

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Representasi

Representasi adalah proses dimana sebuah objek ditangkap oleh indra seseorang, lalu masuk ke akal untuk diproses yang hasilnya adalah sebuah konsep atau ide yang dengan bahasa akan disampaikan atau diungkapkan kembali dan merupakan penggambaran realitas yang dikomunikasikan atau diwakilkan dalam tanda. Selama realitas, representasi harus memasukkan atau mengeluarkan komponennya dan melakukan pembatasan pada isu-isu tertentu sehingga mendapatkan realitas yang nyata terutama Representasi menjadi sebuah tanda (*a sign*) untuk sesuatu atau seseorang, sebuah tanda tidak sama dengan realitas yang direpresentasikan akan tetapi dihubungkan dan didasarkan pada realitas yang menjadi representasinya (Suryani dkk., 2020).

Pemahaman utama Teori Representasi (*Theory of Representation*) yang dikemukakan oleh Stuart Hall (Hall, 1997) adalah penggunaan bahasa (*language*) untuk menyampaikan sesuatu yang berarti (*meaningful*) kepada orang lain. Menurutnya, representasi adalah sebuah produksi konsep makna dalam pikiran melalui bahasa. Ini adalah hubungan antara konsep dan bahasa yang menggambarkan objek, orang, atau bahkan peristiwa yang nyata ke dalam objek, orang, maupun peristiwa fiksi.

Menurut David Croteau dan William Hoynes Representasi merupakan hasil dari suatu proses penyeleksian yang menggaris bawahi hal-hal tertentu dan hal lain diabaikan. Representasi juga dapat dikatakan sebagai suatu tindakan menghadirkan atau mewakili sesuatu baik orang, peristiwa, maupun objek lewat sesuatu yang lain di luar dirinya, biasanya berupa tanda atau simbol (Nugroho & Hamzah, 2018). Sedangkan Marcel Danesi (2010) mendefinisikan Representasi sebagai proses perekaman gagasan, pengetahuan, atau pesan secara fisik.

Dari beberapa definisi diatas representasi dapat diartikan sebagai penggunaan tanda-tanda (gambar, suara, dan sebagainya) untuk menampilkan ulang sesuatu yang diserap, dibayangkan, atau dirasakan dalam bentuk fisik.

Representasi berarti menggunakan bahasa untuk mengatakan sesuatu yang penuh arti, atau menggambarkan dunia yang penuh arti kepada orang lain. Bahasa merupakan sistem representasi dalam kebudayaan dan dapat mengkonstruksi makna karena beroperasi dan berfungsi sebagai sistem representasi. Bahasa yang dimaksud tidak lagi hanya berupa bahasa tertulis dan bahasa lisan (berupa suara dan kata-kata tertulis), namun juga berupa tanda dan simbol seperti gambar, not musik, bahkan sebuah benda. Semua hal tersebut digunakan oleh manusia untuk mengekspresikan atau mempresentasikan konsep, ide, emosinya kepada orang lain (Wahyuningsih, 2019).

Jadi sesungguhnya representasi ialah melahirkan pesan-pesan moral melalui tanda, makna dan objek. Dalam film *Keluar Main* 1994 memiliki tanda-tanda bahwa pola asuh orang tua menjadi faktor utama dalam menentukan karakter dan kepribadian seorang anak.

## **B. Film Sebagai Representasi Sosial**

### **1. Pengertian representasi sosial**

Representasi sosial adalah seperangkat konsep, pernyataan, atau penjelasan yang berasal dari kehidupan sehari-hari dalam masyarakat kontemporer dan terbentuk melalui proses komunikasi yang terus menerus antar anggota dalam sebuah masyarakat atau kelompok. Konsep ini pertama kali diperkenalkan oleh psikolog sosial Prancis Serge Moscovici pada awal tahun 1960 sebagai pengembangan dari gagasan representasi kolektif Emile Durkheim, dengan penekanan pada interaksi antara individu dan kelompok sosial.

Representasi sosial berfungsi sebagai sistem nilai, ide, dan praktik yang membantu individu memahami dan mengatur lingkungan sosial serta material di sekitarnya. Selain itu, representasi sosial mempermudah komunikasi antar anggota masyarakat dengan menyediakan aturan dan norma untuk berinteraksi, sekaligus memberikan kerangka untuk mengevaluasi lingkungan sosial dan membentuk identitas sosial kelompok (Yunelda Meyrizki & K. Pandjaitan, 2011, hlm. 148).

Proses pembentukan representasi sosial melibatkan dua mekanisme utama:

- a. Penahanan atau penambatan (*anchoring*), yaitu proses mengaitkan atau mengenali suatu objek dengan konsep yang sudah dikenal sehingga objek tersebut dapat dipahami dalam konteks yang familiar.
- b. Objektifikasi (*objectification*), yaitu proses mengubah sesuatu yang abstrak menjadi sesuatu yang konkret dan mudah dipahami secara Bersama (Yunelda Meyrizki & K. Pandjaitan, 2011, hlm. 148).

Representasi sosial tidak bersifat statis, melainkan dinamis dan dapat berubah seiring waktu dipengaruhi oleh perkembangan budaya, konteks sosial, nilai, dan norma yang berlaku. Contohnya, representasi sosial terhadap perempuan di masyarakat tradisional yang awalnya terbatas pada peran domestik kini mulai berubah seiring keterlibatan perempuan dalam bidang politik dan pemerintahan, meskipun masih ada tantangan *stereotip gender*. Secara keseluruhan, memahami representasi sosial penting karena membantu kita mengenali bagaimana identitas kolektif terbentuk, memengaruhi sikap dan perilaku individu, serta memungkinkan kita lebih kritis dan toleran terhadap perbedaan dalam masyarakat.

Ringkasnya, representasi sosial adalah cara kelompok sosial membentuk dan menyebarkan pemahaman bersama tentang dunia melalui komunikasi, budaya, dan interaksi sosial, yang berperan penting dalam membentuk persepsi dan tindakan sosial.

Film sebagai representasi sosial berfungsi sebagai medium yang menggambarkan realitas kehidupan masyarakat, termasuk nilai, norma, konflik, dan struktur sosial yang ada. Film tidak hanya berperan sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana komunikasi dan edukasi yang menyampaikan pesan-pesan sosial secara visual dan simbolik. Secara umum, film sebagai representasi sosial menggunakan tanda, simbol, narasi, dan visual untuk merefleksikan kondisi sosial, budaya, dan politik masyarakat. Film dapat membentuk opini publik, meningkatkan kesadaran sosial, serta menjadi alat kritik terhadap ketidakadilan dan *stereotip* yang ada dalam masyarakat (Irawan & Zuhriya, 2023, hlm. 17).

## 2. Film

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, film dapat diartikan dalam dua pengertian. Pertama, film merupakan selaput tipis yang dibuat dari seloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop), Kedua, film yang diartikan sebagai lakon gambar hidup. Film merupakan istilah kata dari sinematografi. Sinematografi adalah kata serapan dari bahasa Inggris *cinematography* yang berasal dari bahasa Latin *sinema* “gambar” (Sunia, 2024).

Effendy menyatakan bahwa film sebagai hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film sebagai komunikasi massa merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, serta menggabungkan kesenian baik seni rupa, seni teater sastra, arsitektur, serta seni musik (Mahendra dkk., 2018).

Wibowo mendefinisikan film sebagai alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak ramai melalui media cerita, dan juga sebagai media ekspresi artistik bagi para seniman dan insan perfilman untuk mengungkapkan gagasan dan ide cerita yang dimilikinya (Helga, 2024).

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1992 mendefinisikan film sebagai karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam dengan pita seluloid, pita video, piringan video, atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam berbagai bentuk, jenis serta ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan atau dapat ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, maupun yang lainnya (Phetorant, 2020).

