

KONSEP NASIONALISME PADA TAMPILAN VISUAL FILM ANIMASI *BATTLE OF SURABAYA*
NATIONALISM CONCEPT ON VISUAL DISPLAY IN BATTLE OF SURABAYA ANIMATED MOVIE

Oleh: Adinda Dwi AL, Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta
 E-mail: rozenine@yahoo.com

Abstrak

Konsep nasionalisme pada tampilan visual film animasi *Battle of Surabaya* merupakan film animasi 2 dimensi layar lebar ber-*genre* fiksi sejarah pertempuran Surabaya 10 November 1945. Penelitian dokumen dengan mengambil objek material yaitu adegan-adegan nasionalisme pada film animasi *Battle of Surabaya*, sedangkan objek formalnya adalah cerita film animasi *Battle of Surabaya* yaitu tentang Nasionalisme. Penelitian ini fokus pada permasalahan yang berkaitan dengan konsep nasionalisme pada tampilan visual film animasi *Battle of Surabaya*. Interpretasi dengan semiotika Charles Sanders Peirce yaitu penggunaan ikon, indeks dan simbol. Tampilan visual pada film animasi *Battle of Surabaya* terdapat pesan, makna dan nilai-nilai nasionalisme untuk bangsa Indonesia terutama untuk generasi muda Indonesia. Pesan dan makna nasionalisme tersebut antara lain adalah kecintaan terhadap bangsa Indonesia, semangat persatuan dan kesatuan rakyat Indonesia, rasa kemanusiaan saling menghargai sebagai bangsa berbudaya dan saling bekerja sama antar rakyat Indonesia. Film ini dapat dijadikan pelajaran bagi kita agar dapat memaknai lagi nasionalisme yang dibutuhkan bangsa ini.

Kata kunci: **Nasionalisme, Animasi, *Battle of Surabaya***

Abstract

The aim of the research is to describe nationalism concept on visual display in *Battle of Surabaya* animated is a 2 dimension widescreen animated movie which the genre of the movie is historical fiction battle of Surabaya in 10 November 1945. The research of document is taken from material object which is the scenes that depicts nationalism, while the formal object is taken from the story of *Battle of Surabaya* animated movie which is about nationalism. The research focuses on the problems related to the concept of nationalism on visual display of *Battle of Surabaya* animated movie. The interpretation uses Charles Sanders Peirce semiotics which is related to the using of icon, index, and symbol. Semiotics analysis has aim to interpret the meanings in the semiotic studies. The result of the research shows that the visual display in *Battle of Surabaya* animated movie contains of messages, meanings and nationalism values to Indonesian especially for Indonesian youth generation. The messages and meanings are such as devotion to the Indonesia, the spirit of unity among Indonesian people, sense of humanity by tolerating as a cultured nation and cooperating each other. This movie can be made as a lesson for us in order to get the meaning of nationalism that is needed for the nation.

Keywords: *Nationalism, Animation, Battle of Surabaya*

PENDAHULUAN

Film animasi merupakan salah satu media hiburan yang banyak digemari oleh masyarakat. Film animasi tidak memandang usia, meskipun film jenis ini masih banyak dikonsumsi oleh anak-anak. Tetapi, ada pula film animasi yang ditujukan untuk remaja dan dewasa. Perbedaannya film animasi untuk anak-anak dengan remaja atau dewasa, terdapat pada segi penokohan dan tema atau cerita serta pesan yang disampaikan. Pengertian Film animasi adalah film yang diolah dari gambar tangan menjadi gambar gerak dibantu oleh media digital seperti komputer agar gambar-gambar tersebut dapat bergerak.

Di Indonesia sudah muncul beberapa studio animasi, salah satunya di Yogyakarta. Studio animasi yang didaulat menjadi salah satu studio animasi terbesar di Indonesia. Studio animasi tersebut adalah *MSV Pictures*, bertempat di Condong Catur, Sleman, Yogyakarta. *MSV Pictures* merupakan studio animasi baik animasi 3D maupun 2D. Perusahaan ini telah memproduksi film animasi, diantaranya *Jatayu*, *Petualangan Abdan*, *Goodbye World*, *The Professional*, *The Letter to Heaven*, *Lembah Halilintar* dan yang terakhir adalah film animasi *Battle Of Surabaya*.

