

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Film Animasi Sebagai Media Komunikasi Massa

2.1.1 Pengertian Komunikasi

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komunikasi adalah pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami. Kata Komunikasi atau communication dalam Bahasa Inggris berasal dari kata Latin *communis* yang berarti “sama”. Menurut Everett M. Rogers komunikasi adalah proses di mana suatu ide dialihkan dari sumber kepada suatu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka. Dengan begitu, komunikasi dapat diartikan sebagai proses pemindahan pesan dari komunikator kepada penerima/ komunikan secara langsung atau melalui saluran dalam rangka mengubah atau memengaruhi perilakunya.

Banyak pakar Komunikasi mengklasifikasikan Komunikasi berdasarkan tingkat untuk melihat konteks komunikasinya. Dimulai dari Komunikasi yang melibatkan jumlah peserta Komunikasi paling sedikit sampai Komunikasi yang merangkul peserta terbanyak. Ada 4 macam Komunikasi yang disepakati banyak ahli yaitu (Deddy Mulyana, 2016).

a. **Komunikasi Intrapersonal**

Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang mencakup antara dua orang atau lebih secara tatap muka. Misalnya, percakapan antara dua orang yang saling mengenal dan bertemu.

b. **Komunikasi Kelompok**

Komunikasi kelompok adalah Komunikasi yang melibatkan sekumpulan orang yang memiliki tujuan bersama, yang berinteraksi satu samalainnya untuk mencapai tujuan tersebut.

c. **Komunikasi Organisasi**

Komunikasi yang terjadi didalam suatu organisasi, biasanya bersifat formal tetapi tidak menutup kemungkinan bisa bersifat informal, dan langsung mencakup jaringan yang lebih luas dari pada Komunikasi kelompok

d. **Komunikasi Massa**

Komunikasi massa adalah komunikasi yang menggunakan media masa baik cetak atau elektronik. Untuk membahas lebih jauh tentang Komunikasi massa, komunikasi massa adalah komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan media massa sebagai mediumnya (Effendy, 2002)

2.1.2 Pengertian Komunikasi Massa

Komunikasi massa merupakan studi akademik yang mempelajari media massa beserta pesan-pesannya, target audiens yang dituju, serta dampaknya pada mereka. Sebagai cabang ilmu sosial, komunikasi massa adalah disiplin yang masih tergolong baru jika dibandingkan dengan psikologi, sosiologi, ilmu politik, dan ekonomi (Nurudin, 2011).

Para ahli komunikasi telah mengajukan berbagai definisi mengenai komunikasi massa, dengan berbagai perspektif dan penekanan. Meskipun definisi-definisi tersebut berbeda-beda, terdapat kesamaan inti di antara mereka. Komunikasi yang melibatkan media cetak dan elektronik tradisional umumnya disebut sebagai komunikasi massa. Istilah "media komunikasi massa" merupakan cikal bakal komunikasi massa, sebagaimana dibuktikan oleh sejarah awal. Apa yang dimaksud dengan media massa? Media massa adalah saluran yang dibuat oleh kemajuan teknologi kontemporer (Nurudin, 2011).

Michael W. Gamble dan Teri Kwal Gamble (1986) menawarkan definisi yang membantu menjelaskan konsep komunikasi massa. Menurut mereka, suatu bentuk komunikasi dapat dianggap sebagai komunikasi massa jika memenuhi kriteria-kriteria berikut:

1. Dalam komunikasi massa, pengirim pesan menggunakan teknologi modern untuk menyebarkan informasi dengan cepat kepada audiens yang luas dan tersebar. Pesan tersebut disampaikan melalui berbagai saluran media modern seperti koran, majalah, televisi, film, atau gabungan dari beberapa media tersebut.
2. Dalam komunikasi massa, pengirim pesan berupaya menyebarkan informasi kepada jutaan individu yang tidak saling kenal. Salah satu karakteristik utama dari komunikasi massa adalah audiens yang bersifat anonim, yang membedakannya dari bentuk komunikasi lainnya.

Bahkan, pengirim dan penerima sering kali tidak memiliki hubungan langsung satu sama lain.

