

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Komunikasi merupakan suatu hal yang dilakukan manusia dalam setiap aktivitasnya untuk mempermudah berjalannya kehidupan. Bentuk dari komunikasi sendiri salah satunya adalah bahasa, dimana manusia dituntut untuk mampu menguasai bahasa sebagai bagian dari kegiatan berkomunikasi dengan baik dan benar. Berkaitan dengan manusia yang hakikatnya adalah makhluk sosial, komunikasi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan dan menjadi bagian terpenting. Oleh karenanya, kemampuan komunikasi manusia perlu dipelajari sejak dini kepada anak. Keluarga merupakan lingkungan pendidikan pertama bagi anak, semua perkembangan anak dalam tingkah laku yang muncul merupakan contoh dari orang tua yang telah dilihatnya.¹

Hambatan dari komunikasi adalah suatu hal yang menghalangi dan mengganggu segala bentuk interaksi komunikasi untuk mencapai pemahaman yang efektif. Hal ini dapat mempersulit pemahaman pesan yang dikirim dan memberikan hasil di luar yang diharapkan.² Hambatan yang dihadapi kebanyakan dalam komunikasi merupakan, pertama hambatan fisik atau lingkungan, hambatan situasional, hambatan psikologis dan hambatan gender.³

Orang tua merupakan aktor yang berhadapan langsung dengan anak didalam rumah, memperlihatkan bagaimana pengajaran pertama yang penting dengan memperhatikan pembangunan karakter yang baik. Anak didik di rumah memiliki kebutuhan perhatian yang lebih dalam untuk membangun karakter karena tidak

¹ Maria Fatima Mardina Angkur, Fransiskus De Gomes dan Agustina Meriei, *Studi Deskriptif Dampak Pola Komunikasi Orang Tua Terhadap Perkembangan Bahasa Lisan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Dusun Dampok Desa Satar Padut Kecamatan Lamba Leda*,(Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7. 1,2022) h. 22

² Diko Aryatama Adi Wahyu Putra dan Olly Aurora, *Komunikasi Interpersonal Antara Fotografer Dan Model Dalam Proses Pemotretan*,(Jurnal Ilmu Komunikasi,12. 1,2022) h. 80

³ Oban Sobandi dan Novianti Dewi, *Urgensi Komunikasi dan Interaksi Dalam Keluarga*, (2.1, 2017) h. 55

berhadapan langsung dengan guru pendidik melainkan berhadapan dengan orang tua yang dimana mereka bisa bermanja-manja dan bahkan sampai melawan dan tanpa rasa takut terhadap orang tua⁴. Mewujudkan didikan anak yang baik dan berkualitas merupakan tanggung jawab setiap orang tua. Untuk mewujudkan hal itu, tak banyak orang tua menggunakan pola asuh yang menjadikan sang anak bahagia, namun sebaliknya. Menimbulkan fenomena *toxic parenting*, yakni perilaku orang tua yang tidak wajar membuat anak tidak senang.

Beberapa orang tua masih keliru terhadap menerapkan pola asuh protektif, egois berlebihan dan sebagainya. *Toxic parenting* dilakukan orang tua demi kepentingan anak namun tidak sama dengan tujuan yang ingin dicapai hingga akhirnya melukai perasaan anak, biasanya disertai dengan kekerasan mental. Seorang anak akhirnya tidak bisa tampil dengan percaya diri, pribadi yang pemarah, kenakalan di usia dini, kesulitan melihat hal positif dalam diri sendiri, hingga trauma.⁵ Akhirnya beberapa anak yang merasa perasaannya tersakiti oleh pola asuh orang tua yang *toxic* itu melakukan sesuatu hal diluar kendali bahkan sampai terjadinya kenakalan remaja.

Masa remaja merupakan masa-masa transisi dalam kehidupan manusia yang menghubungkan masa kanak-kanak dengan masa dewasa. Disebut juga masa penghubung atau peralihan masa demi menuju masa dewasa. Dengan begitu periode ini merupakan sebuah masa perubahan besar pada anak yang memungkinkan remaja pada masa ini melakukan pengendalian diri yang bersifat eksternal maupun internal. Para remaja akan cenderung tahan dengan berbagai aturan yang membatasi akan kebebasannya. Dengan perubahan itu remaja akan melakukan beberapa hal yang telah dianggap nakal. Adanya masa remaja inilah yang menimbulkan kenakalan remaja. Fenomena ini merupakan hal

⁴ Trias Pyrenia Iskandar, Nur Ratih Devi Affandi dan Yanti Susila Tresna, *Pola Komunikasi Orang Tua Dan Anak Usia Dini Dalam Pemanfaatan Youtube Channel Selama Pandemi Covid-19*, (Jurnal Maarif, 17. 1, 2022) h. 144

⁵ <https://edumasterprivat.com/bahaya-toxic-parenting-orang-tua-wajib-tahu/> . Diakses pada tanggal 17 Oktober 2022, Pada pukul 20.36

yang normal adanya, yang disebabkan oleh salah satu bentuk dari pengabaian sosial mereka.⁶

Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menerima 2.982 kasus pengaduan masyarakat mengenai kasus perlindungan khusus anak pada tahun 2021. Sebanyak 1.138 kasus paling banyak dilaporkan sebagai korban kekerasan fisik, meliputi penganiayaan 574 kasus, kekerasan psikis 515 kasus, pembunuhan 35 kasus dan korban tawuran remaja 14 kasus. Pelaku dari kekerasan itu sendiri umumnya adalah orang yang dikenal oleh korban seperti teman, tetangga, guru bahkan orang tua.⁷

Perhatian, kendali dan tindakan dari orang tua merupakan satu bentuk pola asuh yang memberikan dampak panjang bagi keberlangsungan fisik dan juga mental anak.⁸ Pendidikan yang orang tua berikan merupakan bentuk kasih sayang kepada anak yang memiliki harapan agar anak yang terlahir dari seorang ibu dapat menjadi anak yang baik berbudi pekerti. Ibaratkan pohon yang berusaha tumbuh, memberi pupuk dan menyiramnya dengan baik akan menghasilkan pohon yang tumbuh kokoh dan dapat memberikan manfaat seperti batang yang menjulang tinggi hingga rindang, buah buahan yang manis dan oksigen yang cukup.

Efektif atau tidaknya sebuah komunikasi menimbulkan dampak pada hubungan baik antar individu atau kelompok. Jika segala proses komunikasi dapat berjalan dengan baik, dampak yang ditimbulkan dapat dihindari. Fenomena keluarga seperti hubungan keluarga tidak jarang diangkat menjadi topik permasalahan dalam sebuah karya film. Realitas buatan dalam film menyajikan cerita yang sama seperti realitas kehidupan agar penonton dapat menikmati dan masuk ke dalam alur cerita tersebut.⁹

⁶ Adristinindya Citra Nur Utami dan Santoso Tri Raharjo, *Pola Asuh Orang Tua dan Kenakalan Remaja*,(Jurnal Pekerjaan Sosial,4. 1,2021) h. 5

⁷<https://www.kpai.go.id/publikasi/catatan-pelanggaran-hak-anak-tahun-2021-dan-proyeksi-pengawasan-penyelenggaraan-perlindungan-anak-tahun-2022> . Diakses pada tanggal 17 Oktober 2022, Pada pukul 21.05

⁸ Ani Siti Anisah, *Pola Asuh Orang Tua Dan Implikasinya Terhadap Pembentukan Karakter Anak*,(Jurnal Pendidikan Universitas Garut, 5.1) h. 71

⁹ Khafi Maulana Rahman,*Pola Komunikasi Keluarga Dalam film Shang-Chi And The Legend Of Ten Ring*,(Jurnal Semiotika,16.1,2022) h. 37

Film merupakan sebuah karya seni berupa narasi yang disajikan secara audio visual. Film adalah salah satu bentuk dari komunikasi media massa dengan tujuan menyampaikan informasi dan pesan melalui alur cerita yang penulis skenario sampaikan kepada penonton.¹⁰ Film pasti memiliki suatu nilai yang dapat dipelajari. Dikemas ke dalam bentuk hiburan, nilai-nilai yang terkandung dalam film antara lain, pesan moral, nilai artistic, dan nilai pendidikan.¹¹

Film animasi *Turning Red* adalah film animasi terbaru kolaborasi Disney dan Pixar studio yang bergenre *comedy/children's film* dan resmi rilis tahun 2022. Film animasi ini diproduksi Walt Disney Pictures dan Pixar Animation Studios dan didistribusikan oleh Walt Disney Studios Motion Pictures. Film *Turning Red* berhasil meraih Top#1 Movies Disney+ di seluruh dunia sehari setelah film dirilis, dan disutradarai oleh perempuan bernama Domee Shi.¹²

Film ini mengangkat tema pubertas pada anak yang tengah beranjak dewasa. Film animasi *Turning Red* bercerita tentang gadis berumur 13 tahun bernama Mei yang berubah menjadi panda merah raksasa setelah malamnya berdebat dengan ibunya. Mei akan kembali ke tubuh manusia ketika Mei berhasil menenangkan dirinya. Jika Mei kembali tersulut emosi lagi dan tidak bisa mengontrol emosinya dengan baik, Mei akan kembali berubah menjadi panda merah raksasa. Hal itulah yang membuat Mei merasa malu dan ketakutan untuk bisa berinteraksi dengan orang lain. Ditengah penderitaan yang dialami Mei, Mei mengetahui bahwa perubahan yang terjadi padanya memiliki kaitan dengan sejarah keluarganya di masa lalu.