James Monaco berpendapat bahwa film adalah bentuk seni yang kompleks karena memadukan berbagai disiplin, seperti fotografi, teater, dan musik, untuk menciptakan pengalaman imersif bagi penonton. Pada dasarnya film dapat diartikan sebagai sebuah produk karya seni dan media informasi yang mengakomodasi berbagai pesan di dalamnya (Maluda, 2014).

Film sebagai media rakyat yang bersifat kompleks. Film adalah sebuah karya estetik dan juga sebagai media informasi yang seringkali menjadi media hiburan bahkan menjadi media propaganda politik. Film tidak hanya dilihat dari sisi seni modern tetapi juga dilihat dari sisi historis, sosial-budaya, politik maupun ekonomi. Film sebagai media audiovisual yang menarik, perkembangan Film di Indonesia sendiri sudah hadir sejak masa Kolonial Belanda. Namun, dalam perkembangan Film di Indonesia pada masa Kolonial tidak mengalami pertumbuhan yang cukup signifikan (Fahmi & Aji, 2022).

Film dikenal juga dengan sebutan *movie*, gambar hidup, film teater atau foto bergerak, yang merupakan rentetan gambar diam, yang apabila ditampilkan pada layar dapat menghasilkan ilusi gambar yang gerak, Film yang dibuat merupakan gabungan industri dan juga seni didalamnya. Film berfungsi sebagai media baru yang digunakan dalam menyebarkan hiburan yang menyajikan peristiwa, drama, komedi, dan sajian lainnya kepada penonton (Ma'rifatul, 2022).

Dalam industri perfilman memiliki perbedaan yang mendasar dengan industri lainnya. Faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan dalam industri film adalah bagaimana sebuah film dapat mempengaruhi emosi penonton. Keberhasilan sebuah film juga ditentukan oleh kemampuannya menghadirkan simulakra-simulakra yang mampu menciptakan *hiperealitas* (Ardiyanti, 2020). Kemajuan perfilman ditentukan oleh kebijakan perfilman yang harus melalui kajian terhadap sejarah perkembangannya yang dianalisa dengan empat tahapan rangkaian industri film yaitu: produksi, distribusi, promosi dan konsumsi.

Selanjutnya film juga bisa diartikan sebagai dokumen sosial dan budaya yang membantu mengkomunikasikan zaman. Membuat film mampu menyampaikan pesan yang terkandung didalamnya dalam bentuk media visual.

### 3. Jenis-Jenis Film

Sesuai dengan perkembangannya dari masa ke masa, film mempunyai beberapa jenis, diantaranya sebagai berikut:

#### a. Film Cerita

Jenis film ini berhubungan dengan orang-orang, tokoh, peristiwa, dan lokasi yang nyata. Struktur bertutur film dokumenter umumnya sederhana dengan tujuan agar memudahkan penonton memahami dan mempercayai fakta-fakta yang disajikan

#### b. Film Berita

Film mengenai fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi. Karena sifatnya berita, maka film yang disajikan kepada publik harus mengandung nilai berita (*news value*).

#### c. Film Dokumenter

Film dokumenter merepresentasikan realitas pada hal dan dibuat untuk tujuan yang tertentu. Tetapi umumnya film dokumenter manfaatnya menjadi film pembelajaran pada penonton.

#### d. Film Kartun

Film ini dibuat untuk konsumsi anak-anak, berupa perpaduan gambar kartun yang digerakkan oleh komputer. Sedangkan sekarang pemutaran film kartun banyak didominasi oleh tokoh-tokoh buatan seniman Amerika Serikat *Walt Disney*, baik kisah-kisah singkat *Mickey Mouse* dan *Donald duck* maupun Feature panjang seperti *snow white*.

Beberapa jenis film diatas merupakan perkembangan yang luar biasa dalam seni drama yang memasuki dunia perfilman yang semakin mengalami kemajuan. Film yang sarat dengan simbol-simbol, tanda-tanda, atau ikon-ikon akan cenderung menjadi film yang penuh tafsir. Ia justru akan merangsang timbulnya motivasi untuk mengenal suatu inovasi. Film memiliki kemajuan secara teknis dan juga mekanis, ada jiwa dan nuansa di dalamnya yang dihidupkan oleh cerita dan skenario yang memikat (Jannah, 2019).

Sementara itu, film juga dapat dibedakan berdasarkan genrenya di antaranya:

a. Komedi

Geoff King (2002) mendefinisikan komedi dalam film adalah salah satu bentuk hiburan yang mengandalkan unsur kejutan, absurditas, dan ironi untuk menciptakan tawa, sering kali dengan pendekatan yang ringan terhadap realitas.

Sedangkan menurut Rick Altman (1999) film komedi adalah film yang menggunakan humor sebagai elemen utama dalam penceritaannya, dengan tujuan membuat penonton tertawa melalui situasi lucu, karakter eksentrik, atau permainan kata.

Film yang mengekspliotasi situasi yang dapat menimbulkan kelucuan pada penonton. Situasi lucu ini ada yang ditimbulkan oleh peristiwa fisik sehingga menjadi komedi.

b. Drama

Menurut Steve Neale (2000) film drama didefinisikan sebagai film yang menampilkan narasi berbasis konflik interpersonal atau sosial dengan gaya yang lebih serius dibandingkan genre lainnya, seperti komedi atau aksi.

Sedangkan Geoff King (2005) memberi penjelasan bahwa film drama merupakan film yang lebih fokus pada pengembangan karakter dan cerita dibandingkan aksi atau efek visual, dengan tujuan memberikan pengalaman emosional yang kuat kepada penonton.

Film yang menggambarkan realita di sekeliling hidup manusia. Dalam film drama, alur ceritanya terkadang dapat membuat penonton tersenyum, sedih dan meneteskan air mata.

c. Horror

Menurut Rick Worland (2007) film horor merupakan kombinasi dari elemen visual, suara, dan narasi yang bertujuan menciptakan atmosfer menakutkan serta membangkitkan emosi intens seperti ketegangan dan ketakutan.

Sedangkan Steve Neale (2000) mendefinisikan film horor sebagai genre yang beroperasi melalui konvensi dan teknik sinematik tertentu,

seperti pencahayaan gelap, musik menyeramkan, serta tokoh antagonis yang mengintimidasi.

Film beraroma mistis, alam gaib, dan supranatural. Alur ceritanya bisa membuat jantung penonton berdegup kencang, menegangkan, dan berteriak histeris. Pada umumnya dalam film horor ini digunakan karakter antagonis (bukan manusia) yang berwujud fisik menakutkan dengan pelaku teror berwujud manusia, makhluk gaib, monster, hingga makhluk asing.

d. Musical

Geoff King (2005) mengartikan film musikal sebagai jenis film yang menggabungkan musik, nyanyian, dan tarian sebagai elemen penting dalam narasi, sering kali dengan gaya teatrikal dan ekspresif.

Film yang penuh dengan nuansa musik. Alur ceritanya sama seperti drama, hanya saja di beberapa bagian adegan dalam film para pemain bernyanyi, berdansa, bahkan beberapa menggunakan musik. Film dengan genre musikal biasanya lebih mengangkat cerita ringan yang umum seperti halnya percintaan, kesuksesan dan popularitas yang ada pada kehidupan sehari-hari dan dialami oleh banyak orang.

e. Action

Film action menurut Geoff King (2002) adalah genre yang menekankan pada aksi fisik sebagai daya tarik utama, sering kali dengan tempo cepat, konflik yang eksplosif, dan tokoh protagonis yang kuat.

Sementara Stephen Prince (2003) mengatakan bahwa genre action dalam film adalah bentuk sinema yang menggunakan adegan aksi sebagai elemen utama, dengan koreografi pertarungan, efek khusus, dan penggunaan senjata sebagai bagian penting dari penceritaan.

Film yang menyajikan adegan pertempuran, adu senjata, atau kebut-kebutan kendaraan antara tokoh yang jahat (antagonis), sehingga penonton merasakan ketegangan, was-was, ketakutan, dan bahkan bisa ikut bangga atas kemenangan si tokoh.

f. Tragedi

Film yang bertemakan tragedi, pada umumnya mengetengahkan kondisi atau nasib yang dialami oleh tokoh utama pada film tersebut. Nasib yang dialami biasanya membuat penonton merasa kasihan, prihatin, atau iba.