3. Pesan dalam komunikasi massa memiliki sifat publik, artinya pesan tersebut dapat dijangkau dan diterima oleh khalayak luas. Hal ini membuat pesan tersebut menjadi bagian dari domain publik.
4. Dalam komunikasi massa, pengirim pesan umumnya adalah entitas formal seperti perusahaan, asosiasi, atau institusi. Artinya, komunikator biasanya bukan perorangan, melainkan sebuah organisasi yang sering kali berfokus pada keuntungan, bukan badan sukarela atau nirlaba.
5. Komunikasi massa dikendalikan oleh gatekeeper (penyaring informasi). Ini berarti pesan yang disampaikan ke publik diawasi oleh sejumlah individu di dalam organisasi sebelum disebarluaskan melalui media massa. Beberapa contoh gatekeeper meliputi reporter, editor film, pengelola rubrik, serta lembaga sensor lainnya yang berfungsi sebagai pengawas isi pesan.
6. Dalam komunikasi massa, umpan balik biasanya mengalami keterlambatan. Tidak seperti komunikasi antarpribadi yang memungkinkan tanggapan segera, umpan balik dalam media massa, seperti surat kabar, tidak bisa diberikan secara langsung dan membutuhkan waktu untuk diterima..

Media massa, oleh karena itu, merupakan alat komunikasi yang memiliki kemampuan untuk secara bersamaan dan cepat menyampaikan pesan kepada audiens yang luas dan beragam.

2.1.3 Macam-Macam Media Komunikasi Massa

Media komunikasi massa telah berkembang seiring dengan zaman, dan ada banyak jenis media seperti:

a. Media Komunikasi Lama

1. Buku

Pencetakan buku secara massal, yang dimulai pada abad ke-15, telah merevolusi sejarah manusia dengan mempercepat penyebaran informasi. Buku menjadi sarana vital dalam mentransmisikan nilai-nilai

sosial kepada generasi muda serta menyediakan cara bagi mereka untuk memperoleh pengetahuan dari pengalaman generasi terdahulu.

2. Koran

Koran merupakan sumber berita utama bagi khalayak. Koran tersebar luas di seluruh kota, dan tidak ada sumber berita lain yang dapat menyampaikan liputan seperti itu.

3. Majalah

Menurut Wilson (1989), majalah telah ada di kalangan elit sejak tahun 1704, ketika majalah pertama kali keluar di London (Winarni, 2003).

4. Radio

Radio telah menjadi cara utama untuk berkomunikasi dan dapat ditemukan di mana pun. Menurut Winarni (2003), Radio lahir bersamaan dengan kemunculan film pada sekitar tahun 1888, ketika Hencrich Hertz pertama kali berhasil mentransmisikan sinyal melalui gelombang udara.

5. Televisi

Televisi juga merupakan produk dari pemikiran manusia; organisasi televisi terdiri dari kelompok Media massa oleh karena itu merupakan alat komunikasi yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan kepada audiens yang luas dan beragam secara bersamaan dan cepat. (Nurudin, 2011).

6. Internet

Internet adalah kelompok orang yang menggunakan komputer. yang diatur oleh protokol yang saling terhubung dan berinteraksi di seluruh dunia. Secara singkat, internet merupakan salah satu bentuk media komunikasi massa yang menyimpan dan menyampaikan data.

7. Film

Walaupun film dan televisi memiliki beberapa kesamaan, terutama dalam hal elemen audio-visual, produksi dan cara menyampaikan konten kepada penonton berbeda.

Film, sebagai bagian dari komunikasi massa, memiliki kemampuan untuk menarik khalayak luas melalui daya tarik alur ceritanya. Akibatnya, pesan cerita

yang disampaikan film dapat mempengaruhi penontonnya. Selain itu, film dapat berfungsi sebagai alat yang efektif untuk menyebarkan ide-ideologi dan gagasan baru, karena pesan yang disalurkan melalui film dirancang dengan tujuan dan sasaran tertentu (Vera, 2014).

b. Media Komunikasi Baru

Media massa telah mengalami perubahan signifikan sejak awal abad ke-20, yang dulunya bersifat satu-arah dan ditujukan kepada audiens yang seragam. 'Media Baru' yang dimaksud di sini mencakup berbagai teknologi komunikasi modern yang memiliki kesamaan, yang memungkinkan komunikasi melalui digitalisasi dan akses luas untuk penggunaan pribadi (McQuail, 2011, 148).

Penekanan utama adalah pada kegiatan kolektif di internet, khususnya dalam penggunaan publik seperti berita online, iklan, aplikasi siaran, forum, diskusi, World Wide Web (WWW), pencarian informasi, dan kemungkinan pembentukan komunitas tertentu (McQuail, 2011, 149).

Livingstone (1999;65) mengemukakan bahwa inovasi dalam internet mungkin terletak pada gabungan interaktivitas dengan fitur-fitur baru dalam komunikasi massa, seperti jenis konten yang tak terbatas, cakupan yang luas, dan karakter global dari komunikasi (McQuail, 2011, 151).

