

REPRESENTASI NILAI PERJUANGAN DALAM MERAIH CITA-CITA PADA FILM *GRAN TURISMO*

Kristina Sondack¹, Isabella Astrid Siahaya²

^{1,2}Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, Jakarta
kristinasondack@gmail.com¹, isabela.siahaya@atmajaya.ac.id²

ABSTRACT

Gran Turismo is a movie about Jann Mardenborough, an online gamer who always spends his days playing online car racing video games. He chose playing video games than study. As a gamer, he has also an ambition to become a professional racing driver athlete. To gain his ambition, Jann has to overcome lots of issues from his family, particularly his father. His father wants him to get a university degree, but Jann insists to become a professional racing athlete. Besides that, Jann also has to face various problems during his training days at the Gran Turismo Academy (GT Academy) camp. After battling lots of odds, he finally gets contract from Nissan. In the end, he can obtain licence from Federation Internationale de L'Automobile (FIA) and become car racing champion. The aim of this research is to interpret nilai perjuangan (fighting values) by Joyomartono (1990) contained in the Gran Turismo movie based on Roland Barthes theory. Nilai perjuangan (fighting values) consisted of nilai pantang menyerah (never give up value), nilai bekerja sama (collaboration value), nilai sabar (patient value), nilai rela berkorban (sacrifice value), nilai harga dan menghargai (appreciate and respect value), dan nilai persatuan (unity value). This is a qualitative method where we analyse denotative, connotative and myth semiotic signs by using visual and verbal on the movie. Data sources are from the scenes. We focused and captured 23 scenes based on nilai perjuangan (fighting values). Those scenes were analyze by using descriptive qualitative technique. This research found that Jann character meet the six fighting values (nilai perjuangan) by Joyomartono (1990). Moreover, negative effect of online games is only a myth. Jann can achieve his dream even he was only an online gamer. During the car racing championship, Jann apply the same strategy when he is playing the online racing games and the strategy works. Jann won, he become a car racing champion.

Keywords: athlete, movie, online gamer, nilai perjuangan (fighting values), semiotic.

LATAR BELAKANG

Menurut Joyomartono (1990) nilai perjuangan terbagi menjadi tujuh bagian yaitu nilai pantang menyerah, nilai bekerja sama, nilai sabar, nilai rela berkorban, nilai tolong menolong, nilai keberanian, nilai harga dan menghargai, dan yang terakhir ada nilai persatuan. Banyak penelitian mengenai nilai perjuangan tetapi masih sedikit penelitian yang membahas mengenai nilai perjuangan bagi seorang pemain *games online* balap mobil yang bercita-cita menjadi atlet balap mobil profesional di dunia nyata.

Penelitian ini adalah mengenai nilai-nilai perjuangan (Joyomartono, 1990) dalam film *Gran Turismo* yang menceritakan tentang Jann, seorang *gamer* balap mobil yang berhasil meraih cita-cita menjadi atlet balap walau harus melalui berbagai rintangan. Menggunakan semiotika Roland Barthes, peneliti menganalisis bagaimana nilai-nilai perjuangan dan mitos mengenai *games online* direpresentasikan melalui berbagai tanda dalam film tersebut.

METODE

Jenis penelitian ini adalah deskriptif yang membahas mengenai representasi nilai-nilai perjuangan. Representasi adalah konstruksi, produksi, makna melalui bahasa, simbol (contoh, gambar atau kata) untuk disajikan kepada pihak lain dan bisa jadi berada pada budaya yang ebrbeda (Barker, 2009; Hall, 1997). Sumber data primer dikumpulkan adalah dari tayangan film *Grand Turismo* berdasarkan nilai-nilai perjuangan oleh Joyomartono (1990). Peneliti menonton dan melakukan observasi untuk mengumpulkan informasi yang diolah menjadi rangkaian kata. Peneliti hanya mengambil 23 adegan karena fokus peneliti pada nilai perjuangan. Menggunakan semiotika Roland Barthes, semuanya dianalisis yang sesuai dengan denotasi, konotasi, dan mitos yang memenuhi kriteria nilai pantang menyerah, nilai bekerja sama, nilai sabar, nilai rela berkorban, nilai harga dan menghargai dan nilai persatuan.

