anak buahnya untuk mengusir warga yang tidak mau membayar uang sewa dan pindah ke apartemen baru milik *Gersang Corp*, Zul datang dan membawa uang untuk biaya sewa rumah warga namun Dp man menolaknya dengan alasan uang tersebut tidak cukup. Zul dan warga mencoba melawan Dp man agar pergi dari kampungnya dan tidak lagi berani mengusir warga. Namun pada saat itu juga Aisyah dan anak-anak di culik oleh Nico di sebuah gudang milik *Gersang Corp*. Kiara yang mengetahui hal tersebut langsung menolong anak-anak panti di bantu Zul untuk melawan pak Gersang. Zul direpresentasikan sebagai sosok pemuda kampung yang pemberani, kuat dan pantang menyerah dalam memperjuangkan nasib kampungnya. Sedangkan Kiara dipresentasikan sebagai perempuan kuat dan mahir dalam beladiri

yang peduli dengan warga kampung. Sedangkan pak Gersang direpresentasikan sebagai sosok laki-laki yang merasa paling kuat, penuh emosi, keras kepala, kurang peduli bahkan kepada anaknya sekalipun. Pada film ini juga terdapat keunikan yang ditampilkan oleh Zul yang ketika melakukan kebohongan maka rambut Zul akan lurus dan panjang berbeda dengan sebaliknya ketika Zul jujur maka rambutnya akan kembali seperti semula keriting dan kaku. Ini merupakan keunikan yang ditampilkan oleh objek penelitian ini yaitu film *Ashiap Man* yang terdapat pesan yang ingin disampaikan lewat adegan tersebut ditunjukkan kepada penonton film. Keberadaan representasi nilai-nilai kepahlawanan pada film ini dapat ditemukan pada setiap *scene* 2,4,6,10,11,15,18,20,23,26,33,37,42,48,50. Representasi nilai-nilai kepahlawanan lebih dominan dipresentasikan melalui kode penampilan, gerakan dan kostum (level realitas) dan kode teknik kamera, karakter dan aksi (level representasi) yang berasal dari pemeran film serta terdapat permasalahan sosial yang dapat kita temui di lingkungan sekitar pada film ini (level ideologi).

Kemudian pada teknik level pengkodean televisi, dirumuskan bahwa teks televisi mengandung beberapa unsur kamera, pencahayaan, musik, suara dan penyuntingan yang akan mengantarkan kepada sebuah ideologi yang sebenarnya ingin disampaikan. Pada unsur kamera, film ini menggunakan teknik kamera *Full shot, medium shot, medium close up, close up* untuk menunjukkan kegiatan maupun ekspresi dari para pemeran tokoh. Pada unsur pencahayaan, film menggunakan konsep *mood* dan *tone* warna yang cenderung *soft* (lembut atau kalem) dan konsisten, tidak terang ataupun gelap bagi penglihatan dengan digunakannya tata

lampu yang tidak terlalu menyala serta cahaya dari luar yang terkesan dinamis. Pada unsur musik atau suara disisipkan dengan mengikuti suasana hati para tokoh pemerannya, seperti terkadang bernuansa semangat dan sangat dramatis. Sedangkan pada unsur penyuntingan lebih dominan diupayakan dalam unsur tokoh seperti halnya efek *blitz* dan *slomotion* dalam adegan tokoh.

Tabel 19. Hasil temuan data menggunakan analisis semiotika model John fiske

Temuan Data	Level Pengkodean Semiotika Model John Fiske		
	Level Realitas	Level Representasi	Level Ideologi
<i>Scene 2</i>	Dari Level	Dalam Level	Ras
<i>Scene 4</i>	Realitas dapat	Representasi dapat	Nasionalisme
<i>Scene 6</i>	dilihat pada	dilihat pada bagian	Sosialisme
<i>Scene 10</i>	bagian Kode	Kode	Sosialisme
<i>Scene 11</i>	Realitas, yaitu :	Representasi, yaitu	Sosialisme
<i>Scene 15</i>	1.Kode	:	Sosialisme
<i>Scene 18</i>	Penampilan	1. Kode	Oligarki
<i>Scene 20</i>	2. Kode Kostum	Teknik	Sosialisme
<i>Scene 23</i>	3.Kode Gestur	Kamera	Kelas sosial
<i>Scene 26</i>	(ekspresi dan	(<i>Full shot,</i>	Demokrasi
<i>Scene 33</i>	gerak tubuh)	<i>medium</i>	Kelas sosial
<i>Scene 37</i>	4. cara berbicara	<i>shot,</i>	Patriotisme
<i>Scene 42</i>		<i>medium</i>	Nasionalisme

