

## MAKNA KODE VISUAL DALAM SCENE FILM ANIMASI “BATTLE OF SURABAYA”

Hasbullah<sup>1</sup>, Gede Pasek Putra Adnyana Yasa<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Bumigora

Jl. Ismail Marzuki No.22, Cilinaya, Kec. Cakranegara, Kota Mataram, Nusa Tenggara Bar. 83127 Indonesia

<sup>2</sup>Sekolah Tinggi Desain Bali

Jl. Tukad Batanghari No.29, Panjer, Kec. Denpasar Bar., Kota Denpasar, Bali 80225 Indonesia

e-mail: [hasdkv@gmail.com](mailto:hasdkv@gmail.com)<sup>1</sup>, [pasekputra@std-bali.ac.id](mailto:pasekputra@std-bali.ac.id)<sup>2</sup>

Received : December, 2019

Accepted : March, 2020

Published : April, 2020

### **Abstract**

*The animated film "Battle of Surabaya" is one of the nation's children's work that is able to win various awards, both at national and international levels. In some scenes in this animated film, there is a visual code that contains information or messages delivered to the audience (audience). Through observing several scenes, it is found that there is a meaning of the visual codes contained in the scene. This study aims to analyze the aesthetic visual codes contained in the first, middle and end scenes of the animated film "Battle of Surabaya". Data collected through observation and literature study. Theories used as analysis are semiotics and postmodern aesthetic codes. The results of this study indicate that the meaning of the visual code in the animated film scene "Battle of Surabaya" namely: in the first scene, the action or action of the Indonesian government declared independence from the Dutch East Indies government as an act of the past that needed to be made; the scene is explaining the rejection of Indonesian independence, this action as the style of an animator in the sequence before and next; the final scene depicts the action of the main character (Musa) who unites the storyline sequence of the animated film "Battle of Surabaya", one of which implements the cultural value of please help as an act of popularizing Indonesian culture.*

**Keywords:** *visual codes, scenes, animated films, Battle of Surabaya*

### **Abstrak**

*Film animasi "Battle of Surabaya" merupakan salah satu karya anak bangsa yang mampu meraih berbagai macam penghargaan, baik tingkat nasional maupun internasional. Pada beberapa scene dalam film animasi ini, terdapat kode visual yang mengandung informasi atau pesan yang disampaikan kepada penikmat (audiens). Melalui pengamatan terhadap beberapa scene, ditemukan adanya makna dari kode-kode visual yang terdapat di dalam scene-nya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kode-kode visual estetik yang terdapat dalam scene pertama, tengah dan akhir dari film animasi "Battle of Surabaya". Data dikumpulkan melalui observasi dan studi pustaka. Teori yang digunakan sebagai analisis adalah semiotika dan kode estetik postmodern. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa makna kode visual dalam scene film animasi "Battle of Surabaya" yaitu: pada scene pertama, aksi atau tindakan pemerintah Indonesia menyatakan kemerdekaan dari jajahan pemerintah Hindia Belanda sebagai tindakan masa lalu yang perlu dibuat; scene tengah menerangkan aksi penolakan terhadap kemerdekaan Indonesia, aksi ini sebagai pengayaan seorang animator pada sequence sebelum dan berikutnya; scene akhir menggambarkan aksi pemeran utama (Musa) yang mempersatukan urutan*

alur cerita dari film animasi “Battle of Surabaya”, salah satunya mengimplementasikan nilai budaya tolong menolong sebagai aksi mempopulerkan kebudayaan Indonesia.