Beberapa aspek inovatif internet belum sepenuhnya diteliti, salah satunya adalah konsep dan realitas portal web yang baru. Kalyanaraman dan Sundar (2008:239) mengungkapkan bahwa salah satu keistimewaan dari World Wide Web sebagai media massa adalah ketidakpastian antara sumber pesan dan penerima pesan. Akibatnya, portal berperan dalam mengumpulkan dan menyaring informasi yang ada, meskipun konsep ini masih belum memiliki teori yang jelas (McQuail, 2011, 151).

Tidak hanya masyarakat yang beradaptasi, tetapi juga media konvensional mulai menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi. Banyak media konvensional mulai mengintegrasikan teknologi media baru, seperti media cetak yang beralih menjadi portal online, stasiun televisi yang

memanfaatkan YouTube untuk menyiarkan acara mereka, dan film yang sebelumnya hanya tersedia di bioskop kini dapat ditonton on demand melalui platform streaming. Contoh lain dari media baru, yaitu : internet, media sosial, serta media streaming

2.1.4 Pengertian Film

Setiap bentuk kesenian memiliki cara yang berbeda. Kedudukan visual dalam film diatas audio. Artinya, film ditujukan sebagai hidangan mata. Kedudukan audio sebagai pendukung. Diawal kelahirannya, film diperlihatkan tanpa suara. Agar tontonan tak membosankan, pertunjukan film diiringi lantunan music indah yang mengiringi gambar bergerak dilayar. Baru kemudian, didekade kedua abad ke-20, ditemukan teknologi memasukkan suara ke dalam gambar bergerak atau video. Mulai saat ini, film hadir dengan audio dan visual. Dialog para tokohnya tak lagi teks yang diselipkan diantara gambar, namun suara tokohnya sendiri yang terdengar langsung oleh penonton. Himawan Pratista menulis, film secara umum dapat dibagi menjadi dua unsur pembentuk, yaitu unsur naratif adalah materi yang akan diolah dan unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya. (Irwansyah, 2009). Menurut Effendi (1986) Film adalah suatu hasil budaya dan alat ekspresi kesenian serta di tampilkan baik audio dan visualnya. Film diterima sebagai komunikasi massa yang menggabungkan beberapa teknologi seperti tangkapan gambar dan rekaman suara.

2.1.5 Jenis-Jenis Film

Menurut Onong Uchjana (1993, 210) jenis film setidaknya dibagi menjadi tiga macam, antara lain :

- **Film Cerita (Story Film)**
Film cerita adalah jenis film yang mengandung jalan cerita yang lazim untuk dipertontonkan di bioskop dengan memerankan bintang film yang terkenal dan juga didistribusikan untuk menjadi barang dagangan. Adapun cerita yang di angkat dalam film cerita ini adalah cerita fiksi yang di modifikasi dari cerita nyata agar menarik untuk penonton.
- **Film Dokumenter (Documentary Film)**

Pengertian jenis film documenter adalah film yang mengisahkan sebuah perjalanan dari awal hingga akhir, biasanya film ini beralur Panjang.

- **Film Animasi**

Film animasi adalah jenis film yang diperankan oleh sebuah gambar, seperti Naruto, Tokyo Revengers, Doraemon dan sebagainya. Jenis film ini memanfaatkan teknologi seperti komputer dan desain grafis. yaitu : Animasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. sehingga karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek.

2.1.4 Gambaran Umum Animasi

a. Gambaran Umum

Animasi adalah jenis film yang dibuat dengan memproses gambar tangan 2D yang terdapat pada lembaran-lembaran kertas, yang kemudian disusun dan diputar untuk menciptakan efek gambar bergerak (Danesi, Pengantar Memahami Semiotika Media, 2010). Berkat bantuan komputer dan perangkat lunak grafis, proses produksi film animasi kini lebih cepat dan efisien. Animasi berasal dari teknik menggambar, sedangkan film biasanya menggunakan teknik fotografi.