Scene 48		<i>close up,</i>	patriotisme
Scene 50		<i>close up)</i> 2. Kode karakter 3. Kode aksi 4. Kode audio 5. Kodedialog	Sosialisme

Representasi nilai-nilai kepahlawanan cenderung dominan ditemukan dalam kode penampilan, kode gesture dan teknik kamera (*Full shot, medium shot, medium close up, dan close up*). Hal ini dapat mencerminkan bahwa terdapat representasi nilai-nilai kepahlawanan pada film ini seperti rela berkorban, cinta tanah air, tolong-menolong, keberanian, kejujuran, semangat pantang menyerah, inspirasi dan keteladanan, persatuan dan kesatuan, kepemimpinan dan kemanusiaan. Lalu pada tabel di atas menyatakan bahwa beberapa ideologi masyarakat dalam level ideologi tersebut dapat tergolong sebagai ideologi yang mudah kita temui pada lingkungan sekitar seperti ideologi sosialisme. Ideologi sosialisme merupakan pemerataan sosial sehingga tidak ada kesenjangan sosial dan masyarakat memiliki rasa solidaritas tinggi dimana paham ini lebih mengutamakan kepentingan masyarakat. dari ideologi-ideologi tersebut cenderung kepada nilai-nilai kepahlawanan dan menghasilkan tindakan-tindakan representasi kepahlawanan seperti rela berkorban, tolong-menolong, keberanian, kejujuran dan pantang menyerah. Baik

dari keberadaan budaya di Indonesia dan ideologi-ideologi ini lah yang dapat merepresentasikan nilai-nilai kepahlawanan dalam lingkungan sekitar dan mendominasi pikiran masyarakat dalam berperilaku. Nilai-nilai kepahlawanan yang ditemukan pada film Ashiap Man sesuai dengan teori yang terdapat pada nilai-nilai kepahlawanan yang sudah dijelaskan dibagian landasan teori maka menghasilkan representasi nilai-nilai kepahlawanan sebagai berikut :

1 Relu Berkorban

Relu berkorban merupakan sikap bersedia ikhlas, senang hati dengan tidak mengharapkan imbalan dan mau memberikan sebagian yang dimiliki sekalipun menimbulkan penderitaan bagi dirinya. Nilai – nilai kepahlawanan relu berkorban ditampilkan pada film Ashiap Man pada *scene* 2,18,23,50. sikap bersedia ikhlas seperti pada *scene* 2 yang di lakukan oleh Zul dan Aisyah yang relu mengorbankan dirinya untuk bertanggung jawab meskipun itu bukan perbuatannya. Relu Mengalami penderitaan untuk orang lain seperti pada *scene* 18 yang dilakukan oleh Zul yang relu badanya di injak oleh Dp man untuk menyelamatkan Aisyah dari injakan tersebut begitu juga pada *scene* 23 ketika Zul berusaha menahan laju mobil yang akan menabrak anak kecil dengan mengorbankan badanya bahkan nyawanya, demi melindungi orang lain merupakan bentuk relu berkorban. pada *scene* 50 pak Dwirupa yang merelakan sebagian hartanya untuk membeli tanah sengketa untuk digunakan warga sebagai tempat tinggal. Aksi yang dilakukan Zul, Aisyah dan pak Dwirupa merupakan representasi dari sikap relu berkorban ketika ada seseorang yang membutuhkan bantuan

bersedia dengan ikhlas, senang hati, dengan tidak mengharapkan imbalan dan mau memberikan sebagian yang dimiliki sekalipun menimbulkan penderitaan bagi dirinya (Alfina, 2015).