4. Unsur-unsur Film

Proses produksi film merupakan hasil kolaborasi, artinya proses produksi film melibatkan beberapa ahli kreatif dengan sentuhan teknologi dalam keahliannya, semua elemen tersebut saling berintegrasi, bersinergi dan saling melengkapi membuat karya (Irawan & Zuhriya, 2023, hlm. 18). Dalam hal ini, unsur-unsur dalam pembuatan film adalah sebagai berikut:

a. Produser

Produser adalah individu atau kelompok tertentu yang mengelola sektor produksi. Ada beberapa posisi dalam kelompok produser, termasuk produser eksekutif, di mana produser eksekutif adalah individu atau kelompok yang memprakarsai produksi film. Mereka bertanggung jawab untuk menasihati dan mengumpulkan dana untuk produksi film tersebut. Tugas produser adalah memimpin seluruh tim produksi berdasarkan keputusan bersama, baik secara kreatif maupun anggaran, produser bertanggung jawab atas produksi. Meskipun manajer produksi adalah supervisor, perannya adalah memberikan input alternatif kepada departemen produksi dan pada pengelolaan anggaran.

b. Sutradara

Sutradara berada di garis depan dalam proses pembuatan film. Dia adalah pemimpin industri dalam proses pembuatan film. Baik atau buruknya proses pembuatan sebuah film tergantung dari kepintaran sang sutradara. Karena dialah yang memiliki kekuasaan untuk mengontrol pembuatan film, dia membuat film dengan sentuhan personal di masyarakat.

c. Penulis Skenario

Penulis skenario atau script writer, adalah orang yang membuat naskah skenario dalam film. Film ialah kerangka acuan dan deretan adegan yang ditulis spesifik sebagai deskripsi visual dalam produksi film.

d. Penata Fotografi

Penata fotografi juga tak jarang dianggap sebagai sinematografer serta merupakan tangan kanan sutradara pada hal menangkap subjek di lapangan. Dia wajib mempunyai hubungan yang baik dengan sutradara dan membentuk serta mengintegrasikan sinergi untuk mendefinisikan adegan demi adegan pengambilan gambar. Sinematografer sangat paham dengan teknik kamera, kamera serta peralatan dan mengetahui cara memakai alat tersebut pada waktu yang tepat (Irawan & Zuhriya, 2023, hlm. 19).

e. Penata Artistik

Seorang art director ialah pekerjaan yang kompleks, ia wajib mendesain segala sesuatu yang terkait latar belakang cerita dalam film, yaitu setting yang menceritakan lokasi cerita dan perkembangan pada film. Seluruh tatanan yang ia buat harus memberikan gambaran yang jelas terhadap makna film, apakah itu masa lalu, sekarang atau masa depan, serta tempatnya, semua atribut di dalamnya harus jelas mencerminkan kondisi dari cerita film tersebut (Nanda, 2020, hlm. 18).

f. Penata Suara

Perancang suara menyediakan bunyi untuk adegan tersebut, terutama ketika pemain berakting sehingga gambar yang didapatkan mempunyai audio asal adegan. Pengeditan suara ialah penggabungan elemen suara dari obrolan dan adegan deskriptif (pencampuran) dan dampak bunyi khusus. Penata suara bertanggung jawab untuk merekam setiap adegan asal semua tindakan.

g. Penata Musik

Penata musik pada produksi film adalah proses penambahan suara di adegan-adegan eksklusif untuk membentuk kesan kisah cinta, drama, horor, ketakutan, dan bahkan kekacauan. Penata musik umumnya berfungsi saat menggabungkan atau mengedit gambar yang diambil (Nanda, 2020, hlm. 18).

h. Penyunting atau *Editing*

Hasil dari menyelesaikan *shoot* kemudian menggabungkannya dari satu *shoot* ke *shoot* lainnya inilah yang disebut dengan proses *modifying* atau pasca produksi *movie*. Orang yang melakukan ini disebut editor, yang bertugas mengumpulkan hasil *shooting* di lokasi kemudian mengolahnya menjadi sebuah film (Irawan & Zuhriya, 2023, hlm. 21).

i. Pemeran atau *Aktor*

Aktor umumnya diartikan orang tampil pada depan kamera berdasarkan dialog naskah. Proses penokohan menggerakkan seseorang untuk menghadirkan ekspresi emosi, gerakan, dan gaya bicara yang tepat sehingga mencerminkan skenario film. Seorang aktor wajib memiliki kepintaran pengendalian diri, termasuk mengendalikan dan memahami tokohnya dalam film (Nanda, 2020, hlm. 19).

### C. Pola Asuh Orang Tua

1. Pengertian pola asuh orang tua

Menjadi orang tua merupakan kebahagiaan tersendiri bagi orang dewasa yang telah melakukan pernikahan. Mengemban amanat yang dititipkan oleh Allah SWT yaitu memiliki seorang anak yang harus dididik dan dikembangkan dengan baik. (Talibandang & Langi, 2021).

Pola asuh terdiri dari dua kata yakni “pola” dan “asuh”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pola artinya sistem atau cara kerja. Pola juga berarti bentuk (struktur) yang tepat. Asuh berarti menjaga, merawat dan mendidik anak kecil, membimbing (melatih, membantu dan sebagainya), dan memimpin (mengepalai dan menyelenggarakan) satu badan atau lembaga

(Wijono, 2021). Maka pola asuh dapat diartikan sebagai sistem atau cara terstruktur untuk merawat, mendidik, membimbing, membantu, melatih, dan memimpin anak.

Sementara pengertian orang tua menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah “ayah dan ibu”. Miami M.Ed. mengemukakan bahwa “orang tua adalah pria dan wanita yang terikat dalam perkawinan dan siap sedia untuk memikul tanggung jawab sebagai suami dan istri dalam perkawinan dan siap sedia memikul tanggung jawab ayah dan ibu dari anak-anak yang dilahirkan” (Delima, 2021).

Menurut Lestari. S (2012), Pola asuh orang tua adalah perilaku pengasuhan dengan muatan tertentu dan memiliki tujuan sosialisasi. Dengan kata lain, praktik pengasuhan (*Parenting Practice*) dapat dikonseptualkan sebagai sistem interaksi yang dinamis yang mencakup pemantauan, pengelolaan perilaku, dan kognisi sosial dengan kualitas relasi orang tua-anak sebagai pondasinya. Menurut Baumrind, pola asuh pada prinsipnya merupakan *parenting control* yakni bagaimana orang tua mengontrol, membimbing, serta mendampingi anak-anaknya untuk melaksanakan tugas-tugas perkembangannya menuju pada proses kedewasaan (Tarigan dkk., 2022).

Gunarsa Singgih dalam bukunya psikologi remaja, pola asuh orang tua adalah sikap dan cara orang tua dalam mempersiapkan anggota keluarga yang lebih muda termasuk anak supaya dapat mengambil keputusan sendiri dan bertindak sendiri serta bertanggung jawab sendiri (Arsyad, 2019). Rifa Hidayah mengungkapkan bahwa pola asuh orang tua yaitu perawatan, pendidikan, dan pembelajaran yang diberikan orang tua terhadap anak mulai dari lahir hingga dewasa (Wijono, 2021).

Pola asuh atau disebut dengan *parenting* merupakan pola perilaku yang diterapkan pada anak dan bersifat *relative* dari waktu ke waktu. Pola perilaku ini dapat dirasakan oleh anak dari segi positif dan negatifnya. Secara sederhana *parenting* atau proses Pendidikan, pembelajaran, dan pembentukan

anak-anak kita menuju masa depan, sehingga sangat penting untuk dapat dipahami dan dikuasai dengan sebaik-baiknya (Subagia, 2021, hlm. 20).