**Kata Kunci:** kode visual, scene, film animasi, Battle of Surabaya

## 1. PENDAHULUAN

Film animasi sebagai bagian dari budaya visual yang difungsikan untuk menginformasikan atau menyampaikan pesan melalui *audio visual*. Adapun pesan yang biasanya disampaikan meliputi: himbauan, propaganda, bujukan, maupun yang lainnya. Baik berupa jenis film animasi berbentuk dua dimensi (2D) yang sering disebut *dwimatra*, tiga dimensi (3D) atau disebut *trimatra*, serta pencampuran keduanya. Menurut Djalle, dkk [1] secara umum jenis teknik film animasi digolongkan menjadi dua bagian besar, yaitu: film animasi dwi-matra (*flat animation*) dan film animasi tri-matra (*object animation*). Berbicara perkembangan animasi kini sudah menjamur di dunia khususnya di Indonesia. Perkembangan animasi didukung oleh perkembangan teknologi serta derasnya arus globalisasi, sehingga kemudian sedikit demi sedikit sampai dapat mengikis nilai-nilai kearifan lokal [2]. Keberadaan animasi ini diakui sebagai salah satu budaya media yang mendukung wacana perkembangan bidang ekonomi kreatif. Animasi juga mampu memproduksi bermacam-macam efek yang biasanya tidak bisa didapat dengan film gambar hidup atau nyata [3]. Hal serupa yang diungkapkan oleh Muhdaliha dan Batuaya [4], bahwa animasi memiliki keunggulan dalam menampilkan suatu representasi realitas dan meta-realitas dalam sajian imajinatif dengan teknik-teknik efek visual yang beragam.

Film animasi “Battle of Surabaya” merupakan animasi dua dimensi (2D) yang memiliki visual menarik. Terbukti mampu meraih beberapa penghargaan, baik tingkat Nasional maupun Internasional. Beberapa diantara penghargaan yang diraih seperti: Remi Winner 49<sup>th</sup> Annual Wordfest–Houston International Film Festival 2016, Special Screening Athens Animfest 2016, Winner Best Animation 3<sup>th</sup> Noida International Film Festival-16, Holland Animation Film Festival 2016 Official Selection, Official Selection Animation Dingle, Best Foreign Animation Trailer Nomination the 15<sup>th</sup> Annual Gloden Trailer Award 2014, dan Winner International Movie Trailer Festival People’s

Choice 2013 [5]. Oleh karena banyaknya penghargaan yang diraih, film animasi “Battle of Surabaya” ini dilirik oleh salah satu studio animasi ternama di dunia yaitu Walt Disney. Kesuksesan ini merupakan salah satu bukti bahwa secara tidak langsung telah mendukung agenda pembangunan ekonomi kreatif yang dicanangkan oleh pemerintah. Adapun visi yang diusung yaitu terciptanya landasan yang kuat untuk mengembangkan industri animasi yang kreatif, yang dinamis, berbudaya, serta berdaya saing global dan lokal untuk meningkatkan kualitas hidup bangsa [6].

Melihat fenomena di atas, film animasi ini tentu memiliki informasi bermakna yang disampaikan. Informasi bermakna tersebut dapat tersampaikan melalui salah satunya yaitu kode visual. Oleh karenanya, kode visual perlu dianalisis dalam setiap *scene*. *Scene* (adegan) adalah satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter, atau motif [7]. Pada *scene*, sutradara atau animator menyelipkan pesan yang ingin disampaikan melalui kode-kode (bahasa visual). Kode merupakan tanda visual yang diterapkan dalam film atas dasar hasil kesepakatan sebagai penanda penyampai informasi. Kode menurut Piliang adalah cara pengkombinasian tanda yang disepakati secara sosial, untuk memungkinkan satu pesan disampaikan dari seseorang ke orang lain [8]. Pesan yang disampaikan secara visual termasuk bagian dari pesan yang bisa dilihat atau dibaca berulang-ulang. Kode-kode yang disepakati secara sosial dalam kehidupan sehari-hari biasanya menjadi budaya dalam hidup seperti: gerak tubuh, pakaian, aksesoris, tempat dan lain sebagainya. Melalui kode tersebut, terselip pesan atau informasi yang memiliki nilai estetika. Kesan menarik, cantik, dan komunikatif dapat disampaikan melalui sebuah karakter/tokoh dalam film [1]. Secara terstruktur pesan atau informasi tersebut menjadi satu kesatuan tema dalam suatu film. Selain itu, analisis terhadap film animasi “Battle of Surabaya” penting dilakukan, setidaknya untuk menjelaskan dan mengungkap suatu kejadian bersejarah yang

menjadi sorotan dunia. Film animasi “Battle of Surabaya” dikemas dengan pendekatan dramatik dan kecanggihan teknologi yang melengkapi visual.