2 Keteladanan

Merupakan suatu kemampuan untuk menjadi contoh yang baik bagi orang lain, baik melalui tindakan, sikap positif yang dapat dijadikan sebagai acuan oleh masyarakat., atau perilaku. Nilai – nilai kepahlawanan keteladanan ditampilkan pada *scene* 10. Keteladanan pada umumnya merupakan sikap atau perilaku dalam kepahlawanan mencakup pengabdian yang dapat kita contoh dan menjadi panutan untuk kita semua seperti halnya yang mudah kita temui sifat keteladanan guru yang terdapat di lingkungan sekolah, Sifat keteladanan juga dapat kita temukan di lingkungan sekitar. seperti apa yang dilakukan oleh Zul pada *scene* 10 pemuda kampung yang membersihkan sampah disungai meskipun bukan dari petugas kebersihan namun Zul sadar akan pentingnya kebersihan lingkungan. Sudah sewajarnya anak muda sekarang menjadi pelopor gerakan positif untuk generasi selanjutnya, apa yang dilakukan oleh Zul ini merupakan representasi keteladanan yang akan menjadi contoh bagi masyarakat di lingkungan sekitar dan akan menjadi dampak positif bagi generasi-generasi selanjutnya.

3 Tolong-menolong

Merupakan sikap saling membantu orang lain untuk meringankan bebanya. Nilai – nilai kepahlawanan tolong-menolong ditampilkan pada *scene* 6,11 dan 20.

Pada saat anak-anak panti yang tidak bisa membayar air galon dengan uang, Zul membantunya dengan menukar pembayaran air galon dengan gambar yang dibuat oleh anak-anak panti. Tolong-menolong tidak memadamkan suatu golongan, ras suku dan agama sama seperti apa yang dilakukan oleh Aisyah dan anak-anak panti pada *scene* 11 yang menolong Kiara yang tak sadarkan akibat tenggelam disungai mereka membawa Kiara ke rumah singgah dan menolong Kiara meskipun belum mengenalnya. Tolong-menolong terhadap sesama juga tergambar pada *Scene* 20 pada saat Zul dan Aisyah yang membuat tenda darurat untuk anak-anak panti yang terusir dari rumah singgah. Zul dan Aisyah memperjuangkan anak-anak panti untuk mendapatkan haknya yaitu hak untuk hidup dan sederajat dengan sesama manusia. Aksi yang dilakukan oleh Zul dan Aisyah merupakan representasi dari tolong-menolong terhadap manusia untuk mendapatkan haknya..

4 Keberanian

Merupakan bentuk kemenangan dan kemauan yang akan dihadapi melawan rasa takut dan diubah menjadi berani. Nilai-nilai kepahlawanan keberanian ditampilkan pada *scene* 33. Keberanian dalam film kepahlawanan sering dikaitkan dengan berani berperang namun berbeda dengan apa yang ditunjukkan oleh Zul dan teman-temannya pada *scene* 33 yang berani mengungkap kejahatan dengan cara menjadi badut ulang tahun untuk bisa masuk ke dalam rumah Pak Dwirupa dan mencuri file Gersang Corp untuk

memperjuangkan tanah warga dari penggusuran paksa yang dilakukan oleh gersang corp hingga mengabaikan keselamatan dirinya masing-masing.

5 Cinta tanah air

Merupakan perasaan cinta terhadap bangsa dan negaranya sendiri. Nilai-nilai kepahlawanan cinta tanah air ditemukan pada *scene 4*. Cinta tanah air ditunjukkan pada gerakan yang dilakukan oleh Zul dan pak Ibrahim dengan cara menghormati bendera merah putih yang merupakan simbol negara sudah selayaknya menjadi warga negara yang baik untuk menghargai jasa para pahlawan yang telah gugur demi memperjuangkan negaranya.