¹⁰ Adela Gita Novitasari dan Fitrianda An Nur, *Representasi Pola Komunikasi Orang Tua Tunggal Pada Film Yang Tak Tergantikan (2021)*, (Jurnal Komuniti, 14.1,2022) h. 28

¹¹ Nasyifa Mawar Septiyani, *Pola Komunikasi Single Father Terhadap Anak Perempuan Dalam Film Drama (Analisis Semiotik Ferdinand De Saussure Pola Komunikasi Single Father Dalam Film Fatherhood)*, (Jurnal Tanra,9. 2,2022), h. 74

¹²<https://yoursay.suara.com/entertainment/2022/03/24/201844/film-animasi-turning-red-jadi-top-1-movies-disney-di-seluruh-dunia>. Diakses pada tanggal 9 Oktober 2022, Pukul 10.24

Film animasi ini diadaptasi dari pengalaman pribadi sang sutradara Domee Shi. Domee Shi mengingat kisah masa kecilnya ketika beranjak dewasa dahulu, dimana cerita hubungannya dengan sang ibu yang sering berdebat. Hingga akhirnya menjadi inspirasi kemunculan sosok Mei dalam Film animasi *Turning Red*.¹³

Peneliti menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce untuk penelitian ini. Dimana metode penelitian ini akan mempermudah peneliti untuk berfokus pada pola komunikasi pengasuhan keluarga dalam film animasi *Turning Red*. Peneliti juga memilih film animasi *Turning Red* menjadi objek penelitian karena didalamnya terkandung pola komunikasi antara orang tua dan anak lewat tanda. Melalui penelitian ini, peneliti berharap dapat memperluas teori dalam Ilmu Komunikasi khususnya di bidang semiotika. Selain itu juga bisa memahami pola komunikasi pengasuhan yang terdapat di dalam film animasi *Turning Red*. Dari latar belakang masalah yang dijabarkan diatas, peneliti tertarik dalam penelitian ini dengan judul: “POLA KOMUNIKASI PENGASUHAN DALAM FILM ANIMASI “TURNING RED”

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan kronologi permasalahan yang diangkat oleh peneliti dalam konteks penelitian, maka peneliti akan membuat fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk-bentuk pola komunikasi keluarga dalam film animasi “*Turning Red*”?

C. Tujuan Penelitian

Dari masalah-masalah yang sudah dirumuskan, maka penelitian ini memiliki tujuan:

¹³<https://www.layar.id/film-animasi/film-animasi-turning-red-hadir-dengan-berbagai-fakta-menarik/>. Diakses pada tanggal 9 Oktober 2022, Pada pukul 10.39

1. Mendefinisikan dan mengklasifikasikan bentuk-bentuk pola komunikasi keluarga dalam film animasi *Turning Red*.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat Teoritis:

1. Memperkaya bahan topik dalam kajian Ilmu Komunikasi yang khususnya di bidang Teori Semiotika
2. Dapat memberikan gambaran mengenai pola komunikasi pengasuhan dalam film

Manfaat Praktis:

1. Penelitian ini bisa dijadikan acuan untuk peneliti lain yang berminat dalam bidang penelitian ini, terutama dalam bidang film
2. Penelitian ini diharap bisa berguna memberikan pengetahuan kepada seseorang tentang pola komunikasi pengasuhan dalam sebuah film yang memberikan dampak bagi kehidupan.

E. Telaah Pustaka

Penulis telah menganalisis beberapa penelitian yang memiliki hubungan dengan judul penelitian ini, sebagai berikut:

1. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, Vol. 15, No. 2. “Analisis Makna Tanda Ikon, Indeks, dan Simbol Semiotik Charles Sanders Peirce Pada Film 2014 Siapa Di Atas Presiden?” oleh Ursula Dwi Oktaviani, Yudita Susanti, Debora Korining Tyas, Yusuf Olang, Rosita Agustina, Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2022.

Masalah yang diteliti pada penelitian ini adalah konflik politik pada film “2014 Siapa di Atas Presiden?” yang mengangkat latar belakang pemilihan presiden pada tahun 2014. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, metode deskriptif, teknik pengumpulan data melalui baca catat dan teknik dokumentasi, dan pendekatan

analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Tujuan penelitian ini mendeskripsikan makna tanda dalam film “2014 Siapa di Atas Presiden?”, untuk menunjukkan tanda ikon, tanda indeks, dan tanda symbol, serta mendeskripsikan makna dari tanda ikon, tanda indeks, dan tanda symbol dalam film. Hasil dari penelitian ini berupa ikon menunjukkan hubungan persamaan tanda dengan objek manusia, indeks sebagai tanda yang menunjukkan hubungannya, dan makna tanda simbol berdasarkan hubungan tanda dan objek.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan adalah penggunaan teori semiotika Charles Sanders Peirce namun, dalam penelitian tersebut analisis semiotika Charles Sanders Peirce digunakan untuk mengungkapkan makna tanda ikon, tanda indeks dan tanda simbol pada film “2014 Siapa Di Atas Presiden?”. Perbedaan penelitian ini dengan yang penulis lakukan terletak pada objek filmnya, penulis menggunakan film animasi “Turning Red”

2. Jurnal Elektronik Fakultas Sastra, Vol. 42, “Pola Asuh Seperti Yang Terlihat Dalam Film Gifted (2017)” oleh Veronica Clara Parera, Universitas Sam Ratulangi, 2022.

Masalah yang diteliti pada penelitian ini adalah pengetahuan dan pemahaman tentang pentingnya pola asuh terhadap anak yang dimana semakin banyaknya waktu interaksi antara anak dan orang tua untuk mendorong orang meminimalkan aktivitas diluar rumah. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan berfokus pada gaya pengasuhan menggunakan teori gaya pengasuhan Baumrind dan teori karakter dan karakteristik dari Myers-Shaffer. Hasil dari penelitian ini berupa didalam film “Gifted” terdapat tiga tipe pola asuh yaitu, pola asuh otoritatif, pola asuh otoriter dan pola asuh penelantaran.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan adalah membahas pola kepengasuhan di dalam film namun, penelitian ini merefleksikan pola asuh melalui perkataan tokoh, tindakan tokoh, pikiran tokoh dan perkataan tokoh

lain. Perbedaan penelitian ini dengan penulis terletak pada metode analisis dan film, penulis menggunakan metode semiotika milik Charles Sanders Peirce dan film animasi “Turning Red” sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang berfokus pada gaya pengasuhan Baumrind dan film “Gifted”

3. Jurnal Semiotika, Vol. 16, No. 1, “Pola Komunikasi Keluarga Dalam Film Shang-Chi And The Legend Of The Ten Rings”, oleh Khafi Maulana Rahman, Universitas Pendidikan Indonesia, 2022.

Masalah yang diteliti pada penelitian ini berupa kode-kode sosial pada pola komunikasi keluarga dalam film “Shang-Chi and The Legend Of The Ten Rings”. Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis semiotika John Fiske serta metode deskriptif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan kode sosial yang terlihat dan ditayangkan pada film dengan tatanan realitas, representasi dan ideologi.

Persamaan penelitian ini dengan penulis mengenai pola komunikasi keluarga namun, pada penelitian ini hanya mengungkapkan jenis pola komunikasi keluarga yang lebih dari satu yakni, *equality pattern*, *balance split pattern* dan *monopoly pattern*. Perbedaan penelitian ini dengan milik penulis terletak pada metode analisis dan film. Penulis menggunakan analisis semiotika milik Charles Sanders Peirce dan menggunakan film animasi “Turning Red”.

4. Jurnal of Craft Education, Vol. 2, No. 1, “Film Animasi Turning Red Dari Konteks Ikonografi” oleh Salsabila Putri dan Indra Irawan, Institut Seni Indonesia Padangpanjang, 2022.

Masalah pada penelitian ini menganalisis karakter dalam film dengan menggunakan metode kualitatif dengan analisis isi, untuk melihat referensi dari artikel terkait agar dapat mengetahui karakter, unsur kebudayaan, dan pesan moral dari sudut pandang penulis. Penelitian ini juga mengkaji menggunakan metode

ikonografi dimana mempelajari produk visual dari tindakan identifikasi, deskripsi dan interpretasi isi sebuah gambar.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis teliti adalah objek yang diteliti yakni film animasi *Turning Red*. Perbedaan penelitian ini dengan penulis terdapat pada pembahasannya. Penulis menggunakan pola komunikasi pengasuhan pada film dan dianalisis menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce, sedangkan penelitian ini membahas tentang budaya, karakter dan mengkaji pesan moral.

Berdasarkan penjelasan diatas penelitian-penelitian sebelumnya yang meneliti tentang film sangat banyak ditemukan. Penelitian yang bertemakan pola komunikasi pengasuhan keluarga dengan objek penelitian film animasi yang difokuskan kepada informasi wajah, informasi gesture, informasi postur dan pesan artifaktual tidak banyak dibahas. Berdasarkan penelitian terdahulu film sebagai objek penelitian lebih banyak digunakan sebagai pengenalan budaya, pesan moral, dan kritik kepada pemerintah.

Perbedaan penelitian yang penulis teliti dengan penelitian-penelitian terdahulu berupa bentuk analisis semiotika Charles Sanders Peirce yang difokuskan kepada ekspresi wajah, gerakan tubuh, anggota tubuh yang terlihat di film, dan penampilan tubuh. Untuk menganalisis hal tersebut pada film, penulis menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce, yang sama dengan beberapa penelitian terdahulu. Oleh karena itu, yang membedakan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada pembahasan, fokus dan objeknya.