Film animasi *Battle Of Surabaya* merupakan film layar lebar animasi 2 Dimensi yang ditayangkan di bioskop-bioskop pada 15 Agustus tahun 2015 di Indonesia. Film animasi ini dikerjakan oleh animator-animator lokal yang berkualitas, tidak kalah dengan animator luar negeri. Film ini di Produser dan di Sutradarai oleh Bapak M. Suyanto dan Ary Kurniawan. *Battle of Surabaya* merupakan hasil karya seni anak Indonesia. Pada situs <http://nilsam.heck.in/download-video-battle-of-surabaya-full-m.xhtml>, menyebutkan bahwa film animasi ini memiliki rating yang tinggi pada *IMDb* yaitu 8.9.

Film ini mengambil latar belakang peristiwa penting bangsa Indonesia. Peristiwa tersebut adalah sejarah pertempuran 10 November 1945. Disajikan dengan tokoh dan kejadian rekaan untuk menyampaikan nilai-nilai kepahlawanan, kemanusiaan dan cinta tanah air. Nuansa perjuangan sangat lekat pada film animasi

tersebut, dimana Indonesia masih memperjuangkan kemerdekaan seutuhnya. Maka, film animasi tersebut bertemakan Nasionalisme. Nasionalisme sendiri berartikan rasa cinta terhadap bangsa dan negaranya sendiri. Menurut Sunarso dkk (2008:36), "*nasionalisme adalah sikap nasional untuk mempertahankan kemerdekaan dan harga diri bangsa dan sekaligus menghormati bangsa lain*".

Film animasi *Battle of Surabaya* merupakan sepenggal kisah yang menggambarkan peran pemuda Indonesia dan pergerakan perjuangan kemerdekaan dalam memukul mundur dan mengusir tentara sekutu di Surabaya. Musa seorang anak kecil berumur 13 tahun dari keluarga bersahaja yang berjuang menapaki hidup ditengah kepayahan peperangan. Musa merupakan bocah laki-laki pembawa pesan perdamaian kepada para musuhnya, pemimpinnya dan rakyatnya. Cerita diwarnai dengan aksi pemuda-pemuda Indonesia yang berjuang melawan dan mengusir Sekutu dari Surabaya. Suatu karya anak negeri dalam bentuk film animasi 2 dimensi yang memiliki nuansa berbeda dan menghibur, sekaligus memiliki muatan nilai-nilai nasionalisme kepahlawanan, kemanusiaan dan cinta tanah air.

Beberapa adegan diambil dari kisah nyata, seperti suasana detik-detik proklamasi, tempat atau lokasi yang menjadi saksi bisu pertempuran di Surabaya 1945 dan adegan-adegan lainnya. Adegan-adegan tersebut divisualisasikan dalam bentuk animasi yang sangat baik dan bagus. Tampilan visual yang detail tidak luput dari nuansa perjuangan dan nasionalisme bangsa Indonesia. Hal tersebut yang mendasari peneliti mengambil penelitian tentang Konsep Nasionalisme pada Tampilan Visual Film Animasi *Battle of Surabaya*.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dokumen dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian dokumen merupakan penelitian terhadap suatu dokumen bisa berupa arsip, foto, gambar, film dan sebagainya. Dokumen pada penelitian ini berupa film animasi

2 dimensi. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif yang berupa deskripsi dalam bentuk narasi yang yang rinci dan mendalam. Data-data yang dikumpulkan pada penelitian kualitatif berupa kata-kata, kalimat atau gambar yang memiliki makna. Oleh karena itu, penelitian kualitatif secara umum sering disebut dengan pendekatan kualitatif deskriptif.

Jadi, penelitian ini akan mendeskripsikan mengenai konsep nasionalisme pada tampilan visual film animasi *Battle of Surabaya*.

Data Penelitian

Data didalam penelitian ini diperoleh dari video film animasi *Battle of Surabaya* dengan cara menonton film animasi tersebut. Informasi yang diperoleh adalah suasana nasionalisme pada film animasi tersebut.