Istilah animasi adalah hasil terjemahan dari kata "animation," yang berakar dari kata "to animate," yang dalam kamus Inggris-Indonesia diterjemahkan sebagai "menghidupkan." (Wojowasito, 1997). Pada dasarnya, animasi merupakan proses memberi kehidupan atau gerakan pada objek mati; memberikan energi, semangat, dan emosi agar objek tersebut tampak hidup atau bergerak. Contoh awal animasi adalah lukisan gua dari zaman prasejarah, yang berusaha menggambarkan aktivitas berburu hewan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah "serial" berarti berturut-turut, berurutan, atau bersambungan. Di sisi lain, kata "animasi" berasal dari bahasa Latin "anima," yang berarti "hidup," atau "animate," yang berarti "memberi

kehidupan." Istilah ini kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris sebagai "anime," yang berarti "memberi kehidupan" (to give life to), atau "animation," yang mengacu pada ilusi gerakan atau kehidupan. (Sugihartono, 2010:9). Serial animasi adalah jenis tayangan animasi yang memiliki cerita yang berkelanjutan dan dibagi menjadi beberapa bagian yang disebut episode (Maulizan Hidayat, 2018:566-579).

Dalam animasi, karakter dapat berupa tumbuhan, manusia, hewan, atau objek lainnya. Karakter akan digambarkan dalam bentuk 2D atau 3D, diberi watak, dicat dengan warna yang sesuai atau mencolok, dan diberi efek khusus. Pada zaman Mesir kuno, gambar pegulat yang sedang bertarung digunakan sebagai dekorasi dinding untuk menghidupkan gambar-gambar tersebut, dan ini dibuat sekitar tahun 2000 SM (Syahfitri, 2011).

Dalam era modern, animasi dibuat dengan menyusun gambar secara berurutan untuk menciptakan ilusi gerakan. Film animasi pertama di masa ini adalah karya Disney berjudul "Snow White and the Seven Dwarfs," yang dirilis pada tahun 1938. (Syahfitri, 2011).

b. Jenis Animasi

Animasi telah berkembang seiring waktu dan menghasilkan beberapa jenis mengutip (Syahfitri, 2011). Empat jenis animasi yang paling umum adalah:

1. Animasi 2D

Secara umum, animasi 2D terdiri dari serangkaian gambar dua dimensi. Di negara-negara Barat, jenis animasi ini sering disebut kartun, yang dikenal karena tampilannya yang lucu dan menghibur, biasanya ditujukan untuk anak-anak.

2. Animasi 3D

Animasi 3D dibuat menggunakan komputer dengan bantuan perangkat lunak desain. Animasi ini menawarkan representasi yang lebih realistis dengan menggunakan ruang tiga dimensi, menambahkan volume dan kedalaman, serta biasa ditampilkan dengan koordinat x, y, z. Meskipun demikian, target utama dari animasi 3D adalah anak-anak.

3. Stop Motion

Stop motion, juga disebut claymation karena awalnya menggunakan tanah liat sebagai bahan animasi, pertama kali diperkenalkan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906. Teknik ini mirip dengan animasi 2D, tetapi bedanya, stop motion menggunakan objek fisik daripada gambar. Prosesnya melibatkan memindahkan objek sedikit demi sedikit, kemudian mengambil gambar pada setiap perubahan posisi untuk setiap frame. Ketika gambar-gambar ini diputar secara berurutan, objek tampak bergerak. Saat ini, stop motion sering digunakan dalam iklan.

4. Animasi Jepang (Anime)

Anime, animasi khas Jepang, berbeda dari animasi pada umumnya karena menawarkan cerita dan karakter yang lebih mendalam dan kompleks, seringkali terpengaruh oleh gaya manga (Ranang, 2010). Berbeda dengan animasi yang biasanya ditujukan untuk anak-anak, anime Jepang tidak selalu untuk anak-anak dan sering kali juga dirancang khusus untuk penonton dewasa (Yunita Syahfitri, 2011).

2.1.5 Animasi Khas Jepang (Anime)

Anime, yang merupakan istilah yang digunakan di Jepang, adalah bentuk animasi yang khusus diproduksi di Jepang. Istilah ini berbeda dari "animasi" secara umum, yang mencakup semua jenis film animasi. "Anime" secara khusus merujuk pada animasi yang diproduksi di Jepang. Kata "anime" ditulis menggunakan tiga karakter katakana, yaitu "a-ni-me" (アニメ), yang merupakan adaptasi dari kata Inggris "animation," yang diucapkan sebagai "Anima-shon" atau "Anima-shion." Produksi anime dapat dibuat dengan dua metode: secara tradisional, dengan digambar tangan, atau secara modern menggunakan komputer dan CGI.

Anime merupakan salah satu bentuk karya visual khas Jepang yang bisa dibuat dengan teknik menggambar tangan atau dengan bantuan komputer. Istilah "anime" berasal dari singkatan kata "animation" dalam bahasa Inggris, yang menjadi acuan untuk berbagai jenis animasi. Nama "anime" digunakan untuk menyebut animasi yang diproduksi di Jepang, dan sebagian besar anime diadaptasi dari komik Jepang atau manga.