Dari pengertian-pengertian yang telah disebutkan dapat disimpulkan bahwa pola asuh orang tua adalah perawatan, pendidikan, pengawasan, pembimbingan, dan pendampingan yang dilakukan oleh orang tua kepada anggota keluarga yang lebih muda dimana anak termasuk didalamnya agar anak dapat berkembang dan tumbuh dewasa dengan baik.

Menurut Sigmund Freud dalam teori *Psikoanalisa* menyebutkan bahwa perkembangan kepribadian seorang anak dipengaruhi oleh apa yang ia terima pada masa *golden age* yaitu usia 0-6 tahun pertama kehidupan serta kemampuan untuk melewati setiap fase perkembangan, apabila seorang anak mendapatkan pendidikan dan pengasuhan yang baik maka akan mengakibatkan anak memiliki kepribadian yang baik pada saat dewasa (Mutmainah & Sholihah, 2021). Hal ini senada dengan hadits Nabi yang diriwayatkan dari Abu Hurairah r.a. berkata, Rasulullah SAW bersabda:

قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَا مِنْ مَوْلُودٍ إِلَّا يُولَدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ أَوْ يُمَجِّسَانِهِ. (رواه البخاري)

Artinya: “Rasulullah Saw bersabda: Tiada seorang anakpun yang lahir kecuali ia dilahirkan dalam keadaan fitrah, maka kedua orang tuanyalah yang menjadikan ia beragama Yahudi, Nasrani dan Majusi” (HR. Bukhari) (Al-Bukhari, 1992).

Lingkungan pertama yang ditemui seorang anak adalah keluarga yang terdiri dari ayah, ibu, dan saudara. Dalam interaksinya seorang anak mengadaptasi dari apa yang dilihat dan dipelajari di dalam keluarga. Seorang anak yang dibesarkan oleh keluarga yang memiliki intensitas emosional yang tinggi maka akan mempengaruhi kecerdasan emosionalnya ketika ia dewasa (Ayun, 2017). Pengertian keluarga dapat dilihat dalam arti kata yang sempit, sebagai keluarga inti yang merupakan kelompok sosial terkecil dari masyarakat yang terbentuk berdasarkan pernikahan dan terdiri dari seorang suami (ayah), isteri (ibu) dan anak-anak mereka. Sedangkan keluarga dalam

arti kata yang lebih luas misalnya keluarga RT, keluarga kompleks, atau keluarga Indonesia (Maemunah, 2023).

Remaja merupakan masa peralihan antara masa anak-anak dan masa dewasa dimana perkembangan kognisi remaja berimplikasi pada perkembangan sosial. pola asuh orang tua adalah dasar pembentukan kepribadian mulai dari lahir hingga beranjak dewasa (Mardiah dkk., 2022).

Pola asuh yang diterapkan oleh orang tua dalam memperlakukan anaknya sehari-hari dapat mempengaruhi perilakunya. Sikap teladan orang tua sangat dibutuhkan bagi perkembangan anak-anak karena anak-anak melakukan *modeling* dan imitasi dari lingkungan terdekatnya. Keterbukaan antara orang tua dan anak menjadi hal penting agar dapat menghindarkan anak dari pengaruh negatif yang ada di luar lingkungan keluarga, Orang tua perlu membantu anak dalam mendisiplinkan diri (Zulfitria, 2018). Selain itu, pengisian waktu luang anak dengan kegiatan positif untuk mengaktualisasikan diri penting dilakukan. Pengisian waktu luang juga merupakan salah satu wadah "*katarsis emosi*". Di sisi lain, orang tua hendaknya kompak dan konsisten dalam menegakkan aturan. Apabila ayah dan ibu tidak kompak dan konsisten, maka anak akan mengalami kebingungan dan sulit diajak disiplin.

Sebagai orang tua sudah tentu senang jika anaknya berhasil dan sukses. Akan tetapi kesuksesan anak tidak hanya membutuhkan materi yang cukup, fasilitas yang mewah, dan sekolah-sekolah ternama tanpa adanya dukungan emosional dari orang tua atas potensi yang dimiliki oleh anak.

Perlu diketahui bahwa mengembangkan potensi anak tidak hanya dengan sekedar membanjiri dengan materi, fasilitas saja, akan tetapi lebih penting dari itu adalah mendukung semua potensi dan kemauannya yang bersifat positif. Realita yang banyak terjadi saat ini, adalah Ketika orang tua memenuhi semua kebutuhan materi anak, namun memaksa anak untuk mengikuti kemauan orang tua. Sebagai contoh, demi memenuhi ambisi orang tua, anak dipaksa untuk kuliah dengan mengambil jurusan yang diinginkan oleh orangtuanya, padahal itu sama sekali jauh dari kemampuan dan potensi

anak. Oleh karena itu, salah satu bentuk dukungan orang tua untuk mengantarkan anak mencapai kesuksesan adalah peran orang tua yang mampu mendukung kebutuhan materi anak sekaligus mendukung pengembangan potensi dan kemampuan anak (Ilhamuddin & Muallifah, 2011, hlm. 2).

## 2. Macam-macam pola asuh orang tua

Terdapat berbagai pendapat mengenai bentuk pola asuh. Pola asuh adalah suatu cara yang dilakukan orang tua dalam mendidik anak-anaknya. Menurut Baumrind dalam Santrock, 2002, hlm. 257), terdapat 3 macam pola asuh orang tua yaitu otoritatif, otoriter, dan permisif (Sumiati, 2024, hlm. 24).

### a. Pola asuh Otoritatif

Baumrind (dalam Santrock, 2002, hlm. 258) menjelaskan pengasuhan otoritatif merupakan pola asuh yang mendorong anak-anak agar mandiri tetapi masih menetapkan batas-batas pengendalian atas tindakan-tindakan mereka. Musyawarah verbal yang ekspansif dimungkinkan, dan orang tua memperlihatkan kehangatan serta kasih sayang terhadap anak. Pengasuhan yang otoritatif diasosiasikan dengan kompetensi sosial anak. Pola asuh jenis ini merupakan pola asuh yang mengedepankan kepentingan anak, akan tetapi tidak ragu dalam mengendalikan mereka. Orang tua dengan perilaku ini bersikap rasional, selalu mendasari tindakannya pada rasio atau pemikiran-pemikiran. Orang tua ini juga bersikap realistis terhadap kemampuan anak, tidak berharap yang berlebihan diluar batas kemampuan anak. Orang tua tipe ini memberikan kebebasan sebebas-bebasnya kepada anak untuk memilih dan melakukan suatu Tindakan serta pendekatannya terhadap anak bersifat hangat.

Selanjutnya Baumrind menjelaskan bahwa saat orang tua menggunakan pola asuh otoritatif ini maka seorang anak akan cenderung gembira, percaya diri, mandiri, memiliki rasa ingin tahu yang sehat, tidak manja, kontrol diri yang baik, mudah disukai, memiliki keterampilan

sosial yang efektif, menghargai kebutuhan-kebutuhan orang lain, termotivasi, dan berprestasi. Contoh pola asuh otoritatif adalah ketika seorang anak dibebaskan oleh orang tuanya untuk melakukan berbagai macam kegiatan asalkan kegiatan tersebut tidak melanggar Batasan nilai dan norma yang berlaku dalam keluarga dan masyarakat (Sumiati, 2024, hlm. 24–25).

b. Pola asuh Otoriter

Pengasuhan otoriter adalah gaya pengasuhan yang membatasi dan menghukum serta menuntut anak untuk mengikuti segala perintah orang tua dan menghormati pekerjaan dan usaha. Orang tua yang otoriter menetapkan batas-batas yang tegas dan tidak memberi peluang yang besar kepada anak-anak untuk berbicara (bermusyawarah). Pengasuhan otoriter diasosiasikan dengan inkompetensi sosial anak-anak. Orang tua tipe otoriter cenderung memaksa, memerintah, dan menghukum. Apabila anak tidak mau melakukan apa yang dikatakan oleh orang tua, maka orang tua tipe ini tidak segan menghukum anak. Orang tua tipe ini juga tidak mengenal kompromi dan dalam berkomunikasi biasanya bersifat satu arah.