F. Kajian Teoritis

1. Film

a. Pengertian Film

Film merupakan bagian dari sebuah media massa yang sifatnya kompleks. Terdiri dari audio dan visual yang memiliki kemampuan dalam mempengaruhi penonton dari segi emosional menggunakan visual yang ditayangkan. Sering diartikan sebagai potongan-potongan gambar yang disatukan menjadi kesatuan tertentu.¹⁴ Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Film diartikan sebagai lakon (cerita) atau gambar yang hidup.¹⁵

Film merupakan komunikasi massa yang memiliki potensi besar untuk mengedukasi dan menginspirasi masyarakat. Melalui media audio visual, cerita-cerita yang disajikan dalam film dapat menampung informasi yang lebih detail bagi penontonnya. Film merupakan industri yang dapat melakukan gerakan perubahan dalam masyarakat dengan menyajikan realitas sosial yang dikemas ke dalam sebuah cerita.¹⁶

Sebuah film dapat mengandung fungsi informatif dan edukatif bahkan persuasif. Kekuatan yang film miliki dalam mempengaruhi penontonnya terletak pada audio visualnya, dan cerita yang terkandung didalamnya mengandung unsur sebuah pesan. Disebut sebagai komunikasi massa karena film disaksikan banyak masyarakat yang heterogen. Film menyebarkan pesan yang terkandung kepada masyarakat secara luas.¹⁷ Pesan yang baik bisa dijadikan acuan pembelajaran untuk diterapkan di kehidupan.

Semakin berkembangnya dunia perfilman, film kini dijadikan sarana penyampaian pesan dan mengingatkan tentang kebaikan bagi penontonnya. Dimana realitas sosial dimunculkan di dalamnya. Realitas yang muncul dalam film merupakan suatu hasil karya yang sebagian besar merupakan pola kehidupan

¹⁴Muhammad Ali Mursid Alfathoni, *Pengantar Teori Film*, (Yogyakarta: Deepublish Publisher,2020), h. 2

¹⁵ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/film>. Diakses pada tanggal 9 Oktober 2022, Pada Pukul 12.04

¹⁶ Hemasty Sukma Setyalisti, *Representasi Fatherhood Dalam Film Sejuta Sayang Untuknya (Analisis Semiotika Roland Barthes)*, (Universitas Muhammadiyah Surakarta,Surakarta,2022)h. 5

¹⁷ Abdul Halim Bydi, *Representasi Makna Pemimpin Dalam Film Omar (Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure)*, (IAIN Ponorogo,2022), h. 38

masyarakat.¹⁸ Selain itu juga berperan sebagai pengalaman pribadi pembuat cerita film yang ditumpahkan dengan bentuk gambar kepada penonton. Para pencipta film selalu memikirkan pesan yang kiranya pantas disampaikan dan pesan apa yang bisa didapat oleh penonton setelah melihat film tersebut.

b. Sejarah Film Internasional

Pada tahun 1872, seorang fotografer Inggris keturunan Belanda bernama Eadweard Muybridge menghabiskan separuh hidupnya untuk mendapatkan pendanaan dari Leland Stanford Amerika Serikat untuk meneliti gerakan kuda. Ditahun 1877, Muybridge mencoba kedua kalinya melibatkan John D, Isaac yang seorang insinyur. Dari percobaan inilah menghasilkan pertama kalinya *Motion Picture* (Movie) dengan menggunakan kamera foto. Pada tahun 1895, Auguste Lumiere dan Louis Lumiere pelopor utama film dokumenter. Lumiere bersaudara ini berhasil membuat film dengan durasi 46 detik dengan judul “*Sorie del’Usine Lumira De Lyon*” artinya “Pegawai Yang Pulang Dari Pabrik Lumiere di Lyon”. Mereka menemukan alat proyeksi untuk sebuah gambar bergerak yang disebut Sinematografi.¹⁹

Tahun 1888, Thomas Edison pertama kali mengembangkan kamera citra yang bergerak. Dengan alat itu dia bisa membuat film sepanjang 15 detik.²⁰ Lumiere bersaudara memutar film mereka dengan mengadakan pertunjukkan di *Salon du Grand Cafe, Paris* pada tahun 1895. Menjadikan Lumiere bersaudara pencetus bioskop keliling di Prancis. Sedangkan film bisu tahun 1927 diputar pertama kali diiringi live musik orkestra dan diucapkan langsung oleh narator untuk mengisi dialog film. Film pertama kali dikenalkan publik Amerika Serikat dengan judul *The*

¹⁸ Anis Yulya, *Wujud Penanaman Sikap Cinta Lingkungan Dalam Film Animasi Wall-E Sutradara Andrew Stanton*, (2022) h. 4

¹⁹ Annisa Ayu Pangaji, *Tinjauan Visual TV Sherlock Holmes episode “The Great Games” Melalui Semiotika*, (Universitas Komputer Indonesia, 2021)

²⁰ Rico Rendi, *Representasi Peran Ayah Dalam Film Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (NKCTHI)*, (Universitas Islam Riau, 2022), h.18

Life Of An American Fireman dan film *The Great Train robbery* yang dibuat oleh Edwin S.Porter tahun 1903.²¹

c. Sejarah Film di Indonesia

Film masuk ke Indonesia pada tahun 5 Desember 1900 di Jakarta. Film di Indonesia dikenal sebagai “gambar *idoep*”, dimana yang dipertontonkan pertama kali adalah sebuah film dokumenter yang menceritakan perjalanan ratu dan raja Belanda di Den Haag.²² Tahun 1926 lahir film Indonesia pertama dengan judul *Loetoeng Kasaroeng*, mengangkat tema cerita rakyat dari Priangan, Jawa Barat. Film itu diputar selama 6 hari dari tanggal 31 Desember 1926 sampai 6 Januari 1927 di bioskop.

Indonesia mengalami ketidakpastian dinamika perfilman. Pasang surut perfilman dimulai sejak kolonial Jepang masuk ke Indonesia. Tidak memiliki kebebasan dalam mengembangkan cerita yang menjadikan Indonesia membuat cerita dan ide yang itu-itu saja. Hambatan sejak tahun 1940-1966 menjadikan dinamika perfilman Indonesia kurang dalam memberikan kreativitas.²³

d. Musik dalam film

Suara merupakan suatu elemen pada unsur sinematik film. Suara yang terdapat pada film dapat kita pahami sebagai dialog, musik ataupun efek suara yang memiliki fungsi sebagai pembangun efek dramatis pada cerita dalam sebuah karya film. Musik membentuk sebuah gagasan yang di dalamnya terdiri dari pengolahan melodi, irama dan dinamika. Musik dapat menjadi sebuah jiwa pada sebuah karya seni film. Musik menjadi latar belakang yang mengiringi aksi selama cerita dalam film masih berjalan, baik dari awal hingga akhir cerita. Musik latar belakang sering

²¹ Abdul Halim Bydi, *Representasi Makna Pemimpin Dalam Film Omar*(Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure), (2022),h.39-40

²² Muhammad Ali Mursid dan Dani Manesah, *Pengantar Teori Film*,(Yogyakarta, Deepublish Publisher,2020), h. 5

²³ M.Fajar Yulia Fahmi dan Rojil Nugroho Bayu Aji, *Dinamika Perfilman Indonesia Tahun (1940-1966)*, (Jurnal Pendidikan, 12. 3,2022) h. 8

berupa musik tema yang dimana membentuk dan memperkuat mood dan cerita. Musik dalam film tidak terbatas pada satu jenis musik saja, banyak jenis musik umum yang digunakan dalam pembuatan film seperti, jazz, pop, rock, country, blues, klasik etnik dan budaya.²⁴

Musik film sebagai ilustrasi sebuah adegan tanpa disadari bisa memanipulasi penonton. Cara paling sederhana dan langsung membuat pernyataan adalah lewat musik. Secara sadar atau tidak, audiens akan memperhatikan peristiwa dalam layar, mereka juga mendengar *scoring*-nya. Seringkali efek dramatisasi juga dapat meningkat dengan music. Tidak hanya itu, wajah, suara dan efek suara juga dapat berubah. *Score* atau dapat juga diartikan sebagai musik penunjang yang melatarbelakangi sebuah film. Selain *score* ada dua hal lain musik pada film yakni *soundtrack* dan *sound-effect*. *Soundtrack* dapat dikatakan sebagai lagu tema yang dapat disenandungkan. Biasanya dibuat berdasarkan tema film yang bersangkutan. *Sound-effect* merupakan suatu suara tambahan yang mendukung *score*. Contohnya seperti suara dalam kehidupan sehari-hari yang sering tidak disadari, suara alat musik sampai suara buatan *software*.²⁵

e. Bahasa tubuh

Bahasa sendiri dilihat dari bentuknya terbagi menjadi dua, yaitu Bahasa lisan dan bahasa tulis. Bahasa lisan merupakan Bahasa yang digunakan secara langsung tanpa menggunakan perantara lain. Sementara itu bahasa tulis merupakan Bahasa yang penyampaiannya menggunakan media aksara atau tulisan. Sebagai alat ekspresi jiwa, Bahasa memiliki peran untuk menyalurkan perasaan, sikap, gagasan, emosi jiwa, dan tekanan. Pada saat menggunakan Bahasa sebagai alat ekspresi, seseorang tidak perlu mempertimbangkan siapa yang menjadi pembacanya, seseorang hanya cukup