Anime muncul pertama kali pada tahun 1907 dengan durasi tiga detik. Sepuluh tahun kemudian, Shimokawa Oten menciptakan anime tanpa suara yang berjudul "Mukuzo Genkanban no Maki" dengan durasi lima menit. Shimokawa Oten, Jun'ichi Kouchi, dan Seitaro Kitayama dikenal sebagai tokoh-tokoh yang disebut "Bapak Anime" karena mereka adalah pelopor dalam industri anime. Sepuluh tahun berikutnya, Noburo Ofuji menghasilkan anime dengan dilengkapi dengan musik dan suara. Selama Perang Dunia II, anime dimanfaatkan oleh Jepang sebagai sarana propaganda. Setelah perang, anime sempat mengalami penurunan dalam popularitasnya, namun pada tahun 1963, anime mulai kembali mempengaruhi budaya Jepang secara global dengan peluncuran "Astro Boy". Di Indonesia, anime diperkenalkan melalui TVRI dengan tayangan berjudul "Wanpaku Omukashi Kumu Kumu".

Keunikan anime terletak pada cara penyajian karakter yang khas, dengan desain yang unik dan warna-warna yang mencolok, serta karakter-karakter yang memiliki makna khusus. Ranang A.S dalam bukunya yang berjudul Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital menguraikan ciri khas animasi Jepang dengan penjelasan sebagai berikut:

“Animasi khas Jepang (Japanese Animation), berasal dari kata animeshion, biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton. Anime dipengaruhi oleh gaya gambar manga, yaitu komik khas Jepang” (Ranang, 2010)

Artinya, anime, memiliki ciri khas yang membedakannya dari animasi lainnya. Pertama, anime menawarkan alur yang unik dan inovatif. Lalu kedua, anime menampilkan ilustrasi karakter dan latar belakang yang sangat rinci, yang merupakan adaptasi dari gaya penggambaran komik Jepang, memberikan pengalaman baru bagi penonton dalam berfantasi serta informasi mengenai budaya dan kehidupan sosial di Jepang. Terakhir, anime menyampaikan berbagai pesan, termasuk nilai-nilai religius, sosial, ekonomi, budaya, dan politik.

Dalam buku Northrop Davis “Manga and Anime Go to Hollywood” menyatakan bahwa:

“Anime memiliki gaya visual yang cukup detail mulai dari tokoh, watak, nuansa budaya sampai emosi jiwa. Cerita yang disuguhkan juga sarat akan makna, terafiliasikan dengan tanda yang kerap muncul dalam setiap anime. Mulai dari tolong menolong, arti persahabatan, kerja keras, gaya hidup, menjadi diri sendiri, pengetahuan umum dan khusus, dsb.” (Davis, 2016)

Untuk sebagian orang, anime berfungsi sebagai bentuk hiburan untuk mengisi waktu senggang. Selain sumber hiburan, anime juga dapat memberikan informasi tentang Jepang dan dapat dianggap menjadi media promosi. Banyak anime diadaptasi dari manga (komik khas Jepang), novel, dan permainan video, seperti contohnya Berserker, Howl’s Moving Castle, Sengoku Basara, Persona, dan Hyouka,.

2.1.6 Anime Sebagai Sarana Media Komunikasi Massa

Anime sebagai media komunikasi massa berperan penting dalam menyampaikan pesan, nilai, dan budaya kepada audiens yang luas. Melalui narasi yang menarik dan karakter yang kompleks, anime sering mengangkat tema dan isu sosial, politik, atau budaya yang relevan, mengajak penonton untuk merenungkan isu-isu tersebut. Dengan keanekaragaman genre yang mencakup drama, aksi, romansa, hingga fantasi, anime menjangkau berbagai kalangan audiens, dari anak-anak hingga orang dewasa.

Gaya visual yang khas dan inovatif dalam anime menarik perhatian penonton, dengan animasi dinamis, desain karakter menonjol, serta penggunaan warna dan simbolisme yang memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Kemajuan teknologi dan akses internet memungkinkan anime diakses secara global melalui platform streaming, menjadikannya dapat menjangkau audiens yang lebih luas. Selain itu, anime membangun komunitas di sekitar karya-karya tertentu, di mana penggemar berdiskusi, berbagi teori, dan menciptakan fan art, menciptakan rasa keterhubungan dan memperkuat pengalaman komunikasi di antara penggemar. Dengan semua aspek ini, anime menjadi alat komunikasi massa yang efektif dan kaya makna.