Saat orang tua menggunakan pola asuh otoriter ini maka seorang anak akan cenderung tidak Bahagia, cemas, memiliki kepercayaan diri yang rendah, kurang inspiratif, bergantung pada orang lain, kurang memiliki keterampilan sosial dan perilaku prososial, memiliki gaya komunikasi yang koersif dalam berhubungan dengan orang lain, pembangkang. Contohnya adalah orang tua yang memarahi dan menghukum anaknya karena pulang sekolah tidak pada waktunya tanpa mendengar alasan yang diberikan oleh anaknya (Sumiati, 2024, hlm. 26).

c. Pola asuh permisif

Pola asuh ini memberikan kesempatan pada anaknya untuk melakukan sesuatu tanpa pengawasan yang cukup dari orang tua. Mereka cenderung tidak menegur dan memperingatkan anak apabila anak sedang dalam bahaya dan sangat sedikit bimbingan yang diberikan oleh mereka,

sehingga hal tersebut seringkali disukai oleh anak. Maccoby dan Martin (dalam Santrock, 2002, hlm. 258) membagi pengasuhan yang permisif kedalam dua bentuk, yaitu:

1) *Permissive-indefferent*

*Permissive-indifferent* ialah suatu gaya pengasuhan dimana orang tua sangat tidak terlibat dalam kehidupan anak, tipe pengasuhan ini diasosiasikan dengan inkompetensi sosial anak, khususnya kurangnya kendali diri.

2) *Permissive-indulgent*

*Permissive-indulgent* ialah gaya pengasuhan dimana orang tua sangat terlibat dalam kehidupan anak tetapi menetapkan sedikit Batasan dan kendali terhadap mereka. Pengasuhan ini diasosiasikan dengan inkompetensi sosial anak khususnya kurangnya kendali diri.

Menurut Baumrind (dalam Ormrod, 2008, hlm. 95) menjelaskan bahwa saat orang tua menggunakan pola asuh ini, maka anak akan cenderung egois, tidak termotivasi, bergantung pada orang lain, menuntut perhatian orang lain, tidak patuh, dan cenderung impulsif. Contohnya orang tua yang terlalu sibuk dengan pekerjaannya tanpa meluangkan waktu sedikitpun untuk mengawasi atau mengontrol kegiatan anaknya (Sumiati, 2024, hlm. 27–28).

Sedangkan menurut Hufad, pola asuh dalam keluarga terbagi kepada:

- a. Pola asuh yang memanjakan. Dalam hal ini masih ada orang tua yang mengartikan kasih sayang dengan memanjakan secara berlebihan, sehingga segala sesuatu diberikan kepada anak diluar batas wajar. Akibatnya anak tidak dapat mengembangkan dirinya karena terlalu dikhawatirkan oleh orang tuanya.
- b. Pola asuh membiarkan. Pola asuh ini dilakukan dengan membiarkan anaknya sendiri melakukan hal yang ia inginkan tanpa adanya arahan. Anak dapat berbuat apa saja sesuai dengan keinginannya. Orang tua merasa sudah memberikan materi, sehingga segala kegiatannya terserah kepada anak, relasi emosional dalam pola asuh ini sangat kurang.

- c. Pola asuh otoriter. Dimana orang tua bertindak bahwa segala sesuatu yang menjadi aturannya harus dipatuhi oleh anak. Pola asuh ini tidak menghargai anak sebagai individu yang sedang berkembang, orang tua tidak mau tahu keinginan anak, yang penting adalah anak mematuhi perintahnya.
- d. Pola asuh otoritatif. Pola asuh yang wajar dan dirasa tepat untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan potensi anak yang dibawanya sejak lahir. Dalam penerapan pola ini disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Yang berarti mungkin saja anak suatu waktu perlu dimanjakan, dan diwaktu yang lain memerlukan ketegasan. Pola asuh ini adalah kombinasi antara pola asuh otoriter dan permisif yang penggunaan dua pola asuh tersebut disesuaikan dengan situasi dan kondisi anak (Sumiati, 2024, hlm. 28–29).

### 3. Faktor yang mempengaruhi pola asuh orang tua

Pola asuh orang tua sendiri dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Manurung (1995:53) beberapa faktor yang mempengaruhi dalam pola pengasuhan orang tua adalah :

- a. Latar belakang pola pengasuhan orang tua. Maksudnya para orang tua belajar dari metode pola pengasuhan yang pernah didapat dari orang tua mereka sendiri.
- b. Tingkat pendidikan orang tua. Orang tua yang memiliki tingkat pendidikan tinggi berbeda pola pengasuhannya dengan orang tua yang hanya memiliki tingkat pendidikan yang rendah.
- c. Status ekonomi serta pekerjaan orang tua. Orang tua yang cenderung sibuk dalam urusan pekerjaannya terkadang menjadi kurang memperhatikan keadaan anak-anaknya. Keadaan ini mengakibatkan fungsi atau peran menjadi “orang tua” diserahkan kepada pembantu, yang pada akhirnya pola pengasuhan yang diterapkanpun sesuai dengan pengasuhan yang diterapkan oleh pembantu (Yusuf dkk., 2024).

Sedangkan Santrock (1995: 240) menyebutkan ada beberapa faktor yang mempengaruhi dalam pola pengasuhan antara lain :

- a. Penurunan metode pola asuh yang didapat sebelumnya. Orang tua menerapkan pola pengasuhan kepada anak berdasarkan pola pengasuhan yang pernah didapat sebelumnya.
- b. Perubahan budaya, yaitu dalam hal nilai, norma serta adat istiadat antara dulu dan sekarang (Yusuf dkk., 2024).

Pendapat di atas juga didukung Mindel (dalam Walker, 1992:3) yang menyatakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi terbentuknya pola asuh orang tua dalam keluarga, diantaranya:

- a. Budaya setempat. Dalam hal ini mencakup segala aturan, norma, adat dan budaya yang berkembang di dalamnya.
- b. Ideologi yang berkembang dalam diri orang tua. Orang tua yang mempunyai keyakinan dan ideologi tertentu cenderung untuk menurunkan kepada anak-anaknya dengan harapan bahwa nantinya nilai dan ideologi tersebut dapat tertanam dan dikembangkan oleh anak dikemudian hari.
- c. Letak geografis dan norma etis. Penduduk pada dataran tinggi tentu memiliki perbedaan karakteristik dengan penduduk dataran rendah sesuai tuntutan dan tradisi yang dikembangkan pada tiap-tiap daerah.
- d. Orientasi religius. Orangtua yang menganut agama dan keyakinan religius tertentu senantiasa berusaha agar anak pada akhirnya nanti juga dapat mengikutinya.
- e. Status ekonomi. Dengan perekonomian yang cukup, kesempatan dan fasilitas yang diberikan serta lingkungan material yang mendukung cenderung mengarahkan pola asuh orangtua menuju perlakuan tertentu yang dianggap orangtua sesuai.
- f. Bakat dan kemampuan orangtua. Orangtua yang memiliki kemampuan komunikasi dan berhubungan dengan cara yang tepat dengan anaknya cenderung akan mengembangkan pola asuh yang sesuai dengan diri anak.

- g. Gaya hidup. Gaya hidup masyarakat di desa dan di kota besar cenderung memiliki ragam dan cara yang berbeda dalam mengatur interaksi orangtua dan anak (Siti, 2023).

Menurut Hurlock (1999) ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi pola asuh orang tua, yaitu karakteristik orang tua.