Subjek dari penelitian ini adalah film animasi *Battle of Surabaya*, sedangkan objek dari penelitian ini adalah objek material berupa tampilan visual yang menggambarkan adegan-adegan nasionalisme dan objek formal berupa cerita dari film animasi itu sendiri yaitu tentang Nasionalisme. Objek material dianggap sebagai penanda dari film animasi *Battle of Surabaya*. Penanda inilah yang nantinya menjadi data penelitian untuk menentukan petanda dari karya-karya tersebut. Objek formal menjelaskan tentang konsep karya, maksud dan pesan yang ingin disampaikan melalui karya tersebut. Dalam hal ini objek formal diidentifikasi sebagai munculnya petanda.

Objek material (penanda) dan objek formal (petanda) ini merupakan dua hal yang saling berkaitan satu sama lain. Penggabungan antara penanda dengan visualnya dan petanda dengan konsepnya memunculkan sebuah tanda. Tanda ini yang akan menjadi bahan penelitian selanjutnya digabungkan dengan teori-teori yang ada. Hal ini bertujuan untuk memecahkan makna tanda Nasionalisme pada tampilan visual film animasi *Battle of Surabaya*.

Sumber Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis data kualitatif dari sumber primer dan sumber sekunder.

1. Sumber Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh dari rekaman video film animasi *Battle of Surabaya*, kemudian dipilih visual atau gambar berdasarkan *scene* atau *frame* dari adegan-adegan film yang diperlukan untuk penelitian.

2. Sumber Sekunder

Sumber data sekunder yang digunakan adalah data yang diperoleh dari literatur-literatur yang mendukung data primer, seperti kamus, internet, buku-buku yang berhubungan dengan penelitian, jurnal dan sebagainya.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Penelitian ini menggunakan teknik observasi tidak langsung karena pengamatan dilakukan pada film dalam bentuk video animasi yang nantinya dilakukan pemotongan menjadi *scene/frame*. Observasi tidak langsung adalah pengamatan yang dilakukan tidak pada saat berlangsungnya peristiwa yang diselidiki. "Misalnya saja melalui rangkaian slide, foto, maupun film" dalam Nawawi (1995:104).

2. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dokumentasi adalah dengan cara menggali data dari berbagai sumber tertulis, baik buku, jurnal, internet, arsip, dokumen resmi dan sumber-sumber lainnya yang relevan dengan objek penelitian. "Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu" (Sugiyono, 2012:82-83). Data memberikan informasi-informasi tertentu yang dapat menunjang analisa penelitian tentang Konsep Nasionalisme pada Tampilan Visual Film Animasi *Battle of Surabaya*.

Analisis Data

Dalam memperoleh data secara baik dan detail, maka dilakukan analisis data dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Presentasi film dengan melihat film animasi *Battle of Surabaya*.

2. Mengklasifikasikan film animasi tersebut berdasarkan adegan-adegan yang terdapat pada film animasi *Battle of Surabaya*.
3. Melakukan pemilihan gambar dengan adegan yang memuat unsur Nasionalisme berdasarkan *scene* dan *frame*. *Scene* adalah pengambilan serangkaian gambar untuk satu adegan sebagai bagian dari suatu rangkaian cerita (bagian dari cerita yang memiliki satu konteks), sedangkan *frame* adalah pengambilan satu gambar sebagai bagian dari satu adegan atau bagian dari satu adegan yang dilihat dari satu segi / sudut pandang (Hardiyanto, 2009:2).
4. Menjelaskan simbol-simbol, ikon, indeks serta makna-makna yang ada pada gambar tersebut.
5. Menyimpulkan dengan mengurutkan isi cerita sesuai dengan simbol, ikon, indeks serta makna-makna yang berunsur Nasionalisme.