Analisis

Setelah menonton dan melakukan observasi pada film *Gran Turismo*, peneliti memilih 23 adegan yang merepresentasikan nilai perjuangan secara jelas dan maupun tersirat. Peneliti kemudian melakukan analisis berdasarkan model Barthes. Untuk artikel ini peneliti hanya menyajikan 9 adegan beserta hasil analisis, sebagai berikut:



Gambar 1. Jann bermain game *Gran Turismo* di dalam kamar
(Menit 04:10 – 05:15)

Tabel 1

Latar	Di dalam kamar Jann yang serius bermain game dengan perlengkapan alat game yang lengkap. Disisi lain terdapat meja belajar, lampu belajar, dan kursi
Dialog	Jann: “Siap.” Teman Jann: “Ayo! Speed racer.” Jann: “Ayo!”
Audio	Perbincangan Jann dengan temannya melalui <i>headphone</i> serta terdapat suara dari <i>game</i>

Jann bermain *Gran Turismo* di dalam kamar yang sudah lengkap dengan peralatan *games*, Jann bermain dan berbincang dengan temannya dengan menggunakan *headphone*.

- A. Makna Denotasi:
Makna denotasi memperlihatkan Jann yang sedang serius saat bermain *Gran Turismo* di dalam kamarnya yang sudah dilengkapi dengan peralatan *games* yang cukup lengkap.
- B. Makna Konotasi:
Makna konotasi yang ada pada *scene* ini yaitu Jann berbicara dengan temannya untuk bermain bersama games *Gran Turismo* selain itu dalam *scene* ini Jann terlihat lebih memilih untuk bermain dibandingkan untuk belajar hal tersebut terlihat meja belajar yang kosong.
- C. Makna Mitos
Makna mitos yang ada pada *scene* ini yaitu bermain *game* bukan hanya untuk sekedar hiburan sesaat melainkan dapat menambah ilmu dan membantu menambah fokus untuk menciptakan strategi baru dan yang lebih baik.



Gambar 2. Jann bersama keluarga makan malam bersama
(Menit 14:08 – 14:52)

Tabel 2

Latar	Jann makan bersama keluarganya. Ruang makan dengan nuansa warna krem dan beberapa alat makan di atas meja.
Dialog	<p>Ibu: “Apakah kamu mau kembali ke universitas?”</p> <p>Jann: “Kita sudah pernah membahasnya.”</p> <p>Ibu: “Teknik otomatis adalah langkah menuju itu.”</p> <p>Jann: “Kubilang di universitas kami tidak boleh mengemudi mobil.”</p> <p>Ayah: “Lagi-lagi soal mobil balap.”</p> <p>Jann: “Bukankah kau bilang lakukan apa yang kau cintai?”</p> <p>Ayah: “Benar, tetapi dalam ranah realistis. Bertahun-tahun aku pemain amatir sampai dapat kontrak profesional pertamaku.”</p> <p>Jann: “Aku bisa memulai dari bawah.”</p> <p>Ayah: “Kau tahu harga mobil balap?”</p> <p>Jann: “Ini yang kusuka, itulah keahlihanku.”</p> <p>(Jann meninggalkan meja makan)</p>
Audio	Perbincangan ibu dan ayah kepada Jann saat menyantap makan malam

Jann beserta keluarga sedang menyantap makan malam bersama di meja makan yang diawali dengan perbincangan mengenai Jann dan terjadi perdebatan yang cukup tegang antara ayah dan Jann sehingga membuat suasana menjadi suram membuat Jann pergi meninggalkan meja makan.