- a. Kepribadian Orang Tua. Setiap orang berbeda dalam tingkat energi, kesabaran, intelegensi, sikap dan kematangannya. Karakteristik tersebut akan mempengaruhi kemampuan orang tua untuk memenuhi tuntutan peran sebagai orang tua dan bagaimana tingkat sensitifitas orang tua terhadap kebutuhan anak-anaknya.
- b. Keyakinan. Keyakinan yang dimiliki orang tua mengenai pengasuhan akan mempengaruhi nilai dari pola asuh dan akan mempengaruhi tingkah lakunya dalam mengasuh anak-anaknya.
- c. Persamaan dengan pola asuh yang diterima orang tua. Bila orang tua merasa bahwa orang tua mereka dahulu berhasil menerapkan pola asuhnya pada anak dengan baik, maka menggunakannya untuk maksiat kepada Allah (Sumbawa & Karmila, 2021).

Soekanto (2004:43) secara garis besar menyebutkan bahwa “ada dua faktor yang mempengaruhi dalam pengasuhan seseorang yaitu faktor eksternal serta faktor internal.” Faktor eksternal adalah lingkungan sosial dan lingkungan fisik serta lingkungan kerja orang tua, sedangkan faktor internal adalah model pola pengasuhan yang pernah didapat sebelumnya (Ekawati, 2020).

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keberagaman pola asuh orang tua yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kepribadian orang tua, pengalaman masa kecil, tingkat pendidikan, nilai dan keyakinan, kesehatan mental dan emosional. Sementara faktor eksternal meliputi lingkungan sosial, kondisi ekonomi, perubahan sosial dan teknologi, dan pengaruh budaya.

#### D. Semiotika Charles Sanders Pierce

##### 1. Pengertian semiotika

Semiotika secara etimologi berasal dari bahasa Yunani, yaitu dari kata *semeion* yang berarti "tanda" atau "lambang". Kata ini kemudian berkembang menjadi *semiotics* dalam bahasa Inggris dan *semiotique* dalam bahasa Prancis, yang keduanya merujuk pada ilmu yang mempelajari tentang tanda-tanda dan proses penandaan dalam komunikasi manusia maupun non-manusia. Semiotika secara terminologis adalah ilmu atau studi tentang tanda-tanda, baik yang terdapat dalam kehidupan manusia maupun dalam berbagai bentuk komunikasi, serta bagaimana tanda-tanda tersebut membentuk, menyampaikan, dan memproduksi makna dalam konteks sosial dan budaya. Dalam ranah akademik, semiotika digunakan untuk menganalisis dan menginterpretasi makna yang tersembunyi di balik berbagai bentuk ekspresi, seperti teks, gambar, simbol, film, puisi, hingga objek budaya (Ramadhani & Budiyo, 2024).

Secara epistemologi, semiotika di hubungkan dengan kata *sign* dan *signal*. Semiotika dipakai sebagai pendekatan untuk menganalisa sesuatu baik berupa kode maupun simbol di media cetak maupun media elektronik. Semiotika telah digunakan sebagai salah satu pendekatan dalam menelaah sesuatu yang berhubungan dengan tanda, misalnya karya sastra, dan teks berita dalam media (Amalia, 2022).

Semiotika menurut Roland Barthes (1964) adalah sistem tanda yang tidak hanya mencakup bahasa, tetapi juga aspek budaya lainnya, seperti mode, iklan, dan film. Barthes memperkenalkan konsep *denotasi* (makna literal) dan *konotasi* (makna tambahan yang dipengaruhi budaya) (Moningka, 2024).

Menurut Umberto Eco (1976) semiotika adalah ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang dapat dianggap sebagai tanda, dari bahasa hingga simbol dalam budaya populer. Menurut Eco, tanda tidak hanya membawa makna, tetapi juga membentuk realitas sosial (Hasbullah, 2020). Algirdas Greimas (1966) mengartikan Semiotika sebagai analisis struktur makna yang ada dalam teks dan narasi. Greimas memperkenalkan model semiotik persegi (*semiotic*

*square*) untuk menjelaskan bagaimana makna terbentuk melalui oposisi biner (Syah, 2017).

Pengertian semiotika menurut pendapat John Fiske (2010: 60) yakni ilmu yang mengkaji tentang tanda dan mempelajari tata cara tanda tersebut bekerja. Semiotika merupakan ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Menurut Sobur tanda adalah alat yang digunakan dalam upaya untuk mencari jalan di tengah-tengah kehidupan manusia (Yuwita, 2018).

Semiotika pada umumnya merupakan suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan Bersama-sama manusia (Sugiarti & Fitriani, 2021). Dan secara sederhana semiotika didefinisikan sebagai teori tentang tanda atau sistem tanda. Sedangkan tanda atau *sign* adalah sesuatu yang memiliki makna, yang mengkomunikasikan pesan-pesan kepada seseorang. Oleh karena itu, segala sesuatu bisa menjadi sebuah tanda, misalnya buku, film, orang, bangunan dan juga iklan. Sebuah tanda (*sign*) dalam sistem makna dipisahkan menjadi dua komponen yaitu *signifier* (penanda) dan *signified* (pertanda). *Signifier* adalah materi yang membawa makna sedangkan *signified* adalah maknanya. *Signifier* menunjuk pada dimensi konkret dari tanda, sedangkan *signified* merupakan isi abstrak tanda, makna yang diletakkan pada tanda.

## 2. Teori Semiotika Charles Sanders Pierce

Pemahaman semiotika tidak lepas dari pengaruh tokoh penting tersebut yaitu Charles Sanders Peirce yang lahir pada tahun 1839 di kota Cambridge. Ia adalah filsuf Amerika asli yang banyak berperan dalam berbagai bidang ilmu. Sepanjang jalan berkaryanya, Peirce mendapatkan respon dan perhatian yang kurang dari teman-temannya, sebab ia dianggap terlalu orisinal. Teman-temannya tidak ada yang menaruh perhatian padanya hingga membiarkan ia meninggal dalam kemiskinan dan kesusahan. Peirce banyak menulis, tetapi kebanyakan tulisannya bersifat pendahuluan, sketsa dan sebagian besar tidak diterbitkan sampai ajalnya. Pada tahun 1931-1935 Charles Hartshorne dan Paul

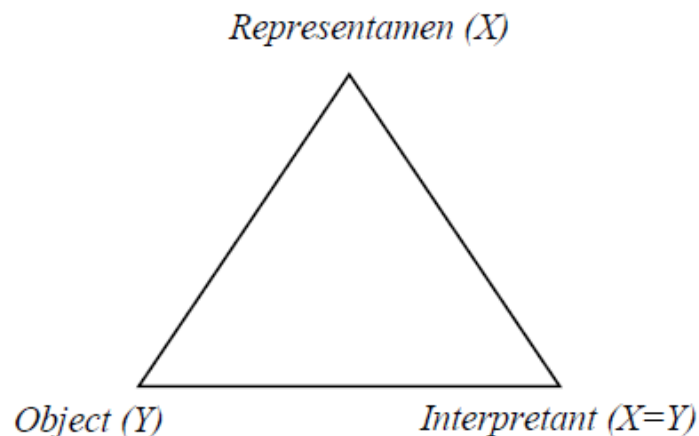
Weiss menerbitkan karya pertama Peirce dengan judul *Collected Papers of Charles Sanders Pierce* sebanyak enam jilid. Selanjutnya pada tahun 1957, jilid tujuh dan delapan yang dikerjakan oleh Arthur W Burks pun terbit.

Pierce memang seorang tokoh yang tidak hanya menekuni dalam satu bidang. Selain seorang ahli logika, ia juga mampu memahami bagaimana manusia itu bernalar. Ia menganggap bahwa manusia berpikir dalam tanda, oleh sebab itu ia menciptakan sebuah Ilmu Tanda atau Semiotika. Menurutnya, semiotika adalah persamaan kata dari logika. Tanda-tanda itu dianggapnya sebagai sebuah unsur dalam komunikasi.

Peirce mengartikan bahwa semiotika merupakan hubungan antara tanda, objek, dan makna. Dalam kajian komunikasi, semiotika berfokus pada kajian makna tersembunyi di balik penggunaan tanda, mirip dengan teks atau bahasa. Peirce juga menyatakan bahwa tanda itu sendiri adalah semacam keunggulan, objek adalah yang kedua, dan interpretasi unsur perantara adalah yang ketiga (Sasmita, 2017).