2.2 Macam-Macam Sifat Pesan Komunikasi Dalam Anime

Pada model komunikasi Harold Lasswell menggambarkan komunikasi dalam ungkapan who, says what, in which channel, to whom, with what effect? Atau dalam bahasa Indonesia adalah, siapa, mengatakan apa, dengan medium apa, kepada siapa, dengan pengaruh apa? Model ini menjelaskan tentang proses komunikasi dan fungsinya terhadap masyarakat. Lasswell berpendapat bahwa di dalam komunikasi terdapat tiga fungsi dan tiga kelompok spesialis yang bertanggung jawab melaksanakan fungsi-fungsi tersebut. Lasswell kemudian menjabarkan :

1. Who (siapa/sumber)

Who dapat diartikan sebagai sumber atau komunikator yaitu, pelaku atau pihak yang mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi dan juga yang memulai suatu komunikasi. Pihak tersebut bisa seorang individu, kelompok, organisasi, maupun suatu Negara sebagai komunikator.

2. Says what (pesan)

Says menjelaskan apa yang akan disampaikan atau dikomunikasikan kepada komunikan (penerima), dari komunikator (sumber) atau isi informasi.

3. In which channel (saluran/media)

Suatu alat untuk menyampaikan pesan dari komunikator (sumber) kepada komunikan (penerima) baik secara langsung (tatap muka) maupun tidak langsung (melalui media cetak/ elektronik).

4. To whom (siapa/penerima)

Seseorang yang menerima siapa bisa berupa suatu kelompok, individu, organisasi atau suatu Negara yang menerima pesan dari sumber. Hal tersebut dapat disebut tujuan (destination), pendengar (listener), khalayak (audience), komunikan, penafsir, penyandi balik (decoder).

5. With what effect (dampak/efek)

Dampak atau efek yang terjadi pada komunikan (penerima) setelah menerima pesan dari sumber seperti perubahan sikap dan bertambahnya pengetahuan.

Deddy Mulyana menggambarkan komunikasi sebagai proses pertukaran makna antara dua atau lebih individu melalui perilaku verbal dan non-verbal (Mulyana, 2015: 11). Dalam bukunya Deddy Mulyana menyatakan jika komunikasi dibagi menjadi dua yaitu verbal dan non-verbal (Mulyana, 2015: 62).

1. Komunikasi verbal

Komunikasi verbal adalah jenis komunikasi di mana bahasa berfungsi sebagai media utama untuk menyampaikan suatu pesan, baik itu secara lisan maupun secara tertulis. Kedua belah pihak dapat memahami makna melalui struktur kata, kalimat, dan paragraf. Komunikasi verbal juga termasuk percakapan, pidato, atau diskusi. Komunikasi tertulis terjadi melalui media seperti surat, email, atau pesan teks. Sangat penting untuk memilih kata-kata yang jelas dan tepat untuk memastikan bahwa pesan dipahami dengan baik oleh orang yang menerimanya. Selain itu, makna pesan yang disampaikan secara lisan dipengaruhi oleh nada suara, intonasi, dan kecepatan bicara. Orang yang mengirim dan menerima pesan dapat berinteraksi lebih dinamis dan merespons lebih cepat melalui komunikasi verbal.

2. Komunikasi Non-verbal

Komunikasi nonverbal, menurut Mulyana, mencakup berbagai ekspresi nonverbal seperti kontak mata, gerakan tubuh, postur tubuh, dan penggunaan ruang dan jarak saat berinteraksi dengan orang lain. Istilah "komunikasi" mengacu pada penyebaran pesan antara komunikator dan komunikan. Jika komunikator tidak menyampaikan pesan dengan benar ataupun jelas maka akan timbul kesalahan pemahaman antara para komunikan yang menerima pesan tersebut. Maka dari itu komunikator harus menggunakan kalimat-kalimat yang sederhana dan dapat dipahami maksudnya oleh para komunikan.

Komunikasi sebagai proses pertukaran informasi dan makna terjadi pada berbagai tingkatan, tergantung pada situasi dan tujuan interaksi. Mulai dari komunikasi intrapersonal, yang mencakup percakapan pribadi, hingga komunikasi publik, yang mencakup khalayak yang lebih besar, masing-masing tingkatan mencerminkan kompleksitas dan kedalaman pesan yang disampaikan. Dengan

memahami tingkatan-tingkatan ini, kita dapat memahami bagaimana pesan dirancang, dirancang, dan ditransmisikan.