²⁴ Abdul Rozak, Haria Nanda Pratama, *Fungsi Musik Pada Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck (The Function Of Musik in the Sinking of the Van Der Wijck Ship)*, (Jurnal of Music, Musica,1. 2,2021) h.141

²⁵ Dimas Phetorant, *Peran Musik dalam Film Score*, (JOMSTI Jurnal Of Music, 3.1, 2020) h.93

memosisikan Bahasa sebagai kepentingan pribadi dalam menggambarkan emosi dalam dirinya. Pada dasarnya bentuk ekspresi manusia yang sering muncul dalam realitas adalah ekspresi wajah, suara, sikap dan tingkah laku, serta ekspresi lain seperti pingsan, kejang-kejang, ngompol dan sebagainya.²⁶

Secara ilmiah, gerak tubuh pada manusia memiliki perbedaan antara gender laki-laki dan perempuan. Laki-laki secara ilmiah bergerak relative keras dan kaku, baik itu pada saat bergerak, berjalan dan berlari. Adapun wanita bergerak relatif lebih lembut dan gemulai daripada laki-laki. Barangkali ada laki-laki dan wanita yang bergerak sama-sama cepat, namun wanita tetap tidak menunjukkan gerakan tegap, kokoh dan bernuansakan keras dan kaku. Begitupun manusia yang datang dari budaya berjalan lambat, tetap saja perbedaan antara keduanya terlihat.²⁷

“Tubuh manusia” mampu menyerap makna atas sebuah peristiwa dan mengkonstruksikan bentuk tubuh dan citra tubuh apabila perubahan wilayah dimana tubuh manusia hidup. Fenomena perubahan ini akan menghasilkan seperti; berat badan, tinggi badan, kecantikan, cacat fisik, dan perubahan yang dilakukan atas kehendak tubuh itu sendiri terlepas dari apapun kehadiran konsepsi tubuh secara lahiriah. Bahasa tubuh dalam keseharian dapat ditandai dimulai dari gerakan yang tercipta individu saat melakukan sesuatu dalam kegiatan. Bahasa tubuh dapat menunjukkan kebohongan, ketertarikan, kemarahan, dan lainnya. Bahasa tubuh atau gerak tubuh yang juga disebut komunikasi nonverbal yaitu selain menggunakan kata-kata ketika berkomunikasi dan dilakukan menggunakan gerakan-gerakan tubuh atau lebih bisa dikenal sebagai bahasa isyarat. Bahasa tubuh dilakukan seseorang tanpa disadari atau keluar dengan spontan mendahului Bahasa verbal. Bahasa ini mendukung dan berpengaruh dalam proses komunikasi antar manusia.²⁸

²⁶ Risna Windika, dkk, *Analisis Penggunaan Bahasa Sebagai Ekspresi Emosi pada Film My Stupid Boss 2*, (jurnal Membaca, 6.1,2021)h. 66

²⁷ Fit Yanuar, *Analisis Komunikasi Gestur Tubuh Waria*, (Jurnal Ikon Desember,16.3,2020) h.315

²⁸ Afif Pujo Amerta, Djuli Djati Prambudi, *Tubuh-Tubuh Artifisial*, (Jurnal Skala Seni Rupa Murni, 2.2, 2021) h.18

f. Ekspresi wajah

Istilah 'emosi; bukan lagi ha lasing di dalam masyarakat, emosi dianggap sebagai sesuatu yang merusak pikiran logis seseorang yang bersifat negatif. Emosi menurut Planalp (1999) mendefinisikan emosi sebagai sebuah proses yang terjadi karena akan menghasilkan emosi tersebut diantaranya adalah; objek atau penyebab, penilaian perubahan fisiologis, kecenderungan perilaku atau ekspresi dan pengaturan atau regulasi. Emosi bukanlah suatu hal yang bersifat negatif, sebagaimana yang dikatakan bahwa emosi dapat dikatakan sebagai mekanisme untuk bertahan dalam lingkungan yang berubah.²⁹

Menurut *Leading personality*, ada beberapa mimic wajah yang bisa diperhatikan dan diketahui makna dibalikinya:

1. Senyuman palsu

Menciptakan garis kerutan pada sudut bibir, dan kerutan canggung pada sudut mata.

2. Mimic asimetris

Pada wajah bagian kanan dan kiri menunjukkan hal yang berbeda, yang menunjukkan bahwa orang itu tidak berkata yang sebenarnya.

3. Pupil yang membesar

Ia sedang menunjukkan ketertarikan, semangat dan dalam mood yang baik. Begitu juga sebaliknya.

4. Menutup mata saat berdiskusi

Seperti membayangkan sesuatu, orang tersebut sedang berusaha keras berpikir atau mengingat ingat.

5. Terlalu sering berkedip

²⁹ Nian Astiningrum, Johana Endang Prawitasari, *Hubungan Antara Minat Terhadap Komik Jepang (Manga) Dengan Kemampuan Rekognisi Emosi Melalui Ekspresi Wajah* (Jurnal Psikologi, 34.2,) h.131

Hal seperti ini adalah hal yang paling sering bisa terbaca, apabila sering berkedip dan tanpa ritme, orang itu sedang berbohong.

6. Mata terbuka lebar

Tanda ini biasanya diiringi dengan mulut yang menganga, dalam kasus ini terlihat bahwa seseorang tengah terkejut.

7. Bibir sedikit terbuka

Ketika sedang berbincang dan mulut sedikit terbuka, maka orang itu sedang merasa tertarik akan topik pembicaraan.

8. Bibir berkerut atau dikencangkan

Bisa jadi pertanda ketidaksukaan, ketidaksetujuan atau ketidakpercayaan terhadap sesuatu.

9. Menggigit bibir

Orang tersebut tengah khawatir, cemas atau stress.

10. Menutup mulut dengan tangan

Menandakan mereka ingin menyembunyikan ekspresi wajah penuh emosi seperti senyum manis atau senyum sinis.

11. Bibir mengangkat atau menurun

Ketika sudut bibir terangkat, menandakan seseorang sedang merasa bahagia atau optimis, sebaliknya bila sudut bibir menurun ia sedang sedih, tidak setuju atau jijik.

12. Alis turun dan berkerut

Alis menjadi penanda hebat dalam melihat ekspresi seseorang yang sedang marah.³⁰

g. Pencahayaan dalam film

³⁰ Axela Kaily, *Seni Membaca Isi Hati, Pikiran, dan Perasaan Orang Lain*, (Yogyakarta, Araska Publisher,1,2019) h.221

Cahaya dalam dunia sinematografi tidak hanya digunakan untuk menerangi suatu objek. Ada beberapa hal yang dikerjakan oleh pencahayaan. Pencahayaan menciptakan suatu gambar yang memiliki gradasi, pengaturan dan penyeimbangan warna objek, bentuk dan dimensi dari suatu objek, memberikan separasi sehingga suatu objek bisa terlihat menonjol dari latar belakangnya, memberikan kedalaman dari suatu bingkai, memberikan tekstur, corak, dan exposure. Di dalam film animasi 3D, peran komputer sangatlah penting karena membantu proses pengerjaan menjadi lebih cepat dan lebih baik. Penggunaan cahaya pada film animasi digunakan juga untuk membuat visualisasi menjadi semakin hidup dan nyata.³¹

Lighting merupakan energi yang ditransportasikan dari sumber cahaya ke permukaan dan menunjuk pada permukaan. Untuk membuat objek terlihat lebih realistis, diperlukan mengatur jenis lampu dengan benar, mengatur sumber cahaya dan intensitas lampu. Dalam aspek pencahayaan / *lighting* sangat sering terlihat antara penempatan *hi-light*, *midtones*, ataupun *shadow* tidak tepat arahnya dan besaran kontras dengan elemen di latar yang lain, pencahayaan itu akan sangat berpengaruh terhadap warna yang terkait dengan temperatur warna yang digunakan untuk mengembangkan sebuah *scene*.³²

Tiga poin penting pencahayaan yang sudah menjadi rumusan dasar sebuah pencahayaan dalam sebuah produksi film, video dan foto yakni:

1. *Key light*

Merupakan pencahayaan utama yang diarahkan langsung pada objek, pencahayaan paling dominan, cenderung lebih terang ditempatkan pada sudut 45 derajat di atas objek.

2. *Fill light*

³¹ Andreas, dkk, *Penerapan Logika Fuzzy untuk Pembentukan Sutradara Otonom dalam hal Pencahayaan pada Machinim*, (Jurnal Nasional Elektro dan Teknologi Informasi, 9.1, 2020) h.46

³² Helik Hermawan, dll, *Penerapan Pencahayaan Pada Animasi Tiga Dimensi teater Merah Putih Untuk Mengatur Dinamika Dan Kualitas Gambar Animasi*, (Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan, 4.1, 2021) h.51

Merupakan pencahayaan pengisi, biasanya digunakan untuk menghilangkan bayangan objek yang disebabkan oleh *key light*, ditempatkan dimana saja dengan subjek yang mempunyai jarak yang sama dengan *key light*, biasanya intensitas cahayanya setengah dari *key light*.