- A. Makna Denotasi:
Makna denotasi memperlihatkan Jann yang berdebat dengan sang ayah mengenai masa depan Jann.
- B. Makna Konotasi:
Makna konotasi yang ada pada *scene* ini yaitu Jann berdebat dengan orang tuanya yang mempunyai pendapat bahwa jika Jann melanjutkan pendidikannya di universitas maka akan ada peluang dan menjadi seorang atlet khususnya mobil balap membutuhkan biaya yang cukup besar.
- C. Makna Mitos
Makna mitos yang terkandung pada *scene* ini yaitu menjadi seorang *gamer* tidak memiliki masa depan yang cerah dan realistis sehingga peluang untuk mendapatkan kesuksesan sangat minim.



Gambar 3. Jann berhasil masuk *Gran Turismo Academy (GT Academy)*
(Menit 29:15 - 29:39)

Tabel 3.

Latar	Tempat hiburan arkade dengan pencahayaan yang gelap. Jann beserta kawan-kawannya mengangkat tangan dan berteriak dengan keras
Dialog	Selamat, Jann Mardenborough. Kau terpilih untuk akademi <i>Gran Turismo!</i>
Audio	Suara teriakan keras dan tepuk tangan yang meriah

Adegan ini menggambarkan Jann seorang pemuda yang sedang mengikuti kompetisi untuk bisa masuk ke *Gran Turismo academy (GT Academy)*. Ia mengikuti kompetisi tersebut di tempat hiburan arkade dan banyak sekali pengunjung lain yang menyaksikan Jann berkompetisi, akhirnya Jann dapat berhasil masuk ke *GT Academy* dan mendapatkan tepuk tangan yang meriah dari pengunjung yang melihat Jann berkompetisi.

A. Makna Denotasi:

Adapun makna denotasi memperlihatkan Jann yang bahagia dengan mengayunkan tanganya ke atas dan berteriak keras.

B. Makna Konotasi:

Dari adegan diatas ini berlatar belakang tempat hiburan arkade dengan pencahayaan yang kurang. Jann yang bahagia atas keberhasilannya setelah menjadi juara pertama sehingga membuat Jann dapat masuk dalam *GT Academy*, terlihat dari ekspresi Jann yang berteriak keras dan mengangkat tangan ke atas sebagai bentuk kebahagiaan yang Jann rasakan serta beberapa orang ikut merayakan keberhasilan Jann.

C. Makna Mitos:

Adapun makna mitos yang terdandung pada *scene* ini yaitu bermain *games* bukan hanya untuk sekedar hobi atau kegemaran saja, melainkan bisa menjadi langkah awal untuk mendalami suatu profesi atau memiliki cita-cita dari bermain *games*, contohnya seperti pemain *e-sport*.



Gambar 4. Jann mendapatkan posisi ke 23 saat pertandingan di Hockenheim, Jerman (Menit 01:05:00 – 01:05:29)

Tabel 4

Latar	Di mobil balap
Dialog	Jann: "Jack, halo? ini berfungsi?" Jann: "Jack! halo? Jack! halo?" Jann: "Sial, kurasa radioku rusak."
Audio	Jann yang berusaha untuk berkomunikasi dengan Jackson dan terdengar suara radio rusak

Jann yang berusaha untuk mencoba berkomunikasi dengan Jackson, tetapi memiliki kendala dengan alat komunikasi mereka yaitu radio yang rusak sehingga Jann tidak dapat berkomunikasi secara baik dengan Jackson saat pertandingan berlangsung sehingga membuat Jann harus berada pada posisi ke 23.

A. Makna Denotasi:

Makna denotasi pada *scene* ini memperlihatkan Jann yang berada di posisi 23 dalam pertandingan di Hockenheim, Jerman

B. Makna Konotasi:

Makna konotasi yang ada pada *scene* ini terlihat pada audio yang tertera pada scene ini menunjukkan kekesalan dan frustrasi Jann saat tidak bisa berkomunikasi dengan Jackson melalui radio yang ada di dalam mobil tersebut, Jann sudah berusaha beberapa kali dengan menekan tombol untuk mencoba berkomunikasi dengan Jackson tetapi tidak berhasil sehingga menyebabkan Jann harus berada dalam posisi ke 23 pada pertandingan kali ini.