2.3 Pesan Peran Ayah dalam Anime

2.3.1 Peran Ibu dalam Pengasuhan

Pengasuhan ibu yang selanjutnya disebut pola asuh ibu, memegang peranan penting dalam memberikan standar perilaku dan sumber motivasi pada anak untuk mematuhi peraturan tersebut (Hurlock, 2010). Didalam keluarga interaksi antara anak dengan orang tua adalah sangat penting, dimana pola asuh ibu akan mempengaruhi perilaku anaknya. Anak dengan pola asuh demokratis akan membentuk harga diri yang tinggi, tidak menolak bila di kritik, mandiri dan optimis dalam menghadapi semua persoalan yang terjadi pada dirinya dan mampu mengontrol perilakunya sendiri. Secara umum dalam pola asuh otoriter ibu sangat menanamkan disiplin dan menuntut prestasi yang tinggi, tetapi ibu tidak memberikan kesempatan kepada anak untuk mengemukakan pendapat sekaligus menomorduakan kebutuhan anak.

Peran ibu dalam pengasuhan anak usia dini memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak. Penelitian menunjukkan bahwa pola asuh ibu yang responsif dan penuh kasih sayang berkontribusi positif terhadap kemampuan anak dalam mengembangkan keterampilan sosial, serta memberikan rasa aman dan kepercayaan diri yang diperlukan untuk mengeksplorasi dunia sekitar mereka. Sebaliknya, pola asuh yang terlalu mengontrol dapat membatasi perkembangan otonomi anak dan menghambat perkembangan keterampilan pengendalian diri, yang bisa berdampak negatif pada perkembangan emosional di masa depan.

Selain itu, kepercayaan diri ibu dalam mengasuh anak (parental self-efficacy) juga memengaruhi gaya pengasuhan dan hasil perkembangan anak. Ibu dengan tingkat self-efficacy yang tinggi cenderung lebih mampu memberikan dukungan emosional yang stabil dan mendorong perkembangan kognitif anak melalui berbagai kegiatan, seperti membacakan cerita dan bermain. Hal ini penting untuk mengembangkan kemampuan bahasa dan akademis anak di usia dini.

2.3.2 Ayah dan Keterlibatan dalam Pengasuhan

Disisi lain, transformasi dalam aspek sosial, ekonomi, dan budaya telah mengubah pandangan masyarakat tentang peran dan peran ayah dalam pengasuhan dan pertumbuhan anak. Kini, ayah terlibat dalam berbagai aspek, seperti pengasuhan, keterlibatan dalam kegiatan, dan pendidikan anak. Kebijakan yang sebelumnya lebih menekankan peran ibu kini mulai membuka peluang bagi ayah untuk terlibat dalam proses pengasuhan.

Michael Lamb (1981) menjelaskan bahwa "Ayah berkontribusi pada perkembangan anak mereka dengan berbagai cara yang mencerminkan sifat kompleks dari pengasuhan. Peran-peran ini termasuk menjadi penyedia, pelindung, dan pendukung emosional, masing-masing memerlukan bentuk keterlibatan dan interaksi yang berbeda". Kompleksitas ini menegaskan bahwa peran ayah tidak dapat dipahami secara sederhana; setiap peran yang diemban memerlukan pendekatan dan kontribusi yang unik, yang berdampak pada berbagai aspek perkembangan anak.

Ayah memainkan peran krusial dalam perkembangan anak. Pengalaman bersama ayah dapat memengaruhi anak hingga mereka dewasa. Keterlibatan dan perilaku pengasuhan ayah memengaruhi perkembangan, kesejahteraan anak, dan masa transisi menuju remaja (Cabrera dkk, 2000). Perkembangan kognitif serta keterampilan sosial anak sejak usia dini dipengaruhi oleh kelekatan, hubungan emosional, dan ketersediaan sumber daya yang disediakan oleh ayah (Hernandez & Brown, 2002).

Meskipun penelitian mengenai peran ayah telah berkembang selama tiga dekade terakhir, sebagian besar fokus dalam studi keluarga masih tertuju pada figur ibu (Roggman dkk, 2002). Salah satu tantangan dalam penelitian tentang ayah adalah banyaknya literatur pengasuhan yang mengacu pada model pengasuhan ibu atau template maternal (Marsiglio dkk, 2000).