PEMBAHASAN

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Film animasi *Battle of Surabaya* merupakan sebuah film animasi 2D karya anak bangsa dengan durasi film 01.38.47. Film ini ber-genre - fiksi sejarah dengan mengambil latar belakang sejarah pertempuran 10 November 1945 di Surabaya. Konflik yang terjadi dalam film animasi ini menarik karena seolah ingin menunjukkan peran pemuda dan pergerakan perjuangan kemerdekaan dalam memukul mundur dan mengusir tentara sekutu di Surabaya. Film animasi ini menunjukkan perjuangan rakyat Indonesia dalam mempertahankan bangsa Indonesia, kecintaan terhadap tanah air dan menuju Negara bebas penjajahan dalam mencapai kemerdekaan seutuhnya. Hal itulah yang menjadi dasar ketertarikan penulis untuk mengkaji lebih lanjut pesan-pesan dan konsep nasionalisme yang terkandung di dalamnya.

Dalam penelitian ini menggunakan kajian semiotik. Semiotik atau semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda. Adapun semiotika yang digunakan adalah Semiotika Charles Sanders Peirce yang menjelaskan *ikon*,

indeks, dan *simbol*. Analisis semiotika merupakan cara atau metode untuk menganalisis dan memberikan makna-makna terhadap lambang-lambang yang terdapat suatu paket lambang-lambang pesan atau teks.

1. Scene Satu



Sumber: Dokumentasi MSV Pictures

Dari pemaparan terhadap ikon, indeks, dan simbol diatas dapat diketahui konsep nasionalisme didalamnya. Yaitu dua pejuang Indonesia yang memiliki rasa cinta tanah air, semangat tinggi yang mau memperjuangkan kemerdekaan Indonesia melakukan protes dengan merobek bendera Belanda.

2. Scene Dua



Sumber: Dokumentasi MSV Pictures

Dari pemaparan terhadap ikon, indeks, dan simbol diatas dapat diketahui konsep nasionalisme didalamnya. Dua pejuang Indonesia tersebut memiliki semangat yang tinggi, keberanian untuk tidak takut mati dan rela mengorbankan dirinya utnuk membela dan memperjuangkan nasib bangsa Indonesia lebih baik, bebas dari penjajahan.

3. Scene Tiga



Sumber: Dokumentasi MSV Pictures

Dari pemaparan terhadap ikon, indeks, dan simbol diatas dapat diketahui konsep nasionalisme didalamnya. Berani dan rela berkorban untuk Indonesia melawan penjajah.

Sedangkan sukarelawan PMI, mencerminkan sikap kerja sama atas dasar kekeluargaan sebagai warga Indonesia untuk saling tolong-menolong sesama rakyat Indonesia.

4. Scene Empat



Sumber: Dokumentasi MSV Pictures

Dari pemaparan terhadap ikon, indeks, dan simbol diatas dapat diketahui konsep nasionalisme didalamnya. Konsep nasionalisme yang terlihat adalah salam penghormatan antar keduabelah pihak menunjukkan simbol saling menghormati dengan bangsa lain. Hal tersebut sesuai dengan nilai-nilai nasionalisme Indonesia bahwa bangsa Indonesia menghormati dan menghargai sebagai bangsa yang berbudaya, Indonesia menghargai bangsa lain atas dasar semangat harga menghargai.

Bersedianya Indonesia memenuhi panggilan Inggris perihal bantuan Indonesia untuk ikut meredakan situasi di Surabaya yang bertujuan menghindari perang yang lebih besar menunjukkan nilai kerjasama. Tujuannya untuk keamanan dan kenyamanan keduabelah pihak. Nilai kerjasama ini masih tetap diperlukan bangsa Indonesia dalam mengisi kemerdekaan.

5. Scene Lima



Sumber: Dokumentasi MSV Pictures

Dari pemaparan terhadap ikon, indeks, dan simbol diatas dapat diketahui konsep nasionalisme didalamnya. Konsep nasionalisme yang terlihat adalah nilai persatuan dan kesatuan. Persatuan dan kesatuan rakyat Surabaya dalam menghadapi penjajah. Persatuan untuk membela tanah air Indonesia untuk mencapai kemerdekaan seutuhnya.