Berdasarkan uraian yang melatarbelakangi penelitian ini, film animasi “Battle of Surabaya” menarik untuk diteliti dari segi kode estetika pada *scene* pertama, tengah dan akhir. Oleh karena itu, permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah tentang apa makna kode visual dalam *scene* film animasi “Battle of Surabaya”. Tujuan penelitian ini, untuk menganalisis kode-kode dan makna dibalik kode visual film animasi “Battle of Surabaya”. Melalui penelitian ini, diharapkan ada penelitian sejenis yang mampu menjelaskan lebih mendalam tentang makna kode dalam *scene* film animasi.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif interpretatif. Data dikumpulkan melalui observasi atau pengamatan langsung terhadap objek, dan studi kepustakaan. Teori semiotika (kode) Roland Barthes dan estetika postmodern digunakan sebagai landasan analisis. Semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tentang tanda dan kodenya serta penggunaannya dalam masyarakat. Barthes, dalam [8] mengkonstruksi lima macam kode yang berbeda yaitu; kode hermeneutik, semantik, simbolik, proairetik dan kultural. Dari kelima kode tersebut, hanya satu yaitu kode proairetik yang digunakan untuk menganalisis makna visual film animasi “Battle of Surabaya”. Menurut Piliang [8] kode proairetik adalah kode yang mengatur alur satu cerita atau narasi. Ia disebut juga kode aksi.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Makna kode visual *scene pertama*

*Scene pertama* dalam film animasi “Battle of Surabaya” terdapat tokoh presiden Soekarno didampingi Mohammad Hatta sedang membacakan teks proklamasi kemerdekaan Indonesia. Selain itu terdapat juga sejumlah orang yang menyaksikan pembacaan teks proklamasi tersebut. Pada *scene* ini setelah mengisahkan perjuangan Indonesia untuk lepas dari jajahan Belanda, tetapi Belanda tidak mengakui kemerdekaan tersebut. Pemerintah Hindia Belanda ingin memerintah Indonesia sekali lagi.



Gambar 1. Presiden Soekarno membacakan teks proklamasi kemerdekaan Indonesia  
[Sumber: *capture* video film animasi “Battle of Surabaya”]

### Kode Proairetik

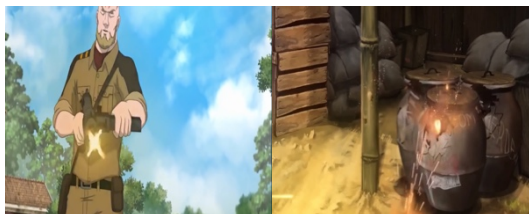
Gambar di atas menunjukkan visualisasi aksi pemerintah Indonesia menyatakan kemerdekaan melalui teks proklamasi. Aksi tersebut ditampilkan untuk mengatur alur cerita melalui kode proairetik. Budiman [9] menyatakan, kode proairetik (*proairetic code*) merupakan kode “tindakan” (*action*). Aksi/adegan dalam visual *scene pertama* ini sebagai salah satu aksi perlawanan terhadap penjajah.

Makna kode pada *scene pertama* film animasi “Battle of Surabaya” merupakan aksi atau tindakan pemerintah Indonesia menyatakan kemerdekaan dari jajahan pemerintah Hindia Belanda. Aksi ini yang mendasari peristiwa pertempuran 10 November 1945 tepatnya di kota Surabaya. Kode visual dalam *scene* ini merupakan sejarah yang perlu dikembangkan melalui berbagai karya, baik film, animasi, games dan lain sebagainya. Oleh karena itu, makna lain dari aksi (*action*) pada *scene pertama*, sebagai visual/topeng pengungkapan sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia pada zaman dahulu.