C. Makna Mitos:

Dalam suatu pertandingan pastinya diperlukan atau didukung dengan fasilitas yang lengkap serta dapat berfungsi dengan baik untuk mendukung suatu keberhasilan dalam melakukan suatu kompetensi atau pertandingan.



Gambar 5. Jann berhasil mendapatkan *license FIA*
(Menit 01:11:49 – 01:12:00)

Tabel 5.

Latar	Kaca depan mobil Jann mengalami kerusakan saat dilapangan sirkuit
Dialog	Jackson: "Itu lisensi FIA-mu, nak." Jann: "Ya! Jann berteriak" Danny: "Bagus!"
Audio	Seluruh tim berteriak atas keberhasilan Jann, disisi lain Jann di dalam mobil berteriak penuh kemenangan atas keberhasilannya

Jann yang akhirnya berhasil mendapatkan lisensi *Federation Internationale de l'Automobile* (FIA) hal ini merupakan tiket untuk Jann dapat melanjutkan ke pertandingan selanjutnya selain itu membuktikan bahwa Jann sudah layak menjadi pembalap profesional.

A. Makna Denotasi:

Makna denotasi pada *scene* ini memperlihatkan kaca depan mobil Jann yang rusak dan Jann masih dalam keadaan baik-baik saja di dalam mobil

B. Makna Konotasi:

Makna konotasi yang ada pada *scene* ini terlihat dari kaca mobil depan Jann yang rusak akibat terdapat kecelakaan yang terjadi sehingga menimbulkan kerusakan dan Jann dalam keadaan sehat tidak terluka. Hal tersebut menggambarkan Jann berusaha untuk tetap tenang dengan segala keadaan atau kondisi yang terjadi pada saat berlangsungnya pertandingan untuk menghindari situasi tersebut sehingga membuat Jann mendapatkan lisensi FIA sebagai tiket untuk ke pertandingan selanjutnya.

C. Makna Mitos:

Dalam pertandingan pasti akan kondisi yang tidak terduga, tetapi ada cara untuk mengatasinya yaitu dengan fokus dengan tujuan yang ingin dicapai, dengan berfokus maka lebih berpusat apa yang ingin dicapai atau diraih.



Gambar 6. Jann pingsan usai terjadi kecelakaan
(Menit 01:24:50 – 01:25:10)

Tabel 6

Latar	Jann tidak sadarkan diri, terlihat banyak luka pada bagian muka dan sedang dibawa menuju ke rumah sakit menggunakan helikopter
Dialog	Jann melaju dengan cepat dan terjadi kecelakaan
Audio	Suara tabrakan yang cukup keras dan suara orang-orang panik

Pada pertandingan ini Jann mengalami kecelakaan sampai menabrak pembatas antara sirkuit dan penonton sehingga menyebabkan Jann tidak sadarkan diri dan memiliki beberapa luka pada area wajahnya.

A. Makna Denotasi:

Makna denotasi pada *scene* ini memperlihatkan Jann yang tidak sadarkan diri pasca terjadi kecelakaan saat pertandingan berlangsung. Jann langsung di evakuasi secara cepat oleh tim medis untuk dibawa ke rumah sakit.

B. Makna Konotasi:

Makna konotasi yang ada pada *scene* ini terlihat Jann yang mengalami luka-luka pada bagian wajah sampai tidak sadarkan diri akibat kecelakaan yang menimpanya saat pertandingan. Hal tersebut menggambarkan Jann yang kurang waspada dengan segala potensi yang akan terjadi saat di lapangan yang bisa menyebabkan kecelakaan kecil ataupun besar.

C. Makna Mitos:

Mengemudi dengan kecepatan tinggi akan beresiko terjadinya kecelakaan dan dapat berdampak serius terjadi cedera yang parah selain itu kondisi jalan juga mempengaruhi terjadinya kecelakaan karena membuat pengemudi kehilangan kendali saat berkendara.