6 Pantang Menyerah

Merupakan usaha dengan sepenuh hati dan sekuat tenaga untuk berupaya mendapatkan keinginan pencapaian hasil yang maksimal. Nilai-nilai kepahlawanan pantang menyerah ditemukan pada *scene 37*. Pada saat Zul akan melawan Dp man dengan kekuatannya sendiri, Zul terus berlatih dan berusaha untuk melawan Dp man Zul juga meminta restu kepada ibunya dan dukungan kepada temanya untuk mengusir Dp man pergi dari kampungnya agar warga tidak lagi diusir oleh Dp man. Aksi yang dilakukan oleh Zul merupakan salah satu representasi dari sifat pantang menyerah dan terus optimis meskipun hanya Zul sendiri yang akan melawan Dp man.

7 Kepemimpinan

Merupakan kemampuan mempengaruhi orang yang mengarah kepada pencapaian tujuan. Nilai-nilai kepahlawanan kepemimpinan ditemukan pada *scene 42*. Zul pemuda kampung yang memulai awal perlawanan

menghadapi Dp man beserta pasukanya, meskipun akhirnya kalah Zul membangkitkan keberanian warga untuk melawan Dp man dan pasukanya dari kampungnya, apa yang dilakukan oleh Zul merupakan representasi kepemimpinan yang memiliki kemampuan mempengaruhi orang untuk menuju tujuan bersama.

8 Persatuan dan kesatuan

Merupakan konsep yang mengacu pada ikatan batin dan semangat kebersamaan antara individu atau kelompok dalam suatu masyarakat, bangsa, atau negara. Nilai-nilai kepahlawanan persatuan dan kesatuan ditemukan pada *scene* 15. Ditunjukkan pada Pada saat Zul, pak Hans, Diana, Jon dan warga yang mencoba mengevakuasi warga dan memadamkan api dari kebakaran pasar. apa yang dilakukan oleh Zul dan teman-temannya merupakan representasi persatuan dan kesatuan dan bahu-membahu bersama untuk menyelamatkan orang lain dari kebakaran pasar.

9 Percaya diri

Percaya diri juga ditunjukkan oleh Zul dan Kiara pada *scene* 48 pada saat berkelahi dengan pak Gersang yang mempunyai kekuatan *super*. Zul dan Kiara tidak gentar dan percaya diri dengan menggunakan kemampuan yang dimilikinya. Sikap percaya diri Zul dan Aisyah cukup membuktikan bahwa tidak memiliki kekuatan *super* seperti pak Gersang tidak membuat mereka takut dan lemah untuk melawanya. keyakinan dalam jiwa manusia bahwa dirinya mampu dan bahwa tantangan hidup apapun harus dihadapi dengan

berbuat sesuatu. Kepercayaan diri itu lahir dari kesadaran bahwa jika memutuskan sesuatu, sesuatu itu pula yang harus dilakukan.(Annafi', 2020)

10 Kejujuran

Merupakan keserasian atau berita yang disampaikan dengan fakta yang ada. Nilai-nilai kepahlawanan kejujuran ditemukan pada *scene* 26. Pada saat ibunya Zul menjelaskan tentang *money* politik dan menolak bantuan yang diberikan oleh pak dwirupa dikarenakan terdapat maksud tertentu, apa yang dilakukan oleh pak dwirupa merupakan tindakan tidak jujur membantu orang yang sedang terkena musibah namun hanya memanfaatkan keadaan saja sedangkan apa yang dilakukan oleh ibunya Zul merupakan tindakan kejujuran dengan memberikan informasi yang sebenarnya terjadi, apa yang dilakukan oleh ibunya Zul merupakan representasi kejujuran yang merupakan keserasian yang disampaikan dengan fakta.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan dan analisis terhadap subjek penelitian film “Ashiap Man” melalui semiotika model John Fiske telah mengantarkan beberapa kesimpulan yang dapat ditarik oleh penulis untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini, yang mana terdapat nilai-nilai kepahlawanan dalam film tersebut. Ditemukan beberapa *scene* yang merepresentasikan nilai-nilai kepahlawanan yang terdapat pada film “Ashiap Man”, yaitu sebanyak 15 *scene*. Dengan analisis semiotika model John Fiske melalui 3 level pengkodeannya, penulis menemukan nilai-nilai kepahlawanan secara langsung maupun tersirat pada film tersebut. Pada film Ashiap Man ini terdapat bentuk-bentuk nilai-nilai kepahlawanan yang dapat kita temukan seperti Rela Berkorban, Keteladanan, Tolong-menolong, Keberanian, Cinta tanah air, Pantang Menyerah, kepemimpinan, Persatuan dan kesatuan, Percaya diri, dan Kejujuran.