### Makna kode visual *scene tengah*

*Scene tengah* menggambarkan tokoh bernama Jhon Wright sedang menembak kendi bertuliskan *freedom*. Pada *scene* ini nampak tidak ada perlawanan dari masyarakat pribumi, sehingga membuat keleluasaan para penjajah untuk bergerak. Ikon *freedom* divisualkan dari kendi berisikan beras, yang merupakan bahan pokok ketahanan pangan rakyat pribumi. Tindakan penolakan penjajah akan kemerdekaan Indonesia dilakukan dengan kekerasan dan penghancuran tulisan merdeka

(*freedom*) di tengah-tengah kehidupan masyarakat pribumi.



Gambar 2. Tokoh Jhon Wright menolak kemerdekaan Indonesia

[Sumber: *capture* video film animasi "Battle of Surabaya"]

Penolakan kemerdekaan Indonesia oleh kaum penjajah terus dilakukan dengan tindakan kekerasan terhadap masyarakat pribumi. Tindak kekerasan sebagai aksi penolakan kemerdekaan Indonesia divisualkan dengan *action* menembakkan kata *freedom* yang bertuliskan pada kendi. Pada adegan (*action*) ini sebagai perwakilan aksi penolakan kemerdekaan Indonesia oleh penjajah. Menurut Piliang [8] aksi tertentu berdasarkan logika tertentu menjadikan seseorang pembaca mampu memperkirakan aksi sebelum dan sesudahnya. Sementara Budiman [9] berpendapat bahwa tindakan-tindakan membuahakan dampak-dampak, dan masing-masing dampak memiliki nama generik tersendiri, semacam "judul" bagi sekuen yang bersangkutan. Adegan yang berupa tindak kekerasan yang ditampilkan dalam scene ini akan berdampak pada penafsiran masing-masing penonton.

Makna kode visual pada *scene tengah* ini, menerangkan aksi penolakan terhadap kemerdekaan Indonesia. Logika yang dapat disampaikan pada *scene* ini, juga dengan aksi menembakkan kata *freedom* pada tulisan di kendi dapat ditebak dampaknya pada *scene* berikutnya. Dampak yang terjadi akibat aksi penjajahan kembali pada judul film yakni "Battle of Surabaya". Penggayaan animator dalam *scene* ini sebagai suatu pengalaman estetik yang dapat dirasakan ketika mengamati/menonton film animasi "Battle of Surabaya". Oleh karena itu, makna yang disampaikan melalui kode visual dapat tercapai dengan aksi yang menegangkan dalam sekuen film tersebut sehingga mampu memacu emosi penonton. Menurut Julianto [10] faktor emosi beserta kemampuan afektif seseorang

berpengaruh pada setiap aspek interaksi di dalam proses berkehidupannya. Karena emosi dianggap memiliki peran penting dalam mengambil keputusan yang dilakukan oleh penonton terhadap suatu pesan visual yang dikomunikasikan di dalam sebuah media.

#### Makna kode visual *scene akhir*

*Scene akhir* terdapat tokoh yang bernama Musa dan Jhon Wright dinaikan ke gerobak, dan kemudian dibawa ke markas tentara penjajah. Adegan ini menggambarkan kebaikan aktor/tokoh utama dalam film animasi "Battle of Surabaya". Visual *scene* sebagai tindakan seorang anak tukang semir sepatu menyelamatkan ketua tentara penjajah.