6. Scene Enam



Sumber: Dokumentasi MSV Pictures

Dari pemaparan terhadap ikon, indeks, dan simbol diatas dapat diketahui nilai-nilai nasionalisme didalamnya. Yaitu Nasionalisme merupakan sikap dan tindakan untuk mengatasi, mengusir dan melenyapkan kolonialisme. Sikap pejuang Indonesia pada gambar diatas juga menunjukkan rasa keberanian, berani melawan sekutu walaupun menggunakan senjata bambu runcing mereka tidak takut menghadapi sekutu.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan deskripsi yang telah dilakukan pada tampilan visual film animasi *Battle of Surabaya*, penulis dapat menyimpulkan bahwa:

Film animasi *Battle of Surabaya* menyampaikan Nasionalisme Kepahlawanan, Kemanusiaan dan Cinta tanah air (1), Film animasi *Battle of Surabaya* dalam kajian semiotika memiliki hubungan antara penanda dan petanda. Peran penanda diwakili oleh aspek visual yang sudah dirinci berdasarkan unsur semiotika ikon, indeks dan simbol yaitu tokoh-tokoh yang memerankan di film animasi *Battle of Surabaya*. Sedangkan petanda pada film animasi *Battle of Surabaya* adalah film yang menceritakan perjuangan bangsa Indonesia dalam mengusir pihak asing yang ingin menguasai kembali Indonesia, dalam perjuangan tersebut dilandasi sikap Nasionalisme yang tinggi untuk memperjuangkan kemerdekaan Indonesia (2), Konsep nasionalisme yang terkandung dalam tampilan visual film animasi *Battle of Surabaya* diantaranya adalah Keberanian sebuah bangsa dalam menghadapi dan mengusir para penjajah, Pengorbanan sebuah bangsa untuk meraih cita-citanya dalam mencapai Kemerdekaan, Kehormatan suatu bangsa bangga menjadi bangsa yaitu Indonesia, dan Persatuan dan Kesatuan rakyat dalam mengatasi, mengusir dan

memerangi kolonialisme (3), Visual yang terdapat pada film animasi *Battle of Surabaya* masih terdapat kekurangan yaitu gaya ilustrasi pada animasi tersebut kurang mencerminkan gambar ilustrasi ciri khas bangsa Indonesia tetapi mengarah ke gaya Jepang-Jepangan. Namun, secara keseluruhan visual pada film animasi *Battle of Surabaya* sudah memiliki kualitas yang sangat baik dan bagus (4).

Saran

Film animasi *Battle of Surabaya* merupakan film yang bertemakan Nasionalisme, konsep Nasionalisme tersebut juga dapat dijadikan sebagai pendidikan karakter yaitu pembangunan karakter bangsa untuk lebih mencintai Bangsa dan Negeranya sendiri. Nilai-nilai Nasionalisme pada film animasi ini bagus dijadikan refrensi hidup dan diterapkan pada kehidupan sehari-hari namun disesuaikan dengan zaman dan situasinya. (1), Untuk para *filmmaker* di Indonesia khususnya film animasi diharapkan untuk lebih banyak berkarya dengan cerita-cerita menarik penuh dengan pesan dan moral yang baik (2), Untuk *MSV Pictures* studio animasi di Yogyakarta selaku pembuat film animasi *Battle of Surabaya* diharapkan untuk mempertahankan dan menciptakan film animasi yang lebih baik dan berkualitas (3), Untuk penikmat film khususnya film animasi diharapkan dapat lebih mencintai dan menghargai produk dalam negeri (4).