3. *Back light*

Merupakan pencahayaan yang berasal dari arah belakang objek, fungsinya memberikan dimensi segar subjek tidak menyatu dengan latar belakang, diletakkan 45 derajat di belakang subjek, intensitasnya tergantung pada komposisi *key light* dan *fill light*, dan juga tergantung subjeknya.³³

h. Kamera Angle

Merupakan sebuah penempatan sudut pandang kamera atau juga bisa dibidang sudut pandang penonton. Fungsinya memberikan sudut pandang atas informasi yang diberikan kepada penonton. Maka dari setiap kamera memiliki tugas atas setiap *shot* yang diambil di setiap adegannya. Karena dalam pengambilan gambar, perlu berkesinambungan antara cerita sebelumnya dan cerita sesudahnya agar penonton mengerti dan tidak kebingungan.³⁴ Seorang penata kamera harus memahami teknik-teknik pengambilan gambar serta memvisualisasikan naska ke dalam *storyboard* berdasarkan konsep yang sudah disepakati dengan sutradara.³⁵

Terdapat tiga faktor yang menentukan sudut pandang kamera, yaitu; 1. Sudut subjek dimana cara untuk mencapai efek dimensi kedalaman dalam pembuatan film, 2. Ukuran subjek yang ditangkap kamera adalah jenis bidikan tubuh manusia

³³ Dedi Eko Nurcahyo, *Tata Cahaya Low Key Dalam Film Animasi Stop-Motion Corpse Bride Karya Tim Burton*, (Art & Culture Journal, Texture) h.43-44

³⁴ Firdaus Yudi Ramadhan, dll, *Produksi Film Dokumenter "Spirit Of Java Gamelan"*, (Jurnal Medium, 10.2, 2022) h.110

³⁵ Dwiki Febriansyah, dkk, *Penataan Kamera Dalam Film Pendek tentang Fenomena Gaya Hidup Clubbers Siswi SMA di Kota Bandung*, (jurnal e-Proceeding of Art & Design, 5.3, 2018) h.1043

sebagai referensi, 3. Ketinggian kamera terhadap objek adalah kemampuan kamera dalam menangkap objek dengan sudut pandang normal. Berikut teknik menangkap *shot* :

1) Sudut pengambilan gambar (Camera Angle)

a) *Bird Eye View*

Gambar diambil dari atas dari ketinggian tertentu sehingga memperlihatkan lingkungan yang begitu luas dengan objek lain yang tampak di bawah begitu kecil. Penangkapan citra biasanya menggunakan helikopter, Drone atau dari gedung-gedung tinggi.

b) *High Angle*

Pengambilan gambar yang dilakukan lebih tinggi dari objeknya. Sudut ini dapat menghasilkan gambar yang lebih terpusat atau fokus, tidak melebar, dan lebih sederhana dari pandangan mata burung.

c) *Low Angle*

Gambar diambil dari bawah objek, sudut pengambilan ini kebalikan dari *High Angle*. Kesan yang ditimbulkan dari sudut pandang ini adalah keagungan atau kemuliaan..

d) *Eye Level*

Pengambilan menggunakan sudut yang sejajar dengan mata objek, tidak ada kesan dramatis tertentu yang didapat dari pengambilan gambar *eye level* ini, hanya memperlihatkan mata orang yang sedang berdiri..

e) *Frog Level*

Pengambilan gambar dengan sudut kamera sejajar dengan tanah atau lokasi dimana objek berdiri, seolah-olah memperlihatkan

objek menjadi sangat besar.

2) Ukuran Gambar (Frame Size)

a) *Extreme Close-Up* (ECU)

Pengambilan gambar sangat dekat, hanya memperlihatkan bagian tertentu dari tubuh objek. Fungsinya untuk merinci suatu objek.

b) *Big Close-up* (BCU)

Pengambilan gambar hanya sebatas kepala hingga dagu objek. Berfungsi untuk menyorot ekspresi yang dikeluarkan oleh objek.

c) *Close-up* (CU)

Ukuran gambar sebatas hanya dari ujung kepala hingga leher. Fungsi untuk memberi gambaran objek secara jelas.

d) *Medium Close-up* (MCU)

Gambar menampilkan wajah subjek dari dada ke kepala. Jenis bidikan ini dapat mengungkap emosi subjek. Tipe ini biasanya digunakan untuk menekan emosi subjek dengan hanya mengambil kepala.

e) *Mid Shot* (MS)

Bidikan menengah diambil dengan memotret objek pada jarak menengah. Umumnya digunakan untuk pemotretan di sekitar pinggang hingga kepala, untuk menunjukkan bahasa tubuh dan ekspresi.

f) *Knee Shot* (KS)

Pengambilan gambar sebatas kepala hingga lutut. Bertujuan hampir sama dengan Mid Shot.

g) *Full Shot* (FS)

Pengambilan gambar penuh objek dari kepala hingga kaki.

Fungsinya bertujuan memperlihatkan objek secara utuh beserta lingkungannya.

h) *Long Shot (LS)*

Pengambilan gambar yang lebih luas dari pada *Full Shot*. Fungsinya bertujuan untuk menunjukkan objek dengan latar belakangnya.

i) *Extreme Long Shot (ELS)*

Menampilkan lingkungan si objek secara utuh. Fungsinya menunjukkan bahwa objek tersebut bagian dari lingkungannya.

j) *One Shot*

Pengambilan gambar satu objek. Fungsinya bertujuan untuk memperlihatkan seseorang atau benda dalam frame.

k) *Two Shot*

Pengambilan gambar dengan dua objek. Fungsinya bertujuan untuk memperlihatkan adegan komunikasi antara dua orang.

l) *Three shot*

Pengambilan gambar dengan tiga objek. Fungsinya bertujuan untuk memperlihatkan adegan komunikasi antara tiga orang.

m) *Group Shot*

Pengambilan gambar dengan banyak objek atau sekumpulan objek. Fungsinya bertujuan untuk memperlihatkan adegan sekelompok orang dalam melakukan suatu aktivitas.

3) Gerakan Kamera (*Moving Camera*)

a) *Zooming* (In/Out)

Pergerakan yang dilakukan oleh lensa kamera menuju atau menjauhi objek, pergerakan ini merupakan fasilitas yang disediakan oleh kamera video dan hanya juru kamera yang mengoperasikannya.

b) *Panning* (Left/Right)

Pergerakan kamera dari tengah ke kanan atau dari tengah ke kiri, namun kamera bukannya bergerak melainkan tripod bergerak ke arah yang diinginkan.

c) *Tilting* (Up/Down)

Pergerakan ke atas dan ke bawah, masih menggunakan tripod sebagai alat bantu agar hasil gambar yang didapat memuaskan dan stabil.

d) *Dolly* (In/Out)

Pergerakan kamera maju mundur hampir sama dengan gerakan *Zooming*, namun yang bergerak adalah tripod dolly yang sudah diberi roda dengan cara mendorong tripod ke depan atau menariknya ke belakang.

e) *Follow*

Pengambilan gambar dilakukan dengan cara mengikuti objek dalam bergerak searah.

f) *Framing* (In/Out)

Framing adalah gerakan yang dilakukan oleh objek

untuk memasuki (in) atau keluar (out) framing shot.

g) *Fading (In/Out)*

Perubahan gambar secara bertahap. Jika gambar baru masuk menggantikan gambar yang ada disebut dengan *fade in*, sedangkan jika gambar yang ada perlahan menghilang dan gambar baru dihilangkan disebut *fade out*.

h) *Crane Shot*.

Ini adalah gerakan kamera yang dipasang pada alat mesin beroda dan bergerak secara independen dengan juru kamera, baik mendekati maupun menjauhi objek.³⁶

i. Jenis – jenis Film

Beberapa film yang beredar di pasaran memiliki kriteria dan aturan masing-masing. Beberapa jenis dengan masing- tujuan dan fungsinya sendiri diantaranya:

1) Film Dokumenter

Film dokumenter menyajikan sebuah realitas lewat berbagai cara dengan berbagai macam tujuan. Perlu diakui, film dokumenter tak lepas fungsinya sebagai film dengan penyebaran informasi, pendidikan dan propaganda terbanyak. Film dokumenter banyak menyiarkan tentang masalah alam dan kebudayaan serta teknologi.

³⁶ Triadi Sya'dian,dkk, *Visualisasi Emosi Melalui Teknik pengambilan Gambar Dalam Film Pendek "Tembok Imaji"*,(Jurnal PROPORSI, 8.1, 2022) h38-39

2) Film Cerita Pendek

Film cerita pendek umumnya memiliki durasi film selama 60 menit saja. Jenis film cerita pendek biasanya dibuat oleh para mahasiswa dari jurusan perfilman atau kelompok yang suka bergelut didunia film sebagai media pelatihan.