Gambar 3. Tokoh Musa menyelamatkan Jhon Wright

[Sumber: *capture* video film animasi "Battle of Surabaya"]

Visual pada *scene akhir* ini merupakan tanda/peran tokoh utama sebagai pemegang kode dalam kemerdekaan Indonesia. Aksi ini sebagai suatu proses pembacaan cerita dalam film yang secara berurutan. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Piliang [8] setiap aksi dalam suatu cerita dapat dipilah lagi menjadi subbagiannya yang secara berurutan, dan urutan-urutan ini hanya dapat dilihat dalam proses membaca satu aksi dalam konteks totalitasnya. Bogs [11] berpendapat bahwa sebuah plot atau jalur cerita yang dipersatukan memusatkan diri pada satu urutan laku yang berkesinambungan. Konteks cerita pada *scene* ini merupakan urutan sebagai satu kesatuan dalam film animasi "Battle of Surabaya".

Makna kode visual pada *scene akhir* ini sebagai penggambaran aksi konteks pemeran utama (Musa) yang mempersatukan urutan jalur cerita. Film animasi ini merupakan salah satu film yang menampilkan visual yang tidak biasa dalam jalur ceritanya. Aksi berkesinambungan yang memaksakan nilai kebudayaan yang harus ditekankan dan dikomunikasikan dalam film

tersebut. Nilai yang ditunjukkan kepada dunia tentang budaya Indonesia saling tolong menolong antar sesama.

#### **Estetika Postmodern**

Pandangan estetika postmodern, visual *scene pertama* ini masuk dalam kategori *idiom pastiche*, yaitu sebagai bentuk menolak lupa terhadap sejarah. Menurut Umberto Eco, dalam [8] *pastiche* merupakan "...perang terhadap sejarah...sebab, sejarah tidak dapat diulangi. Sejarah harus dibuat". Tindakan dalam visual ini, sebagai pengingat sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajah.

*Pastiche* diidentikan sebagai suatu pinjaman terhadap karya atau budaya masa lalu. Melalui keindahan *pastiche*, maka adegan pada *scene* pertama film animasi "Battle of Surabaya" dipandang Charles Jencks sebagai konsep historisisme. Jencks memandang konsep ini sebagai pengkombinasian dari berbagai unsur, gaya atau subsistem digunakan dalam suatu sintesis baru [8]. Unsur sejarah yang kemas dalam gaya film animasi 2D, memberikan keindahan yang bersintesis dalam kebaruan.

*Scene pertengahan* ini menekankan pada idiom *camp*. *Camp* sebagai idiom estetika yang didekatkan dengan keartifisialan dan penggayaan dalam gambar. Susan Sontag, dalam [8] melihat *camp* sebagai satu model estetisisme satu cara melihat dunia sebagai satu fenomena estetik, namun estetik bukan dalam pengertian keindahan atau keharmonisan, melainkan dalam pengertian keartifisialan dan penggayaan. Keindahan *camp* pada *scene* pertengahan film animasi "Battle of Surabaya" terkait antara judul dan fenomena dalam adegan klimaks.

Keindahan *camp* lebih tertarik pada keontetikan dan duplikasi dari fenomena masa lalu. Hal tersebut diidentikan Piliang [8] sebagai duplikasi dari apa yang ditemukan untuk tujuan dan kepentingan sendiri. Tujuan seorang produser atau animator untuk menempatkan adegan yang menegangkan pada bagian klimaks adalah suatu cara memberikan keindahan pada suatu cerita suatu film.

Pandangan estetika postmodern dalam pada *scene* akhir ini, didekatkan dengan idiom *kitsch*. Menurut Piliang [8] *kitsch* dalam hal ini, mamaksakan objek-objek langka, precious dan

unik, serta sekaligus memaksakan atau mempopulerkan juga nilai-nilai kebudayaan objek-objek tersebut. Nilai budaya yang memvisualkan tolong menolong tampak pada adegan bagian akhir ini.

Keindahan *Kitsch* menggambarkan suatu yang langka ditemukan pada kepribadian atau kehidupan realistik. Namun, dalam hal ini visual yang menggambarkan suatu ajaran agama seperti tolong-menolong walaupun musuh, tetapi pada *scene* ini memberikan keindahan yang bersifat segera. Sebagaimana Piliang [8], mengatakan bahwa efek segera ini sangat diperlukan dalam kebudayaan dan bisa dikosumsi massa. Budaya yang digambarkan pada *scene* ini sangat penting, karena hal ini jarang ditemukan dalam kehidupan nyata.