Karakter Zul sebagai tokoh utama yang tidak banyak berbicara namun selalu berhasil menolong orang dan memberikan dampak positif dilingkungan sekitar dengan aksinya telah menunjukkan bahwa nilai-nilai kepahlawanan secara khusus tidak hanya dapat ditunjukkan secara verbal, tetapi juga dapat ditunjukkan secara non verbal. Dan dari kesepuluh nilai kepahlawanan yang telah jelaskan sebelumnya, terdapat tiga nilai kepahlawanan yang paling menonjol di sepanjang adegan film Ashiap Man, yaitu rela berkorban, tolong-menolong, dan keberanian. Di

bandingkan dengan nilai-nilai kepahlawanan yang lainnya ketiga nilai-nilai kepahlawanan tersebut lebih dominan dalam film Ashiap Man. Nilai-nilai kepahlawanan dapat kita temukan di kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitar kita seperti apa yang dilakukan oleh Zul dan teman-temannya. .

Film bukanlah realitas nyata yang terjadi di masyarakat. Oleh karena itu, penting bagi penonton untuk selalu kritis terhadap isi cerita dan pesan moral yang dikandungnya. Dengan kata lain, penulis berharap agar penonton mengambil kesimpulan dari nilai-nilai positif dan tidak terpengaruh oleh nilai-nilai negatif yang tergambar dalam film tersebut.

B. Saran

Berdasarkan dari penelitian ini, film Ashiap man merupakan film yang bercerita tentang kepahlawanan yang terdapat di lingkungan sekitar dan mengusung cerita isu sosial didalamnya. Nuansa nilai-nilai kepahlawanan pada film ini digambarkan dalam dalam beberapa bentuk seperti keberanian, kepemimpinan, kejujuran, persatuan dan kesatuan , rela berkorban. Mengingat penelitian ini jauh dari kata sempurna. Maka kritik dan saran sangat diharapkan oleh peneliti. Saran dari penelitian ini ditunjukkan kepada akademisi dibidang komunikasi dan semiotika, mahasiswa, praktisi film dan juga para pembuat film. Adapun saran yang ingin disampaikan peneliti antara lain :

1. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pembelajaran dan menambah pengetahuan bagi para akademisi terutama dibidang semiotika.

2. Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi oleh pembuat film, agar dapat membuat film bernuansa patriotisme atau film yang memiliki pesan nilai-nilai kepahlawanan.
3. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi para mahasiswa untuk mengembangkan penelitian terkait nilai-nilai kepahlawanan yang terdapat pada film, sehingga menambah referensi di bidang patriotisme dan juga film.

DAFTAR PUSTAKA

- Adyawardhina, R. (2017). *Nilai-Nilai Kepahlawanan di Lingkungan SD Negeri Rahayu 06 Kecamatan Margaasih Kabupaten Bandung*. Unpad .*Ipteks Untuk Masyarakat*, 6(93–98), 2. <https://doi.org/1410 - 5675>
- Alfina, U. (2015). *Nilai-nilai Karakter Rela Berkorban Tokoh Arjuna pada pagelaran wayang kulit dalam cerita “Wahyu Makutho Romo” (Analisis Isi Video untuk Media Pembelajaran PPKn)* [Universitas Muhammadiyah Surakarta]. <https://eprints.ums.ac.id/id/eprint/32734>
- Aly, H. (2020). *Mitos nilai-nilai humanisme dalam film (analisis semiotika dalam film “batman v superman:*
- Ananda, D. (2014). *Representasi Nilai Kepahlawanan Dalam Film Captain Phillips Karya Paul Greengrass (Analisis Semiotik John Fiske Mengenai Nilai Kepahlawanan Dalam Film Captain Phillips Karya Paul Greengrass)*. Universitas Komputer Indonesia.
- Annafi’, R. F. (2020). Nilai - Nilai Kepahlawanan dalam Film “Gundala” (Analisis Isi Kualitatif Film “Gundala” Karya Sutradara Joko Anwar). *UNS-Fak. Ilmu Sosial Dan Politik, Jur.Ilmun Komunikasi-D1218038-2020*, Abstrak. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/84492/Nilai-Nilai-Kepahlawanan-dalam-Film-Gundala-Analisis-Isi-Kualitatif-Film-Gundala-Karya-Sutradara-Joko-Anwar>
- Annafi, R. F. (2020). Nilai-nilai kepahlawanan dalam film gundala. *Jurnal*