Gambar 7. Jann berhasil menyalip pembalap lain
(Menit 01:59:53 – 02:00:14)

Tabel 7

Latar	Di lapangan sirkuit Le Mans, Perancis
Dialog	Jann: "Aku tahu trek ini, aku tahu garis-garisnya. Garisnya tidak optimal, biar kugunakan caraku." Jack: "Tunggu, mobilnya tak sanggup" Jann: "Pasti bisa Jack, percayalah aku. Kau percaya aku?" Jack: "Baiklah ikuti garismu, Jann."
Audio	Dialog antara Jann dan Jack diikuti suara mobil dengan berkecepatan cepat

Jann berusaha meyakini Jack bahwa ia sudah sering bermain di trek ini dalam *game* dan mengenali trek ini sehingga ia sudah mempunyai strategi untuk mengejar pembalap lain untuk mengejar ketinggalan yang cukup jauh.

A. Makna Denotasi:

Makna denotasi pada *scene* ini memperlihatkan Jann yang mampu menyalip dan mengejar pembalap lain yang ada di depannya.

B. Makna Konotasi:

Makna konotasi yang ada pada *scene* ini terlihat Jann mampu menyalip pembalap lainnya dengan menggunakan strategi yang ia sudah buat sejak saat bermain *game* dan meyakini Jack untuk percaya dengan strategi Jann agar dapat mengejar ketertinggalan tersebut. Hal ini menggambarkan perlunya kepercayaan satu sama lain dalam bekerja dengan tim.

C. Makna Mitos:

Untuk bekerja sama, penting bagi anggota untuk percaya satu sama lain dan tim itu sendiri. Bekerja sama dalam sebuah tim membutuhkan kepercayaan karena keuntungan dari kepercayaan yang tinggi dan kerugian dari kepercayaan yang rendah sangat jelas.



Gambar 8. Tim bahagia karena Jann membuat lap rekor baru
Menit 02:00:31 – 02:00:40

Tabel 8

Latar	Di ruang tunggu, semua orang menyaksikan Jann melalui monitor
Dialog	Komentator: "Seakan-akan dia memakai mode curang. Dia mencetak rekor lap baru!" Danny: "Astaga!" Staff 1: "Itu rekor lap baru kita!" Staff 2: "Itu rekor lap baru." Komentator: "Mardenborough melesat."
Audio	Tim kaget akan rekor baru yang diciptakan oleh Jann sehingga banyak teriakan beserta diiringi dengan tepuk tangan yang meriah

Jann berhasil membuat rekor lap baru dengan menggunakan strategi yang sudah ia rancang saat bermain *game online*. Semua tim kaget dan merasa senang atas pencapaian Jann saat ini yang bisa membuat rekor lap baru untuk tim mereka.

- A. Makna Denotasi:
Makna denotasi pada *scene* ini memperlihatkan tim kaget bercampur senang atas pencapaian Jann dalam membuat rekor lap baru.
- B. Makna Konotasi:
Makna konotasi yang ada pada *scene* ini terlihat tim berteriak senang atas keberhasilan Jann dalam menciptakan rekor lap baru dan memungkinkan mereka untuk menang dalam pertandingan ini. Hal ini menggambarkan bentuk rasa bahagia atas masa-masa sulit yang sudah mereka lewati dari pertandingan sebelumnya.
- C. Makna Mitos:
Berteriak bisa juga menggambarkan kebahagiaan sebagai keadaan emosional yang menyenangkan yang dicirikan oleh perasaan puas, gembira, senang, dan sejahtera. Kebahagiaan cenderung menjadi salah satu yang paling diperjuangkan seseorang. Biasanya ditunjukkan dengan tertawa, tersenyum, menunjukkan gestur tubuh yang santai, dan nada bicara yang ceria dan menyenangkan.