Peirce mengemukakan tanda adalah sesuatu yang mewakili seseorang atau benda dalam beberapa cara atau kapasitas tertentu. Simbol adalah segala sesuatu yang ada dalam diri seseorang untuk menunjukkan sesuatu yang lain mengenai pesan yang ingin disampaikan dalam beberapa cara atau kemampuan yang berbeda. Proses relasional dari representasi ke objek disebut proses simbolik. Saat menginterpretasikan sebuah tanda, proses simbolik ini belum selesai, karena ada proses lain yang merupakan kelanjutan, yang disebut interpretasi (proses interpretasi) (Sasmita, 2017).

*Representamen* adalah hal-hal yang terasa (*perceptible*) atau material yang berfungsi sebagai tanda. Dengan kata lain, *representamen* dan *interpretant* adalah tanda, yaitu sesuatu yang menggantikan sesuatu. Teori semiotika Peirce dikenal sebagai segitiga triadik karena sifatnya yang menghubungkan segitiga, yaitu istilah *representamen*, *object*, *interpretant* dalam proses semiotik (Sasmita, 2017).



Gambar 2. 1 Segitiga Triadik Charles Sanders Pierce

Dilihat dari sudut pandang *representamen* yang semata-mata posibilitas logis (logical possibilities) Peirce dalam membedakan tanda-tanda menjadi:

a. *Qualisigns*

*Qualisigns* adalah tanda yang dimaknai berdasarkan sifatnya. Contoh: putih bermakna suci dan bersih, jam bermakna waktu dan kedisiplinan, serta boneka bermakna lucu, imut, dan empuk.

b. *Sinsign*

*Sinsigns* adalah tanda atas dasar tampilan tanda tersebut dalam kenyataan. Contoh: suara tangisan bayi bermakna lapar, suara kokokan ayam bermakna hari sudah pagi, dan suara tawa berarti bahagia.

c. *Legisign*

*Legisigns* merupakan tanda atas dasar suatu peraturan yang berlaku umum, sebuah konvensi, atau sebuah kode. Contoh: lampu merah artinya harus berhenti, *zebra cross* artinya zona untuk menyebrang, dan anggukan artinya setuju terhadap sesuatu (Annisa & Sakinah, 2020, hlm. 41).

Berdasarkan objeknya, Pierce membagi tanda ke dalam *ikon*, *indeks*, dan *simbol*.

a. *Ikon*

*Ikon* adalah tanda yang mengandung kemiripan fisik (*resemblance*) dengan acuannya (*reference*) yang nantinya menciptakan hubungan antara representamen dan object yang terwujud sebagai “kesamaan dalam beberapa kualitas”.

b. *Indeks*

*Indeks* adalah tanda yang mempunyai keterkaitan dalam hal peristiwa (*fenomenal*) dan keberadaan (*eksistensial*) diantara *representamen* dan objeknya, atau bisa disebut sebagai sebuah hubungan sebab-akibat.

c. *Simbol*

*Simbol* berperan sebagai penanda yang melaksanakan fungsi sebagai penanda yang sesuai dengan tanda yang telah umum digunakan dalam masyarakat (Annisa & Sakinah, 2020, hlm. 41).

Berdasarkan *interpretant*, tanda (*sign/representamen*) dipilah menjadi *rheme*, *dicent sign* atau *dicisign* dan *argument*:

a. *Rheme*

*Rheme* adalah tanda kemungkinan kualitas, yaitu setiap tanda yang tidak benar dan tidak salah. *Rheme* merupakan tanda yang menyebabkan penafsiran dengan cara memilih. Sebagai contoh orang yang matanya bengkak dapat diartikan bahwa orang tersebut selesai menangis, atau sakit mata, dan atau baru bangun dari tidur.

b. *Dicent sign* atau *dicisign*

*Dicent sign* atau *dicisign* tanda eksistensial sejatinya tanda faktual, yang sebagian besar berupa kalimat. Sebagai proposisi, tanda adalah tanda informasi, seperti pada pernyataan *Tom* adalah seekor kucing. Tidak seperti *rheme*, *dicisign* bisa benar atau salah, tetapi tidak secara langsung mengatakan alasannya. *Dicent sign* adalah tanda yang sesuai dengan kenyataan misalnya di sebuah jalan sering terjadi kemacetan karena banyak kendaraan yang parker sembarangan, maka rambu dilarang parkir pun di pasang di sana

c. *Argument*

*Argument* adalah tanda yang langsung memberikan alasan tentang sesuatu. *Argument* adalah tanda atau aturan hukum, tanda alasan berdasarkan prinsip panduan yang didasari dari premis tertentu terhadap kesimpulan yang cenderung benar. Jika model menegaskan keberadaan objek, *argument* dapat membuktikan kebenarannya.

Berikut adalah tabel distribusi derajat Pierce untuk masing-masing fungsi dan hubungan triadik (Annisa & Sakinah, 2020, hlm. 41).

*Tabel 2. 1 Pembagian Tanda Charles Sanders Peirce*

|                    | 1         | 2        | 3        |
|--------------------|-----------|----------|----------|
| Representamen (R1) | Qualisign | Sinsign  | Legisign |
| Object (O2)        | Icon      | Index    | Symbol   |
| Interpretant (I3)  | Rhema     | Dicisign | Argument |

## E. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian ini dilakukan tidak terlepas dari hasil penelitian-penelitian terdahulu yang pernah dilakukan sebagai bahan perbandingan dan kajian. Adapun penelitian terdahulu yang relevan dari jurnal terkait dengan masalah representasi isi tayangan sebuah film *Keluar Main* 1994 adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan Jurnal dari Universitas Riau milik Bagus Fahmi Weisarkurnia tentang “Representasi Pesan Moral Dalam Film Rudy Habibie Karya Hanung Bramantyo (Analisis Semiotika Roland Barthes)”. Penelitian ini membahas bagaimana cerita tentang masa muda seorang visioner bernama Rudy (panggilan kecil B.J. Habibie) dari awal karir hingga kisah percintaannya dengan Ainun (Alm. Istrinya) (Birri, 2024).
2. Berikutnya penelitian berbentuk skripsi dari Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, milik Hafsatul Mubarakah W S, yang berjudul “Representasi Bentuk Pola Asuh Orang Tua Dalam Film Ku Kira Kau Rumah Karya Umay Sahab Tahun 2022”. Penelitian ini membahas film drama psikologi Indonesia yang mengangkat isu kesehatan mental, dan bagaimana bentuk penerapan pola asuh orang tua terhadap kepribadian anak. Penelitian ini menggunakan analisis semiotika dengan menggunakan teori Roland Barthes yang digunakan untuk menentukan atau mengidentifikasi tanda-tanda yang ada dalam film.
3. Penelitian berupa jurnal dari Universitas Bina Sarana Informatika Jakarta, yang ditulis oleh Syiffa Khairunnisa dan Ade Budi Santoso berjudul “Representasi Bentuk Pola Asuh Orang Tua dalam Film Web Series Cinta Pertama Ayah”. Penelitian ini menunjukkan bahwa orang tua yang menerapkan pola asuh otoriter akan cenderung membuat anak diam-diam melanggar aturan yang diberikan. Orang tua yang menerapkan pola asuh demokratis akan membuat anak lebih cenderung terbuka dan komunikatif, pola asuh permissive mengakibatkan anak merasa lebih bebas namun sering kali kesulitan mengontrol diri karena minim dan kurang ketatnya larangan yang diberikan. Metode penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif, dengan Teknik observasi, wawancara, dan studi kepustakaan sebagai metode pengumpulan data (Hafsatul Mubarakah WS, 2023).