Komunikasi Massa, 1. <https://www.jurnalkommas.com/docs/JurnalD1218038.pdf>

Daeli, S. I. (2023). *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra) Menjadi Pahlawan Bagi Diri Sendiri : Kajian Filsafat Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*. 02(01), 40–44.

Dwipayana, K. (2015). *Super hero (Superhero)*. http://kk.sttbandung.ac.id/en1/2-3042-2940/Superhero_51170_kk-sttbandung.html

Effendy, O. U. (1986). *Effendy, O. U. . Televisi siaran, teori dan praktek. Bandung: Alumni*. (O. U. Effendy (ed.)). Alumni.
<https://opac.perpusnas.go.id/ResultListOpac.aspx?pDataItem=Televisi+siaran%2C+teori+dan+paktek.&pType=Title&pLembarkerja=-1&pPilihan=Title>

Effendy, O. U. (2000). *Ilmu Komunikasi : Teori dan Praktek* (Onong Ukhyana Effendy (ed.); teori dan). Bandung: Remaja Rosda Karya.
http://opac.fitk.uinjkt.ac.id//index.php?p=show_detail&id=8887

Fiske, J. (1987). *Television Culture (Studies in Communication Series), Television Culture (Studies in Communication Series)*. 0, 368.

Ghassani, A., & Nugroho, C. (2019). Pemaknaan Rasisme Dalam Film (Analisis Resepsi Film Get Out). *Jurnal Manajemen Maranatha*, 18(2), 127–134.
<https://doi.org/10.28932/jmm.v18i2.1619>

Guntoro, M. (2019). Menanamkan Semangat Nasionalisme & Patriotisme pada Generasi Muda di Tengah Pluralisme. *Cendekia Jaya Journal*, 5(9), 1–9.

<https://core.ac.uk/download/pdf/288058331.pdf>

Hasibuan, L. (2020). Avengers: End Game. *CNBC Indonesia*, 1–3.

<https://www.cnbcindonesia.com/lifestyle/20200110174151-33-129244/wow-11-juta-penonton-ri-sumbang-rp-486-m-untuk-avengers>

Heriyanto, A. (2016). Kelas Sosial, Status Sosial, Peranan Sosial dan Pengaruhnya. *Modul Sosiologi*, 1–28.

Indah. (2021). *Feminisme dalam film pendek “tilik.”* IAIN Ponorogo.

J. Moleong, L. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif* (Lexy J. Moleong (ed.); Edisi revi). Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2018.

<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1133305#>

kbbi. (2012). *kbbi.web.idpahlawan*. <https://kbbi.web.id/pahlawan>

Khomsah, S. (2015). *Representasi Nilai Kepahlawanan Tokoh Jaleswari Dalam Film Batas “Antara Keinginan Dan Kenyataan” (Analisis Semiotik terhadap Tokoh Jaleswari [Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta]*.

[http://digilib.uin-suka.ac.id/15584/1/BAB I%2C IV%2C DAFTAR](http://digilib.uin-suka.ac.id/15584/1/BAB%20IV%20DAFTAR)

PUSTAKA.pdf

Koho, I. R. (2021). Oligarki Dalam Demokrasi Indonesia. *Unpri.Ac.Id*, 4(50).

Lee, S. (2013). *Stan Lee on what is a superhero* |Oxford University Press’s *Academic Insights for the Thinking World*.