Gambar 9. Jann minum *champagne* di podium
(Menit 02:04:25 – 02:05:31)

Tabel 9

Latar	Di atas podium mereka membuka champagne di podium sampai tumpah dan meminumnya bersama
Dialog	<i>Jack: "Kau bukan lagi sekedar pemebalap simulator, kau salah satu yang terbaik di dunia."</i>
Audio	Penuh dengan teriakan bahagia dan tepuk tangan meriah serta diiringi dengan musik yang semangat

Jann, Matty, dan Antonio naik ke atas podium untuk menerima penghargaan atas keberhasilan mereka menjadi juara dalam pertandingan ini dengan melakukan selebrasi bersama dengan 2 tim pemenang lainnya di atas podium.

- A. Makna Denotasi:
Makna denotasi pada *scene* ini memperlihatkan Jann yang sedang meminum sebotol *champagne* di atas podium.
- B. Makna Konotasi:
Makna konotasi yang ada pada *scene* ini terlihat saat Jann meminum *champagne* sebagai salah satu bentuk selebrasi atas kemenangan yang ia raih bersama timnya setelah cobaan atau kendala yang ia hadapi dari awal hingga akhir ini ia menjadi juara dan naik di atas podium.
- C. Makna Mitos:
Pembalap yang memenangkan kejuaraan dan meraih podium akan menyemburkan champagne satu sama lain dan kemudian meminumnya sedikit. Mereka melakukannya untuk menunjukkan rasa syukur mereka atas kemenangan mereka.

DISKUSI

Representasi

Representasi berkaitan dengan karakteristik dan makna. Konsep representasi tidak tetap, dan maknanya juga berubah dengan waktu. Harus ada tanda yang digunakan dan kemampuan intelektual yang terus bergerak untuk pengguna. Selain itu, representasi adalah proses melalui mana bahasa digunakan untuk memberikan interpretasi (Hall, 1997):

- a. Pendekatan Reflektif: Dalam pendekatan ini dapat mematahkan stereotip mengenai anak muda yang memiliki hobi bermain *game online* melainkan memberikan inspirasi dan motivasi bagi anak muda untuk meningkatkan keterampilan mereka melalui *game online* sambil menunjukkan potensi profesi yang luas.
- b. Pendekatan Intensional: Dalam pendekatan ini kita dapat memahami motivasi serta tujuan yang tersampaikan melalui gambar maupun dialog dalam film *Gran Turismo*.
- c. Pendekatan Konstruktivisi: Dalam pendekatan ini dapat mempengaruhi persepsi kita serta mendorong toleransi setelah menonton *Gran Turismo*.

Nilai Perjuangan

Nilai perjuangan adalah usaha atau upaya seseorang atau kelompok orang untuk mencapai sesuatu yang diinginkan melalui proses dan hambatan. Nilai perjuangan dapat dibagi menjadi enam kategori, menurut Joyomartono (1990):

- a. Nilai Bekerja Sama: Nilai ini terdapat pada film *Gran Turismo* dimana saat terjalin kerjasama tim yang solid untuk mencapai kemenangan seperti Jann yang bekerja sama dengan teknisi, ahli strategi, dan mekanik dalam mempersiapkan pertandingan.
- b. Nilai Sabar: Nilai ini terdapat juga dalam film *Gran Turismo*, saat Jann menjalani pelatihan yang panjang dalam melalui rintangan yang ada serta walaupun Jann diremehkan ia tetap sabar dan tidak menyerah pada mimpinya.
- c. Nilai Rela Berkorban: Nilai ini terlihat di dalam film *Gran Turismo* yakni Jann yang harus meninggalkan keluarga serta teman selain itu Jann rela untuk tidak melanjutkan pendidikannya.
- d. Nilai Hargai & Menghargai: Nilai ini terlihat dalam film *Gran Turismo* yaitu saat Jann selalu menghormati tim yang bekerja sama dia selama pertandingan maupun penggemar selain itu Jann juga tidak pernah meremehkan seseorang atau menjatuhkan.
- e. Nilai Persatuan: Nilai ini terlihat dalam film *Gran Turismo* saat Jann dapat menjalin kerjasama yang baik dengan timnya selama pertandingan selain itu dalam diri Jann memiliki kegigihan serta tekad yang kuat dalam mengejar impiannya.