#### **4. KESIMPULAN**

Makna kode visual dalam *scene* film animasi "Battle of Surabaya" menunjukkan aksi pemerintah Indonesia menyatakan kemerdekaan, sedangkan pemerintah Hindia Belanda menolak kemerdekaannya. Melalui kode visual tersebut diciptakan nilai sejarah masa lalu yang perlu dikembangkan. Aksi dalam *scene* film ini juga sebagai makna tolong menolong dan menjadi nilai budaya yang perlu dikomunikasikan kepada masyarakat dunia. Selain itu, beberapa aksi dalam *scene* film animasi "Battle of Surabaya" dapat dikategorikan sebagai penggayaan animator untuk menciptakan makna yang dapat menekankan pengakuan dan rasa (*taste*) penonton. Melalui aksi-aksi tersebut, animator berupaya untuk memberikan implikasi terhadap perdamaian dunia.

Pandangan estetika postmodern tentang ketiga *scene* yang dikaji dalam film animasi "Battle of Surabaya", lebih ditekankan pada idiom *Pastiche*, *Kitsch* dan *Camp*. *Pastiche* lebih menggambarkan visual masa lalu yang diceritakan dan dikemas dalam bentuk film animasi 2D. *Kitsch* lebih menekan pada visual *scene* tolong menolong yang harus dipopulerkan secara massa dan harus segera di kenalkan kepada semua khalayak. Sedangkan *Camp* lebih mengarah pada keindahan adengan klimaks yang membawa audiens menjadi merasakan efek dari tujuan produser atau animator yang membuat film animasi tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Z. G. Djalle, E. Purwantoro and D. Dasmana, *The Making of 3D Animation Movie Using 3DStudioMax*, Bandung: Informatika, 2007.
- [2] P. A. Riyanta Lestari and I. K. Setiawan, "Adaptasi Cerita Rakyat Jayaprana Dan Layonsari Dalam Bentuk Animasi 2D", *nawalavisual*, vol. 1, no. 2, pp. 88-94, Oct. 2019.
- [3] I. N. Agus Suarya Putra and I. P. Adi Saputra, "Perancangan Media Informasi Program Studi Teknik Informatika Dan Sistem Komputer Pada STMIK STIKOM Indonesia Berbasis Animasi 2D", *Jurnal Bahasa Rupa*, vol. 1, no. 1, pp. 17-24, Oct. 2017.
- [4] B. Muhdaliha and D. R. D. Batuaya, "Film Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Bali Berjudul I Ceker Cipak", *Jurnal Bahasa Rupa*, vol. 1, no. 1, pp. 61-72, Oct. 2017.
- [5] A. Yuniawan, *Scratching The Market With Animation Movie Trailer:Langkah Jitu Membuat Trailer Seru*. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva, 2015.
- [6] F. Rochman, dkk, *Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan Animasi Nasional 2015-2019*, Jakarta: PT. Republik Solusi, 2015.
- [7] H. Pratista, *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.
- [8] Y. A. Piliang, *Semiotika dan Hipersemiotika Kode, Gaya & Matinya Makna*. Bandung: Matahari, 2012.
- [9] K. Budiman, *Semiotika Visual: Konsep , Isu, dan Problem Ikonitas*. Yogyakarta: Jalasutra, 2011.
- [10] I. N. L. Julianto, "Nilai Interaksi Visual dalam Perkembangan Medium Komunikasi pada Era Revolusi Industri 4.0", *Seminar Nasional Desain dan Arsitektur Sekolah Tinggi Desain Bali*, Feb. 2019.
- [11] J. M. Boggs, *Cara Menilai Sebuah film (The Art of Watching Film)*, Jakarta: Yayasan Citra, 1992.