3) Film Cerita Panjang

Jenis film ini film yang sering diputar di bioskop, merupakan jenis film yang sering dikonsumsi masyarakat sebagai sarana hiburan atau tontonan umum. Memiliki durasi kurang lebih 100-120 menit seperti film produksi Amerika.³⁷

4) Film Kartun/ Animasi

Film kartun atau film animasi dibuat dari gagasan para seniman pelukis. Membuat film jenis ini membuat gagasan para pelukis untuk menghidupkan tokoh karakter agar terasa diluar ekspektasi manusia seperti : tokoh dengan kekuatan super mengubah wujud benda, menghilang, membesar dan lain sebagainya. Dengan membutuhkan konsentrasi tinggi dan ketelitian yang menggabungkan banyak karya pelukis yang tak hanya satu, para pelukis merangkai jadi satu dalam setiap detiknya dan di proyektorkan kedalam film untuk membuatnya menjadi tokoh hidup.³⁸

³⁷Teguh Imanto, *Film Sebagai Proses Kreatif Dalam Bahasa Gambar*,(Jurnal Komunikologi,4. 2, 2007) h. 25-26

³⁸Onong Uchyana Effendi, *Ilmu Komunikasi dan Praktek* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2000),h. 210

2. Animasi

1) Pengertian Animasi

Animasi merupakan rangkaian gambar yang membentuk suatu gerakan. Keunggulan dari animasi dibanding media lain seperti gambar statis atau teks adalah kemampuan untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Dengan 3 fitur utamanya yakni gambar-animasi merupakan sebuah gambar, gerakan-animasi menggambarkan pergerakan, dan simulasi-animasi terdiri atas objek yang dibuat dengan digambar.³⁹

Berasal dari kata Yunani Kuno *animo* artinya keinginan atau minat. Arti lainnya adalah roh jiwa atau kehidupan. Masyarakat kuno mempercayai Animisme yang segala sesuatu itu memiliki jiwa atau kehidupan. Dasarnya, animasi merupakan subjek gabungan artistik dengan teknologi yang membuatnya seolah bergerak. Teknologi pendukung yang dapat merekam animasi adalah kamera, perekam audio, perangkat lunak dan sumber daya manusia.⁴⁰

Awal tahun 1920 memiliki distributor independen paling sukses yakni Margaret J. Winkler Mintz, yang kemudian membiayai dan mecerilis 3 serial paling populer, dan menjadikan salah satu upaya awal bagi seorang Walt Disney. Disney dan temannya Ub Iwerks mendirikan firma seni pertama di *Kansas City* pada Tahun

³⁹ Dina Utami, *Animasi dalam Pembelajaran*, (Majalah Ilmiah Pembelajaran, 1.7, 2011) h. 44

⁴⁰ Husnul Hafidhoh dan Raden Rachmy Diana, *Nilai-Nilai Karakter Dalam Film Animasi The Good Dinosaur dan Relevansinya Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini) h. 13

1919. Tahun 1923 ia menerima dukungan dari Mintz untuk membuat rangkaian komedi *Alice* yang menjadikannya bukti kesuksesan pertamanya. Terbentuklah *Disney Brothers Studios* yang akhirnya menjadi salah satu konglomerat hiburan terbesar di dunia.⁴¹

2) Jenis-jenis Animasi

Animasi menghasilkan gambaran yang diberi efek gerakan pada jangka waktu tertentu dalam beberapa jenisnya, berikut beberapa jenis animasi:

- a. Animasi *Stop-Motion* (Stop Motion Animation) : merupakan animasi hasil pengambilan gambar berupa objek yang menggunakan tanah liat dan digerakkan beratahap tahap.
- b. Animasi Tradisional : dinamakan tradisional karena teknik dalam animasi ini pertama kali dikembangkan.
- c. Animasi Komputer: teknik ini secara menyeluruh dikerjakan oleh komputer, mulai pembuatan karakter, pemain, pemberian suara, serta semua efeknya.⁴²

3. Pola Komunikasi

Bicara mengenai komunikasi yang tidak bisa terlepas dari kehidupan manusia, komunikasi sangat berguna untuk mempermudah berbagai kegiatan kehidupan. Hal ini dimulai dari lingkup keluarga

⁴¹ Budiman Akbar, *Sejarah Film Pendek Animasi*,(Politeknik Negeri Media Kreatif, Jakarta) h. 16

⁴² Anis Yulya, *Wujud Penanaman Sikap Cinta Lingkungan Dalam Film Animasi wall-E Sutradara Andrew Stanton*,(Jurnal IAIN Ponorogo,2022) h. 39

sebagai lingkungan pendidikan pertama anak dalam hal utama berkomunikasi.⁴³

a) Pengertian Pola Komunikasi

“Pola” dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia artinya bentuk atau sistem, cara atau bentuk yang tetap, yang mana pola dapat dikatakan sebagai contoh.⁴⁴ Pola dapat dikatakan juga sebagai model cara untuk menunjukkan sebuah objek.

Onong Uchjana Effendy memberikan istilah komunikasi berasal dari bahasa Inggris “*Communication*” bahasa latinnya “*Communicatio*” dengan arti pemberitahuan atau bertukar pikiran yang dilihat secara etimologis. Dilihat dari segi terminologis mendefinisikan komunikasi adalah menjadikan pengirim pesan dapat berhubungan dengan penerima pesan guna menyampaikan suatu ide atau pesan.⁴⁵

Pola komunikasi yang dimaksud adalah sebuah sistem penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan dengan maksud agar dapat mengubah pendapat , sikap dan perilaku komunikan.

b) Pola Komunikasi Keluarga

⁴³ Maria Fatima Mardina Angkur, Fransiskus De Gomes dan Agustina Meriei, *Studi Deskriptif Dampak Pola Komunikasi Orang Tua Terhadap Perkembangan Bahasa Lisan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Dusun Dampok Desa Satar Padut Kecamatan Lamba Leda*, (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7.1, 2022) h. 22

⁴⁴ Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta Balai Pustaka, 1996)

⁴⁵ Muchammad Arief Sigit Muttaqien, *Komunikasi Antar Budaya (Studi Pada Pola Komunikasi Masyarakat Muhammadiyah Dan NU Di Desa Pringapus, Semarang, Jawa Tengah)*, (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2009) h. 4

Setiap keluarga pasti membentuk sebuah pola komunikasi. Merupakan sistem penyampaian pesan dengan arti untuk mengubah stimulus tingkah laku sebuah individu. De Vito dalam Tri (2020) menjelaskan ada empat pola komunikasi dalam keluarga.

Beberapa pola komunikasi keluarga diantaranya:

1) Pola Komunikasi Persamaan atau *Equality Pattern*

Merupakan jenis pola yang setiap individu memiliki perannya masing-masing, saling berbagi hak yang sama dalam menyampaikan komunikasi, dan menjalankannya secara adil jujur dan terbuka.

2) Pola Komunikasi Seimbang Terpisah atau *Balance Split Pattern*

Merupakan jenis pola untuk kesetaraan hubungan agar tetap terjaga. Namun pada pola ini tiap individu memiliki teritorinya sendiri. Orang tua dalam pola ini berhak mengatur waktu anak dalam banyak hal.

3) Pola Komunikasi Tak Seimbang Terpisah atau *Unbalance Split Pattern*

Pola ini merupakan jenis pola komunikasi yang satu orang didalam keluarga paling mendominasi, yang dikatakan paling ahli daripada anggota lainnya. Tipe orang tua ini merupakan hasil dari didikan orang tua tegas yang akan mendominasi anak dalam segala hal.

4) Pola Komunikasi Monopoli atau *Monopoly Pattern*

Dengan satu orang akan dipandang sebagai pemegang kekuasaan dalam keluarga. Hal ini menjadikan satu orang akan bersifat lebih suka memberi perintah daripada mengkomunikasikannya dengan baik. Sistem ini memiliki hak penuh terhadap mengambil segala keputusan, sehingga mengakibatkan dirinya tidak pernah menanyakan keputusan orang lain. Pemegang kuasa yang dimaksud akan memerintahkan kepada yang lain apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan dirumahnya.⁴⁶

4. Pola Pengasuhan

a) Pengertian Pengasuhan / *Parenting*

Parenting merupakan sebuah cara dalam mendidik dan mengasuh anak. *Parenting* adalah sebuah konsep orang tua membimbing memberikan contoh dan perilaku baik yang diajarkan kepada anak setiap hari. Orang tua harus diharapkan menjaga perkataanya, menjaga hati anak dan berhati-hati dalam membuat sesuatu kepada anak. Menjadi orang tua bukanlah hal mudah, namun berusaha menjadi orang tua yang efektif, konsisten dan aktif merupakan impian setiap orang tua.⁴⁷ Pola pengasuhan anak dapat dilihat dari pengetahuan orang tua, aktivitas dan bisa melalui status sosial orang tua.

⁴⁶ Trias Pyrenia Iskandar, *Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak Usia Dini Dalam Pemanfaatan Youtube Channel Selama Pandemi Covid-19*, h.146

⁴⁷ Sigit Purnama dan Laily Hidayati, *Pengasuhan Anak Usia Dini Dalam Hikayat Indraputra*, (Jurnal Obsesi,4,2,2020) h.522

Ilmu *parenting* harus bisa dikuasai oleh orang tua, karena dengan metode pengasuhan yang benar akan mencetak generasi sesuai harapan yang diimpikan orang tua. *Parenting* adalah pola asuh terbaik orang tua dalam mendampingi anak sejak ia lahir sampai dirasa matang dalam segala aspek hidup agar anak bisa diterima di lingkungan sesuai norma. Termasuk sebuah aktivitas wajib bagi orang tua, *parenting* tidak dapat dipisahkan dalam mengasuh anak karena hal ini berguna untuk membentuk karakter anak demi masa depan.⁴⁸

Umumnya, pendidikan dalam rumah tangga bukanlah pangkal tolak dari sebuah kesadaran atau pengertian dari pengetahuan mendidik, melainkan kemungkinan alami membangun situasi pendidikan secara kodrati. Mendidik tanpa dasar tekanan dan jumlah bentuk kekerasan atau paksaan, karena pada perilaku seperti itu hanya akan menjadi boomerang bagi orang tua dan anaknya.⁴⁹

Parenting atau bisa disebut pengasuhan atau pola asuh. Seperti yang diketahui sebelumnya, pola asuh merupakan hal yang sama sebagaimana penjelasan *parenting*. Terdiri dari dua suku kata “pola” dan “asuh” yang mengartikan bahwa pola asuh merupakan model atau bentuk bimbingan, merawat ataupun didikan kepada

⁴⁸ Nisa'el Amala dkk, *Parenting*,(Cv Azka Pustaka, Sumatera Barat,2022) h. 4

⁴⁹ Seli, *Pengaruh Sikap Otoriter Orang Tua terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SD Negeri 5 Kota Bengkulu*, (Universitas Islam Negeri Fatmawati, Bengkulu, 2022) h. 4

anak.⁵⁰ Menggunakan metode pola asuh yang tepat akan menghasilkan generasi paripurna kemajuan bangsa.