Marcella, D., & Winduwati, S. (2019). Representasi Nilai-Nilai Kepahlawanan Iklan Gojek (Studi Semiotika Iklan Gojek Versi Kamu-Gozali). *Prologia*,

3(2), 416. <https://doi.org/10.24912/pr.v3i2.6376>

Muzakki, I. (2013). *Arti Pahlawan*. Acedemia.Edu.

https://www.academia.edu/9083105/arti_pahlawan

Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Solo: Cakra Books.

nursamsi dj, J. (2022). Peran Guru dalam Menanamkan Sikap Nasionalisme terhadap Peserta Didik Sekolah Dasar. *Basicedu*, 6, 5.

<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3775>

Pah, T., & Darmastuti, R. (2019). Analisis Semiotika John Fiske Dalam Tayangan Lentera Indonesia Episode Membina Potensi Para Penerus Bangsa Di Kepulauan Sula. *Communicare : Journal of Communication Studies*, 6(1), 1.

<https://doi.org/10.37535/101006120191>

Prasetyo, N. A. (2022). *Sinopsis Ashiap Man, Film Karya Atta Halilintar*.

Kompas.Com.

<https://www.kompas.com/hype/read/2022/02/04/192633266/sinopsis-ashiap-man-film-karya-atta-halilintar>

Pratista, H. (2008). *Memahami film*. Homerian Pustaka.

<https://elibrary.bsi.ac.id/readbook/206805/memahami-film>

Putra, G. R. A. (2019). Ideologi Sosialisme di Indonesia. *Uinjkt.Ac.Id*, 3(4), 26.

<https://doi.org/10.15408/.V3I4.18532>

Rini, S. (2016). Bentuk Penyajian dan Nilai-nilai Kepahlawanan yang Terkandung dalam Tari Gandrung di Kabupaten Banyuwangi Jawa Timur. *Jurnal Skripsi*,

45–81. https://eprints.uny.ac.id/33813/1/SKRIPSI_Sulistyo_Rini.pdf

Sari, N., & Efendi, dan R. A. (2022). Film Gundala (2019) sebagai bentuk perlawanan Hegemoni Hollywood di Indonesia. *Jurnal Sosial Dan Sains*, 2(2), 278–285.

Shella Grace. (2022). *Representasi Tindakan Kepahlawanan (Analisis Semiotika GRAB - Pahlawan Top Up)* [Universitas tarumanegara].

<http://repository.untar.ac.id/34414/>

Sholikhah, M. (2019). Representasi Peran Seorang Ayah Pada Film Instant Family (Analisis Semiotika John Fiske Pada Film Instant family Karya Sean Anders). *Skripsi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang*.

Trimulya, F. S. (2021). Representasi Nilai Kepahlawanan Dalam Film 1917 [Universitas Komputer Indonesia]. In *Representasi Nilai Kepahlawanan semiotika* (Issue Representasi Nilai Kepahlawanan).

<http://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/4903>

Yesicha, C. (2017). Representasi Pemberitaan Pemulangan Eks Gafatar Riau Di Surat Kabar Riau Pos. *Lontar: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2), 17–28.

<https://doi.org/10.30656/lontar.v5i2.488>

Yufandar, B. T. (2016). Representasi Ras Kulit Hitam dan Kulit Putih dalam Film “The Avengers.” *Jurnal E-Komunikasi*, 4, 1–8.

<https://media.neliti.com/media/publications/83098-ID-representasi-ras-kulit-hitam-dan-kulit-p.pdf>

LAMPIRAN**DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS****DATA PRIBADI**

Nama : Abie Kurniawan

Tempat, Tanggal Lahir : Sragen, 01 Agustus 2001

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Agama : Islam

Alamat : RT.11 RW.0 Dsn. Sunggingan Ds. Jambeyan Kec.
Sambirejo Kab. Sragen Prov. Jawa Tengah

Status : Mahasiswa

Kewarganegaraan : Indonesia

Email : abiekurniawan9@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

2006 – 2007 : TK Aisyah

2007 – 2013 : SDN Jambeyan 1

2013 – 2016 : SMP N 3 Sambirejo

2016 – 2019 : SMK N 7 Surakarta

2019 – sekarang : UIN Raden Mas Said Surakarta

RIWAYAT ORGANISASI

Anggota HMPS KPI : 2020

Wakil Direktur Permata Tv : 2021

Anggota UKM Dista Fm : 2021-2023