KESIMPULAN

Peneliti menyimpulkan bahwa citra buruk atau negatif yang melekat pada *games online* dan *gamers* hanyalah mitos. Film ini memperlihatkan bahwa seorang *gamer* pun dapat menjadi atlet profesional dan menjadi juara karena memiliki nilai perjuangan yang terdiri dari nilai bekerja sama, nilai pantang menyerah, nilai sabar, nilai rela berkorban, nilai hargai dan menghargai, dan nilai persatuan.

REFERENSI

- Anggraini, R. S. (2024). *Analisis Semiotika Roland Barthes Komunikasi Interpersonal Ayah Dan Anak Pada Film "Nanny McPhee."* Unika Atma Jaya.
- Arifin, S., & Anshori, M. S. (2022). Studi Semiotik Feminisme pada Film Marlina Si Pembunuh dalam Empat Babak (Analisis Semiotika Roland Barthes). *Junal Indonesia Sosial Sains*, 3(2), 191–200. <https://doi.org/https://doi.org/10.59141/jiss.v3i02.540>
- Barker, C. (2009). *Cultural Studies: Teori dan Praktik*. Diterjemahkan oleh Nurhadi. Bantul, Yogyakarta: Kreasi Wacana
- Christian, E. 2019. *Aksi Jokowi dalam Video Cuplikan Kemeriahan Opening Ceremony Asian Games 2018: Studi Semiotika Roland Barthes di Kanal Youtube Net Entertainment News pada 19 Agustus 2018*. Universitas Kristen Satya Wacana.

- Hall, S. (1997). *Representation Cultural Representations And Signifying Practice*. The Open University. Sage Publication. Ltd
- Joyomartono, M. (1990). *Jiwa, semangat, dan nilai-nilai perjuangan bangsa Indonesia*. IKIP Semarang Press.
- Maida, K. Al, & Suryaman, M. (2023). Tradisi Ruwatan Rambut Gimbang Di Dieng: Sebuah Kajian Semiotika Roland Barthes. *Jurnal SEMIOTIKA*, 17(1), 41–53. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30813/s:jk.v17i1.3961.g2693>
- McQuail, D. (2012). *Teori Komunikasi Massa McQuail Edisi 6 Buku 1*. Salemba Humanika.
- Munzayanah, M. (2020). *Perjuangan Tokoh Perempuan Sebagai Wujud Eksistensi dalam Novel Sumi Karya Tiwiek Sa*. Universitas Negeri Semarang.
- Nastitia, F. N., Akmalb, K., & Rudiansyahc. (2021). Nilai Perjuangan dalam Film Better Days (少年的) Karya Derek Tsang. *Multilingual*, 20(1), 222–233.
- Siahaan, J. T. (2023). *Analisis Representasi Standar Kecantikan dalam Drama Korea “She Was Pretty.”* Unika Atma Jaya.
- Tanzil, J. O. (2023). *ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES KOMUNIKASI INTERPERSONAL IBU DAN ANAK PADA FILM “TURNING RED.”* Unika Atma Jaya.
- Tampubolon, Y.B. 2012. *Pengaruh Nilai Pengalaman Dan Gaya Hidup Bermain Game Online Terhadap Kepuasan Konsumen*. Universitas Atma Jaya.

RIWAYAT HIDUP

Nama Lengkap	Institusi	Pendidikan	Minat Penelitian
Kristina Sondack	Prodi Ilmu Komunikasi, Unika Atma Jaya	S1 Ilmu Komunikasi	Media
Isabella Astrid Siahaya	Prodi Ilmu Komunikasi, Unika Atma Jaya	S2 Ilmu Komunikasi	CSR, Sustainability communication