Pola asuh menjadi dasar untuk membentuk kepribadian seorang anak. apabila orang tua mendidik anak dengan baik dirumah, ketika anak berada disekolah atau lingkungan masyarakat lainnya anak juga akan berperilaku baik sesuai yang diajarkan orang tuanya dirumah. Begitu juga sebaliknya berlaku.⁵¹

Sama halnya dengan pola pengasuhan, pola komunikasi keluarga juga biasa disebut sebagai sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang berhubungan satu sama lain untuk mencapai suatu pendidikan.⁵²

b) Model-model Pola Pengasuhan

Jenis pola asuh orang tua masing-masing memiliki jenis pola asuh dengan kategori milik Baumrind, sebagai berikut:

1) Pola Asuh Otoriter

Pola asuh Otoriter merupakan cara mendidik anak menggunakan kepemimpinan otoriter, dimana menentukan semua kebijakan, langkah dan tugas yang harus dijalankan anak. Pola ini mencerminkan sikap orang tua yang keras dan cenderung diskriminatif, ditandai dengan tekanan untuk patuh kepada setiap perintah orang tua dan kontrol yang sangat ketat.

⁵⁰ Ani Siti Anisah, *Pola Asuh Orang Tua Dan Implikasinya Terhadap Pembentukan Karakter Anak*, (Jurnal Pendidikan Universitas Garut, 2011) h. 72

⁵¹ Rani Handayani, *Karakteristik Pola –Pola Pengasuhan Anak Usia Dini dalam Keluarga*,(Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini,2. 2, 2021) h. 161

⁵² Jeffrey Oxianus Sabarua dan Imelia Mornene, *Komunikasi Keluarga Dalam Membentuk Karakter Anak*,(International Journal Of elementary Education,4.2,2019) h.84

Diikuti dengan kurangnya mendapat kepercayaan dari orang tua, anak sering dihukum dan jarang mendapat pujian atau diberi hadiah.⁵³

Beberapa orang tua akan menganggap pola ini merupakan hal yang benar tanpa meminta pendapat milik anak, hal ini akan menghasilkan anak yang bermasalah. Pola asuh ini memiliki dampak panjang pada keberlangsungan perkembangan psikis anak dalam bersosialisasi, memiliki hati nurani yang rendah pada kepribadian anak.⁵⁴

2) Pola Asuh Demokratis

Pola asuh ini memiliki pengakuan orang tua terhadap kemampuan anak, memberi kesempatan anak untuk tidak selalu bergantung kepada orang tua, memberi sedikit kebebasan, mendengarkan pendapat anak dan melibatkan anak dalam pembicaraan yang menyangkut kehidupan anak. Pola asuh ini memberi anak kesempatan untuk mengembangkan kontrol internal mereka sehingga membuat mereka terlatih bertanggung jawab sedikit demi sedikit.⁵⁵

Pola ini merupakan pola asuh terbaik yang mendorong anak menjadi mandiri dengan menetapkan batasan-batasan dan pengendalian atas mereka.⁵⁶

⁵³ Qurrotu Ayun, *Pola Asuh Orang Tua dan Metode Pengasuhan Dalam Membentuk Kepribadian Anak*, (Jurnal IAIN Salatiga, 2017) h. 108-109

⁵⁴ Ani Siti Anisa, h. 73

⁵⁵ Qurrotu Ayun, h. 108

⁵⁶ Ani Siti Anisa, h . 75

3) Pola Asuh *Uninvolved*

Pola asuh *uninvolved/ neglectful* atau bisa juga disebut pola asuh tidak terlibat merupakan tipe pola asuh orang tua yang tidak mau terlibat dalam perkembangan anak. tidak punya nilai tinggi pada kehangatan dan kontrol pada anak. Pola asuh ini dilakukan oleh orang tua lalai dan memiliki perhatian rendah pada anak baik dalam hal pemenuhan kebutuhan atau pengembangan disiplin, pekerjaan, adab dan akhlak. Hubungan antara anak dan orang tua dalam keluarga kurang hangat dan cenderung pasif terhadap kehidupan anak. Namun orang tua sedikitnya masih menyediakan kebutuhan dasar anak seperti makanan, pendidikan dan rumah.⁵⁷

Orang tua dengan pola ini berkomunikasi atau berinteraksi dengan anak namun mengabaikan, menolak ungkapan perasaan anak, mementingkan diri sendiri, dan tidak memberi anak kesempatan. Pengasuhan ini merupakan jenis pengabaian, yang orang tua menunjukkan pola perilaku mengabaikan baik secara fisik atau mental, signifikannya pola ini akan menghambat perkembangan anak dan merusak kemandirian anak.⁵⁸

4) Pola Asuh Permisif *Indulgent*

⁵⁷ Hadi Machmud, *Membingkai Kepribadian Anak dengan Pola Asuh pada Masa Covid 19*, (2021) Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini: MURHUM, 2. 1, h. 51

⁵⁸ Haris Maiza Putra, dkk, *Internalisasi Nilai Kemandirian Anak melalui Parenting*, (2022), Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6. 5, h. 3851

Pada pola ini orang tua akan terlalu melibatkan diri pada kegiatan anak dengan memberikan apapun yang anaknya minta dan akan mendapatkannya dengan cara apa yang anak mau. Pola ini terlihat lebih seperti memanjakan anak. Alhasil, anak dalam tipe pola ini biasanya tidak akan belajar untuk bisa mengontrol dirinya atas semua tingkah laku dan akan menemui banyak kesulitan dalam psikologis karena ketidak adanya kemandirian dan selalu bergantung pada orang lain.⁵⁹

Jenis lainnya dari pola pengasuhan adalah:

1) Pola asuh Helikopter (*Helicopter Parenting*)

Pola asuh helicopter mengacu kepada keterlibatan peran orang tua secara berlebihan dalam mencampuri kehidupan sang anak. Dengan berperilaku tidak terkontrol dan memberikan otonomi mendalam kepada kehidupan dan keputusan anak. Secara positif, pola ini terkait dengan keterlibatan anak dan orang tua, namun berdampak negatif dengan pemberian otonomi dari orang tua. Pada dasarnya *helicopter parenting* merupakan kecenderungan karakteristik pola asuh yang dilakukan dengan niat baik.⁶⁰

Orang tua dalam pola ini seperti melayang tepat diatas anak yang memberikan perhatian dengan berlebihan. Pola ini membuat orang tua mengambil terlalu banyak tanggung jawab

⁵⁹ Seli, *Pengaruh Sikap Otoriter Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SD Negeri 5 Kota Bengkulu*, h. 32

⁶⁰ Maria Josephine, Shinta Doriza dan Nurlaila Abdullah Mashabi, *Latar Belakang Pendidikan Orangtua dan Helicopter Parenting di Jakarta*, (Jurnal Parameter, 32. 2, 2020) h. 39

anak diatas pengalaman keberhasilan dan kegagalan anak. Gaya pengasuhan ini melibatkan orang tua dalam kehidupan anak dengan terlalu mengontrol, melindungi, menyempurnakan dan melebihi tanggung jawab sebagai orang tua pada umumnya.⁶¹

2) Pola Asuh Hyper (*Hyper Parenting*)

Hyper Parenting merupakan pola asuh yang dilakukan melebihi control. Orang tua dalam pola ini memiliki tujuan agar anak-anaknya bisa mendapatkan pencapaian yang baik. Orang tua hanya ingin melihat anak terlihat sempurna dengan menuntut sang anak untuk terus sukses tanpa memikirkan perasaan dan usaha anak. Penuntutan terhadap anak dengan cara menerus dapat mengganggu kesehatan mental anak. Tanpa orang tua sadari, pola yang sudah mereka lakukan pada anak yang sudah bersekolah dapat membuat anak merasa tidak bebas bermain karena waktu yang mereka miliki akan dihabiskan untuk kegiatan tambahan dari orang tua.⁶²

Tentunya dalam hal ini, orang tua memiliki ciri khas berbeda –beda dalam mengasuh dan mendidik anak. Adakalanya orang tua memiliki pemikiran pola asuh

⁶¹ Ana Risma, *Helicopter Parenting, Pengertian dan Efeknya yang Cenderung Negatif Bagi Anak*. <https://www.momsmoney.id/news/helicopter-parenting-pengertian-dan-efeknya-yang-cenderung-negatif-bagi-anak>. Diakses tanggal 31 Oktober 2022, pada pukul 20.18 WIB

⁶²Dimas Prasetyo, *Waspada, Pola Asuh Hyper Parenting Bikin Anak Tak Bahagia*, <https://www.popmama.com/life/relationship/fx-dimas-prasetyo/waspada-pola-asuh-hyper-parenting-bikin-anak-tak-bahagia>, Diakses tanggal 5 November 2022, pada pukul 22.06 WIB

berdasarkan kepentingan anak (demokratis) adapun kalanya menggunakan pola otoriter.⁶³

G. Semiotika Charles Sanders Peirce

Charles Sanders Peirce lahir tahun 1890 di Cambridge, Massachusetts. Peirce tumbuh dari keluarga intelektual yang berkuliah di Universitas Harvard, mengajar di Universitas John Hopkins dan Harvard dalam materi logika dan filsafat. dia memperkenalkan istilah 'semiotika' pada akhir abad 19 di Amerika. Bagi Peirce, tanda dan maknanya bukan suatu konstruksi, melainkan sebuah proses kognitif yang akrab dikenal sebagai penanda.