4. Berikutnya merupakan skripsi karya dari Habib Ali Akbar pada tahun 2022 berjudul “Analisis Semiotika Pesan Moral dalam Film Quarantine Tales” Mahasiswa dari Universitas Islam Riau Pekanbaru, Fakultas Ilmu Komuniaksi. Penelitian ini menggunakan metode Kualitatif, dengan pendekatan analisis semiotika Roland Barthes, bertujuan untuk menemukan makna pesan moral yang terdapat dalam film Quarantine Tales tersebut. Quarantine Tales ini memiliki alur cerita inti yaitu menggambarkan keresahan yang masyarakat rasakan selama dampak pandemik Covid-19 (Akbar, 2022).
5. Jurnal hasil karya Emiliya Larasati dan Jiphie Gilia indriyani yang berjudul “Representasi Pesan Moral dalam film Pendek Sumelang (Kajian Semiotika Roland Barthes)” Jurnal ini di publis pada tahun 2022 dimana penelitian membahas bahwa masyarakat Gunungkidul itu memiliki sebuah mitos *Pulung Gantung* yakni sebuah daerah dengan statistik kasus bunuh diri paling tinggi. Yang membuat peneliti penelitian ini ingin mengungkapkan bagaimana Representasi pesan moral dalam film pendek Lamun Sumelang melalui makna denotasi, konotasi, dan mitos dalam film tersebut (Larasati & Indriyani, 2022).

Adapun perbedaan dan persamaan penelitian-penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

*Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu*

| No | Nama,<br>Tahun, Judul                                                                                          | Hasil                                                                                                                                   | Persamaan                                                                                            | Perbedaan                                                                                            |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | <i>Bagus Fahmi Weisarkurnia, 2024, Representasi Pesan Moral Dalam Film Rudy Habibie Karya Hanung Bramantyo</i> | Penelitian ini membahas bagaimana cerita tentang masa muda seorang visioner bernama Rudy (panggilan kecil B.J. Habibie) dari awal karir | Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan analisis semiotika dalam mengeksplorasi | Penelitian Bagus menggunakan analisis semiotika Roland Barthes, sedangkan penelitian ini menggunakan |

|    |                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                   |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | <i>(Analisis Semiotika Roland Barthes).</i>                                                                                            | hingga kisah percintaannya dengan Ainun (Alm. Istrinya).                                                                                                                                                                                                                                                               | pesan moral dalam film.                                                                                                                                                                                       | analisis semiotika Carles Sanders Pierce. Objek penelitian Bagus adalah pesan moral dengan Film Rudy Habibie sebagai sumbernya, sementara objek penelitian ini adalah pola asuh orang tua dengan film Keluar Main 1994 sebagai sumbernya.         |
| 2. | Hafsatul Mubarakah W S, 2022, <i>Representasi Bentuk Pola Asuh Orang Tua Dalam Film Ku Kira Kau Rumah Karya Umay Sahab Tahun 2022.</i> | Penelitian ini membahas film drama psikologi Indonesia yang mengangkat isu kesehatan mental, dan bagaimana bentuk penerapan pola asuh orang tua terhadap kepribadian anak. Penelitian ini menggunakan analisis semiotika dengan menggunakan teori Roland Barthes yang digunakan untuk menentukan atau mengidentifikasi | Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan analisis semiotika dalam menentukan atau mengidentifikasi tanda-tanda yang ada dalam film. Kemudian sama-sama menganalisis pola asuh dalam film. | Hafsatul Mubarakah menggunakan pendekatan analisis semiotika Roland Barthes dengan film Ku Kira Kau Rumah sebagai objeknya. Sementara penelitian ini menggunakan pendekatan analisis semiotika Carles Sanders Pierce dengan film Keluar Main 1994 |

|    |                                                                                                                                        | tanda-tanda yang ada dalam film.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                         | sebagai objeknya.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3. | Syiffa Khairunnisa dan Ade Budi Santoso, 2023, <i>Representasi Bentuk Pola Asuh Orang Tua dalam Film Web Series Cinta Pertama Ayah</i> | Penelitian ini menunjukkan bahwa orang tua yang menerapkan pola asuh otoriter akan cenderung membuat anak diam-diam melanggar aturan yang diberikan. Orang tua yang menerapkan pola asuh demokratis akan membuat anak lebih cenderung terbuka dan komunikatif, pola asuh permissive mengakibatkan anak merasa lebih bebas namun sering kali kesulitan mengontrol diri karena minim dan kurang ketatnya larangan yang diberikan. | Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan pendekatan analisis semiotika dalam mengungkap makna yang berkaitan dengan pola asuh orang tua dalam film. | Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah dari segi jenis analisis semiotikanya. Penelitian tersebut menggunakan analisis semiotika Roland Barthes sedangkan penelitian ini menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Pierce. Kemudian penelitian tersebut menggunakan film Web Series Cinta Pertama Ayah, sedangkan penelitian ini menggunakan film Keluar Main 1994. |
| 4  | Habib Ali Akbar, 2022, <i>Analisis Semiotika Pesan Moral dalam Film</i>                                                                | Penelitian ini menggunakan metode Kualitatif, bertujuan untuk menemukan makna pesan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini dari segi penggunaan analisis semiotika                                                                     | Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah dalam hal pendekatan                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |

|   |                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   | <i>Quarantine Tales</i>                                                                                                                         | moral yang terdapat dalam film Quarantine Tales tersebut. Quarantine Tales ini memiliki alur cerita inti yaitu menggambarkan keresahan yang masyarakat rasakan selama dampak pandemi Covid-19.                                                                                                          | dalam menentukan pesan moral dalam film.                                                                                                                 | analisis semiotika yang digunakan. Penelitian tersebut menggunakan semiotika Roland Barthes, sedangkan penelitian ini menggunakan Analisis semiotika Charles Sanders Pierce. Perbedaan lainnya yakni dari segi objek yang diteliti.            |
| 5 | Emiliya Larasati dan Jiphie Gilia indriyani, 2022, <i>Representasi Pesan Moral dalam film Pendek Sumelang (Kajian Semiotika Roland Barthes.</i> | Penelitian ini membahas bahwa masyarakat Gunungkidul itu memiliki sebuah mitos Pulung Gantung yang merupakan sebuah daerah dengan statistik kasus bunuh diri paling tinggi. Yang membuat peneliti ingin mengungkapkan bagaimana Representasi pesan moral dalam film pendek Lamun Sumelang melalui makna | Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini dari segi pesan moral dalam film yang diidentifikasi dengan menggunakan analisis semiotika. | Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah ddari segi jenis sanalisis semiotika dan objek penelitian yang digunakan. Penelitian tersebut menggunakan analisis semiotika Roland Barthes, sedangkan penelitian ini dengan |

|  |  |                                                          |  |                                                                    |
|--|--|----------------------------------------------------------|--|--------------------------------------------------------------------|
|  |  | denotasi, konotasi,<br>dan mitos dalam<br>film tersebut. |  | menggunakan<br>analisis<br>semiotika<br>Charles Sanders<br>Pierce. |
|--|--|----------------------------------------------------------|--|--------------------------------------------------------------------|

Beberapa penelitian diatas pada dasarnya memiliki perbedaan dan kesamaan dengan penelitian ini. Akan tetapi penelitian ini memiliki kebaruan dari segi objek penelitian. Objek penelitian ini adalah film *Keluar Main* 1994 yang rilis pada bulan maret 2024, dimana film ini menjadi bagian dari program Dewan Nasional Forum Pemuda Tim Penguatan Pendidikan Karakter dan belum dilakukan penelitian pada film tersebut.

Kemudian artikel-artikel terkait film *Keluar Main* 1994 menyebutkan bahwa tidak hanya menghibur, tetapi film ini juga mengandung pesan moral dan nilai-nilai karakter yang sangat penting untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hanya saja penelitian tentang pendidikan karakter dalam film sudah cukup banyak dilakukan, sedangkan kajian khusus tentang pola asuh orang tua dalam film Indonesia, khususnya era 1990-an, masih relatif terbatas. Dengan meneliti pola asuh, penelitian ini menawarkan sudut pandang baru dan memperkaya literatur tentang hubungan keluarga dalam karya sinema Indonesia.