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, & Adjie. 2011. *B1 3D Studio Max 9 +Cd. Film Animasi 2d Berbasis 3d Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul The Postman Story*. 6. Tugas Akhir. Surabaya: STIKOM.
- Adityawan, Arief dan Tim Litbang Concept. 2010. *Tinjauan Desain Grafis dari revolusi industri hingga Indonesia kini*. Jakarta: PT. Concept Media.
- Bakry, Noor Ms. 2010. *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bakry, Noor Ms. 2011. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chandra, Hadi. 2000. *Membuat Sendiri Animasi Profesional dengan 3D Studio Max 3.1*. Jakarta: Elex Media Komoutindo.
- D.A.Peransi. 2005. *Film/Media/Seni*. Jakarta:FFTV-IKJ Press.cet. 1, h.8-6
- Danesi, Marcel. 2010. *Pesan, Tanda dan Makna; Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan teori Komunikasi*. Jogjakarta: Jalasutra.
- Daroeso, Bambang. 1986. *Dasar dan Konsep Pendidikan Moral Pancasila*. Surabaya: Aneka Ilmu.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Departemen Pendidikan Nasional Edisi ke-3. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka Gramedia.
- Djalle, Zaharuddin G. dkk. 2007. *The Making of 3D Animation Movie Using 3D Studio Max*. Bandung: Informatika Bandung.
- Djojomartono, Moeljono. 1989. *Jiwa Semangat dan Nilai-Nilai Perjuangan Bangsa Indonesia*. Semarang: IKIP Press.
- Effendy, Heru. (2002). *Mari Membuat Film : Panduan Menjadi Produser*. Jakarta: Yayasan Konfiden.
- Hamalik, Oemar.1986. *Media Pendidikan*.Bandung:Alumni
- Kartodirdjo, Sartono. 1992. Pengantar Sejarah Indonesia Baru, Sejarah Pergerakan Nasional dan Kolonialisme Sampai Nasionalisme. Jakarta: Gramedia.
- Kriyantono, Rachmat. 2008. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Listyarti, Retno. 2007. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Esis.
- Madcoms, 2006. *Aplikasi Animasi: Adobe Photoshop, Adobe Premiere, Adobe After Effect,3D Studio Max*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Pawito. 2007. *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta : PT. Lkis
- Pratista, Himawan.2009.*Memahami Film*.Yogyakarta:Homerian Pustaka
- Safanayong, Yongky. 2006. *Desain komunikasi visual Terpadu*. Jakarta: ARTE INTERMEDIA.
- Sjarkawi. 2006. *Pembentukan Kepribadian Melalui Peningkatan Pertimbangan Moral*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Sobur, Alex. 2001. *Analisis Teks Media : Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, Dan Analisis Framing*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- _____. 2013. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sunarso, dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan PKN Untuk Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: UNY Press.

Tinarbuko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.

Uchjana Effendy, Onong. 2003. *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, cet. ke-3

Winarno. 2010. *Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Nilai Lokal. Prosiding, Seminar Nasional*. Bandung: Prodi PKn SPs UPI.

Yatim, Badri. 2001. *Soekarno, Islam, dan Nasionalisme*. Bandung: Nuansa.

Yudohusodo, Siswono dkk. 1994. *Nasionalisme Indonesia Dalam Era Globalisasi*. Yogyakarta: Yayasan Widya Patria.

Nurlaelatul Fajriah. 2011. *Analisis Semiotik Film Cin(T)a Karya Sammaria Simanjutak*. Universitas Islam Negeri Jakarta.

Tuzahra Aminah. 2011. *Analisis Semiotika Film Biola Tak Berdawai*. Tidak Diterbitkan.

Skripsi. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatulla.

www.goodnewsfromindonesia.org/tag/battle-of-surabaya. Diunduh pada tanggal 24 Mei 2016, pukul 20.07.

https://id.wikipedia.org/wiki/Battle_of_Surabaya. Diunduh pada tanggal 24 Mei 2016, pukul 20.18.

<http://www.erepublik.com/id/article/nasionalisme-pemuda-memudar--1975149/1/20>. Diunduh pada tanggal 22 Mei 2016, pukul 19.43.

<http://hasri2jujursejarah.blogspot.co.id>. Diunduh pada tanggal 17 Juni 2016, pukul 14.45.

<http://www.reenactor.net>. Diunduh pada tanggal 17 Juni 2016, pukul 14.45.

<http://www.sofmilitary.co.uk>. Diunduh pada tanggal 17 Juni 2016, pukul 14.45.

<http://masdukioke.blogspot.co.id/2013/11/nasionalisme-bangsa-indonesia-dalam.html>. Diunduh 16 juni 2016 pukul 10.30

<http://nilsam.heck.in/download-video-battle-of-surabaya-full-m.xhtml>. Diunduh 10 Agustus pukul 11.15