Peirce dikenal dengan 3 model sisi. Ketiganya adalah, Representamen, object dan Interpretant. Bisa dikatakan representatif apabila sesuatu itu memenuhi dua syarat; pertama bisa dirasakan, kedua bertindak sebagai tanda (yang berarti mewakili sesuatu yang lain). Elemen lainnya menurut Peirce adalah objek. Dimana objek merupakan perwakilan tanda, dapat dikatakan sebagai 'sesuatu yang lain', juga berupa sesuatu yang dapat ditangkap oleh indra dan mental atau imajiner. Komponen terakhir adalah interpretan. Ketiganya bagi Peirce adalah sebuah makna atau penafsiran. Istilah lain yang Peirce gunakan

⁶³ Yulita Tri Linda dan Wirdatul Aini, *Pengasuhan Keluarga X Terhadap Anak Remaja di Kampung Jalan Baru Petok Kecamatan Panti Selatan kabupaten Pasaman*, (Jurnal Pendidikan Tambusai, 6. 1, 2022) h. 2812

untuk interpretan yaitu; “*signification*”, “*significance*”, dan “*interpretation*”.⁶⁴

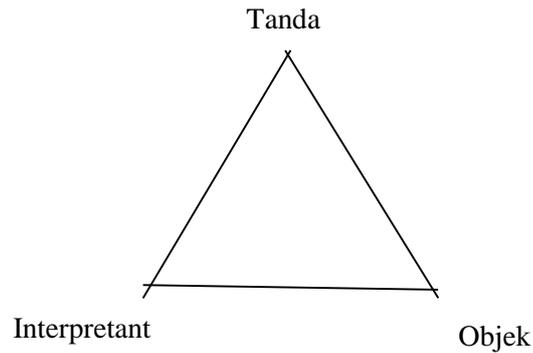
Charles Sanders Peirce merupakan seorang ahli filsuf asal amerika. Dia mengatakan bahwasanya kehidupan manusia itu didefinisikan oleh pencampuran sebuah tanda dan cara penggunaanya kedalam aktivitas. Artinya, tanda-tanda yang telah diciptakan manusia itu merupakan sebuah representasi dari sisi latar budaya. Karenanya suatu daerah atau suatu kawasan memiliki tanda – tanda yang berbeda, sesuai dengan latar belakang dari budaya masing-masing.

Menurut Pierce, tanda merupakan suatu fungsi bagi seseorang sebagai perwakilan dalam hal lain. Pandangan Pierce menjelaskan bahwasannya sebuah tanda itu dapat mewakili sesuatu yang lain, hasilnya sebuah tanda tersebut merepresentasikan sesuatu yang diwakilinya.⁶⁵

Tiga aspek vital Pierce disebut juga sebagai segitiga makna atau *triangle of meaning*

⁶⁴ Kartini, dkk, *Representasi Pesan Moral Dalam Film Penyalin Cahaya (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)*, (Jurnal Siwayang, 1. 3, 2022) h. 125

⁶⁵ Mukhsin Patriansyah, *Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce Karya Patung Rajudin Berjudul Manyeso Diri*, (Jurnal Ekspresi Seni , 16. 2, 2014) h. 243



Gambar 1.1 Segitiga Makna Pierce

Charles mengkaji segala sesuatu dari tiga konsep trikotomi:

- 1) *Sign (Representamen)* sebuah bentuk fisik sesuatu yang dapat diserap atau ditangkap pancaindra dan mengacu pada sesuatu.
- 2) Objek, sesuatu yang merujuk pada tanda. Diwakili tanda yang berkaitan dengan acuan.
- 3) Interpretan adalah tanda yang dipikirkan dalam benak seseorang mengenai objek yang dirujuk oleh tanda.

H. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian Pustaka

a. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan jenis riset kepustakaan atau studi pustaka. Riset kepustakaan merupakan kesimpulan kegiatan yang mencakup metode dalam pengumpulan data pustaka, membaca, mencatat dan mengolah penelitian.⁶⁶ Perlu dimengerti tentang kepustakaan bukan hanya sekedar membaca dan mengumpulkan

⁶⁶ Mestika Zed, *Metode Penelitian Kepustakaan*, (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2008) h. 3

data namun juga peneliti dapat mengolah data yang telah dikumpulkan.

b. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah pendekatan kepustakaan. Karena sumber data dan hasil penelitian ini berupa deskripsi kata-kata. Dalam penelitian ini ada karena keabsahan data yang bersifat sementara. Hasil dari pembahasan juga diolah dan disepakati bersama, dirundingkan antara peneliti dengan sumber data yang ada.⁶⁷

2. Kehadiran Peneliti

Peneliti melaksanakan penelitian menggunakan semiotik dengan menyaksikan film animasi *Turning Red* Melalui aplikasi *Disney+Hotstar*.

3. Data dan Sumber Data

Sumber data bertujuan untuk mendapatkan data yang dicari dalam penelitian ini. Data primer dalam penelitian ini data paling utama, yakni Film animasi *Turning Red* melalui aplikasi *Disney+Hotstar*.

Data sekunder berupa artikel, jurnal yang relevan dengan penelitian ini, yaitu hal-hal yang berkaitan mengenai analisis dan film animasi yang bisa mendukung kebenaran penelitian.

4. Metode Pengumpulan Data

⁶⁷ Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2009)h. 8-13

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik dokumentasi karena film merupakan objek penelitian. Data dari sumber non-manusia dapat dikumpulkan menggunakan teknik dokumen. Berikut tahapan pengumpulan data:

- a) Menonton dengan seksama dan keseluruhan dalam film animasi "Turning Red" untuk memperoleh pemahaman tentang tema umum film tersebut.
- b) Mengidentifikasi unsur cerita dalam film animasi "Turning Red" sesuai dengan tujuan penelitian.
- c) Mengelompokkan data sesuai rumusan masalah yang telah ditentukan.
- d) Memasukkan data dalam bentuk potongan gambar yang menunjukkan adanya upaya untuk membongkar pola pengasuhan pada film animasi "Turning Red"

5. Analisis Data

Analisis data di mulai dari menelaah seluruh data yang ada dari sumber data yang telah terkumpul baik data primer maupun data sekundernya. Analisis data menjelaskan data agar dapat diambil pengertian dan kesimpulannya.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan analisis data dengan diawali melibatkan dan menginterpretasikan melalui audio visual film animasi *Turning Red* kemudian memisahkan menjadi beberapa potongan adegan *scene per scene* untuk dianalisis satu persatu. Tahap selanjutnya peneliti akan berfokus pada identifikasi simbol yang ada di

dalam potongan adegan yang telah dipilih menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce.

I. Sistematika Pembahasan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, telaah pustaka, kajian teoritis, metode penelitian, sistematika pembahasan dan definisi istilah.

BAB II GAMBARAN UMUM FILM ANIMASI “TURNING RED”

Pada bab ini berisikan penjelasan profil film animasi “Turning Red”

BAB III ANALISIS SEMIOTIKA DALAM FILM “TURNING RED”

Pada bab ini membahas makna tanda-tanda adanya pola pengasuhan pada film animasi “Turning Red” lalu dianalisis menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce.

BAB IV POLA PENGASUHAN DALAM FILM “TURNING RED”

Pada bab ini membahas pola pengasuhan pada film animasi “Turning Red”

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran dari penulis

J. Definisi Istilah

Tujuan peneliti yaitu memaparkan mengenai istilah dalam judul skripsi ini, agar tidak ada perbedaan penafsiran. Judul yang digunakan

dalam skripsi ini adalah “Pola Komunikasi Pengasuhan Keluarga Dalam Film Animasi *Turning Red*”. Penegasan istilah ini sebagai berikut:

1. Pola Pengasuhan

Pola asuh atau *parenting* merupakan sikap orang tua dalam memberikan pengaturan tingkah laku anak dengan memberikan peraturan, menunjukkan kekuasaan, memberikan perhatian dan tanggung jawab terhadap keinginan anak.⁶⁸

Lingkungan keluarga yang kondusif akan memberi efek pada perkembangan pribadi anak, kreativitas, dan kemampuan sosialisasi anak yang baik.

2. Film Animasi *Turning Red*

Animasi merupakan rangkaian gambar yang bergerak. film animasi merupakan media komunikasi berbasis gambar yang diberi efek gerak dalam jangka waktu tertentu.⁶⁹

Film animasi *Turning Red* adalah produksi kolaborasi Walt Disney Pictures dan Pixar Animation Studios yang rilis pada 11 Maret 2022. Bergenre *comedy/children's film* yang disutradarai oleh Domee Shi.

⁶⁸ Jaja Suteja dan Yusria, *Dampak Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Anak*, (Jurnal Awlady,2017) h. 5

⁶⁹ Anis Yulya, *Wujud penanaman Sikap Cinta Lingkungan Dalam Film Animasi wall-E Sutradara Andrew Stanton*,(2022)h. 8