



**REPRESENTASI KREATIVITAS DAN *ACTIVE LEARNING*
DALAM FILM 5 ELANG**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Strata 1 (S-1)
Komunikasi Bidang Studi Broadcasting

Disusun oleh:

JANUAR

44108010084

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2012**



UNIVERSITAS MERCU BUANA
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
BROADCASTING

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI

Nama : Januar
Nim : 44108010084
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Program Studi : Broadcasting
Judul Skripsi : Representasi Kreativitas dan *Active Learning* Dalam Film 5 Elang

Jakarta, 7 Juli 2012

Mengetahui,

Pembimbing

(Dicky Andika, Msi)



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

UNIVERSITAS MERCU BUANA
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
BROADCASTING

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Januar
Nim : 44108010084
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Program Studi : Broadcasting
Judul Skripsi : Representasi Kreativitas dan *Active Learning* Dalam Film 5 Elang

Jakarta, 7 Juli 2012

Disetujui dan diterima oleh,

Pembimbing


(Dicky Andika, M.si)

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi



(Dra. Diah Wardhani, M.Si)

Ketua Bidang Studi



(FeniFasta, M.Si)



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

UNIVERSITAS MERCU BUANA
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
BROADCASTING

LEMBAR TANDA LULUS SKRIPSI

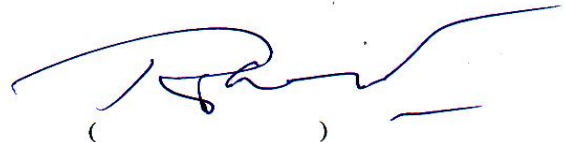
Nama : Januar
Nim : 44108010084
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Program Studi : Broadcasting
Judul Skripsi : Representasi Kreativitas dan *Active Learning* Dalam Film 5 Elang

Jakarta, 20 Juli 2012

Mengetahui,

1. Ketua Sidang

Nama : Riswandi., M.Si

()

2. Penguji Ahli

Nama : Sofia Aunul., M.Si

()

3. Pembimbing

Nama : Dicky Andika., M.Si

()



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

UNIVERSITAS MERCU BUANA

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

BROADCASTING

LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI

Nama : Januar

Nim : 44108010084

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Program Studi : Broadcasting

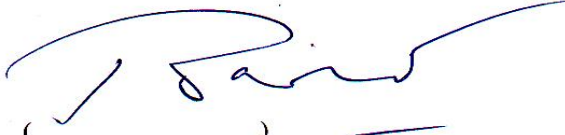
Judul Skripsi : Representasi Kreativitas dan *Active Learning* Dalam Film 5 Elang

Jakarta, 20 Juli 2012

Mengetahui,

1. Ketua Sidang

Nama : Riswandi., M.Si

()

2. Penguji Ahli

Nama : Sofia Aunul., M.Si

()

3. Pembimbing

Nama : Dicky Andika., M.Si

()

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulisan Skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulisan Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan program Strata-1 (S1) Program Studi Broadcasting, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana. Adapun penulisan Skripsi ini dengan judul **“Representasi Kreativitas dan *Active Learning* Dalam Film 5 Elang”**.

Dalam penulisan laporan Skripsi ini tentu saja tidak luput dari dukungan berbagai pihak, baik secara moril maupun materil. Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dicky Andika, M.Si selaku dosen pembimbing skripsi
2. Orang tua, Nenek, serta kakak-kakak penulis, yang telah memberikan dorongan dan do'a sehingga dapat menyelesaikan laporan.
3. Ibu Feni Fasta, SE, M.Si selaku Ketua Program Studi Broadcasting Universitas Mercu Buana.
4. Ibu Dra. Diah Wardhani, M.Si selaku dekan Fakultas Ilmu Komunikasi
5. Tata Usaha Fakultas Ilmu Komunikasi yang membantu penyelesaian administrasi

6. Rainy Relanovitri, Annisa Sri Utami, Bimo Aji Baskoro yang sudah menyempatkan waktunya membantu untuk mengajari pengerjaan skripsi ini.
7. Teman-teman yoyoi semangat buat kalian semua dari awal dunia kampus hingga pada ngerjain skripsi
8. Bapak Nouval "SBO Film" yang sudah memberikan kesempatan untuk penulis menonton Film 5 Elang di kantornya.
9. Anak-anak Broadcasting angkatan 2008 yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu, semoga kalian semua sukses.

Penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan dalam penulisan Skripsi ini. Untuk itu penulis menerima saran dan kritik yang membangun, agar dapat menambah kesempurnaan skripsi ini. Penulis juga berharap skripsi dapat bermanfaat serta memberikan informasi bagi para pembaca, khususnya Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

Jakarta, Juli 2012

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAKSI	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I LATAR BELAKANG	1
1.1 Latar belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.4.1 Secara teoritis	8
1.4.2 Secara prakti	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 komunikasi massa	10
2.1.1 Pengertian Komunikasi massa	10
2.1.2 Ciri-ciri komunikasi massa	10
2.1.3 Fungsi Komunikasi massa	12
2.2 Media massa	14
2.2.1 Pengertian Media Massa	14
2.2.2 Jenis-jenis Media Massa	15
2.2.3 Karakteristik Media Massa	18
2.2.4 Fungsi Media Massa	19
2.3 Film	20
2.3.1 Pengertian Film	20
2.3.2 Karakteristik Film	21
2.3.3 Jenis-jenis Film	22

	2.3.4	Fungsi Film	24
2.4		Representasi	24
2.5		Kreativitas	26
	2.5.1	Ciri-ciri Kreatvitas	27
2.6		<i>Active Learning</i>	29
	2.6.1	Pengertian <i>Active Learning</i>	29
	2.6.2	Prinsip-prinsip <i>Active Learning</i>	29
	2.6.3	Teknik <i>Active Learning</i>	31
	2.6.4	Jenis-jenis <i>Active Learning</i>	32
2.7		Semiotika	34
	2.7.1	Pengertian Semiotika	34
	2.7.2	Tokoh Semiotika	36
2.8		Konstruksi Realitas	38
	2.8.1	Tahap Pembentukan Realitas	38
2.9		Teknik Pengambilan Gambar	40
	2.9.1	Makna Pengambilan Gambar	40
BAB III		METODOLOGI PENELITIAN	44
3.1		Tipe Penelitian	44
3.2		Metode Penelitian	45
3.3		Teknik Pengumpulan Data	46
	3.3.1	Data Primer	46
	3.3.2	Data sekunder	46
3.4		Konsep Penelitian	47
3.5		Unit Analisis	48
3.6		Teknik Analisis Data	48
BAB IV		HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50

4.1	Gambaran Umum SBO Film Production	50
4.2	Film 5 Elang	51
4.2.1	Sinopsis Film 5 Elang	51
4.2.2	Pemain dan Kru Film	52
4.3	Analisis Data	56
4.3.1	Film 5 Elang dalam unsur makna Charles Sander Pierce.....	56
4.5	Pembahasan	71
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	72
5.1	Kesimpulan	74
5.2	Saran	75