Pengertian tentang ayah berbeda-beda antar budaya karena tiap kelompok budaya memiliki pandangan yang unik mengenai peran pengasuhan (Lamb dalam Frogman et al., 2000). Fathering mengacu pada peran ayah dalam hubungannya dengan anak, dalam konteks keluarga, komunitas, dan budaya (Lynn dalam

Frogman et al., 2002). Fathering yang baik menggambarkan partisipasi positif ayah dalam pengasuhan yang meliputi aspek emosional, intelektual, dan perilaku.

Dedikasi dan pengorbanan ayah dalam pengasuhan juga merupakan tema utama dalam artikel Lamb (1981). Ia mencatat, “Ayah sering melakukan pengorbanan signifikan dalam kehidupan pribadi dan profesional mereka untuk menyediakan dan mendukung anak-anak mereka. Dedikasi ini tercermin dalam waktu dan usaha yang mereka investasikan dalam pengasuhan dan kesejahteraan anak-anak mereka”. Pengorbanan ini mencakup baik aspek material maupun emosional, yang menunjukkan betapa besar komitmen ayah terhadap kesejahteraan anak-anak mereka. Dedikasi ini bukan hanya tentang waktu yang dihabiskan, tetapi juga tentang upaya yang dilakukan untuk memastikan kebutuhan anak-anak mereka terpenuhi.

Keterlibatan ayah dalam pengasuhan anak dapat didefinisikan melalui beberapa aspek, yaitu:

1. Berpartisipasi dalam semua kegiatan anak (McBride & Mills, 1993).
2. Menjalani interaksi langsung dengan anak.
3. Menyediakan dukungan finansial.
4. Menghabiskan waktu bermain bersama anak.

Keterlibatan ayah juga dapat dipahami sebagai sejauh mana seorang ayah berusaha dalam aspek berpikir, merencanakan, merasakan, memperhatikan, memantau, mengevaluasi, dan berdoa untuk anaknya (Palkovits, 2002). Dari sudut pandang anak, keterlibatan ayah terkait dengan kesempatan untuk terlibat dalam aktivitas, perasaan diperhatikan, dukungan, dan rasa aman. Anak-anak yang memiliki ayah yang aktif dalam pengasuhan cenderung menunjukkan kemampuan sosial dan kognitif yang baik serta tingkat kepercayaan diri yang tinggi (Palkovits, 2002). Namun, keterlibatan ayah bisa berdampak negatif jika disertai dengan perilaku negatif atau penggunaan hukuman fisik dalam pengasuhan.

Keterlibatan ayah yang positif berpengaruh langsung terhadap perkembangan emosional anak. Lamb (1981) menjelaskan, “Keterlibatan ayah dalam kehidupan anak sangat penting untuk pertumbuhan emosional anak. Interaksi positif antara ayah dan anak berkontribusi pada harga diri anak, keterampilan sosial, dan kestabilan emosional”. Ini menunjukkan bahwa peran aktif ayah dalam

kehidupan anak-anak mereka tidak hanya mendukung aspek praktis dari pengasuhan tetapi juga berkontribusi pada kesehatan emosional dan sosial anak.

2.3.3 Ikumen

Jepang sebagai salah satu negara maju di dunia telah mengalami perubahan yang cukup besar dalam berbagai bidang seperti perkembangan industri, peningkatan perekonomian dan pendidikan, peningkatan kesetaraan gender, dan masih banyak lagi. Jepang yang awalnya merupakan negara agraris yang bergantung kepada hasil pertanian perlahan mulai berubah setelah Perang Dunia II berakhir menjadi negara industri mengalami banyak perubahan. Bermula dari Jepang yang mulai membuka negaranya dan kemudian menjalin kerja sama dengan bangsa Barat yang menyebabkan masuknya pengaruh Barat ke negara Jepang. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari mesin yang digunakan untuk memproduksi barang, ilmu, budaya bahkan sampai pola pikir Barat yang mulai menyebar di negara Jepang.

Jepang mengalami proses modernisasi dan industrialisasi yang cepat, namun di sisi lain Jepang dan masyarakatnya juga masih mempertahankan kebudayaan tradisionalnya. Hal ini tidak sepenuhnya hal buruk mengingat Jepang masih dapat mempertahankan jati diri negaranya selama proses modernisasi negaranya. Walaupun begitu, adapun hal-hal tradisional seperti pola pikir tradisional, mitos kuno yang sudah tidak relevan dengan zaman, dan sifat etnosentris yang banyak ditemui dalam masyarakat negara tersebut khususnya pada generasi tua. Hal ini tentu memunculkan tantangan dalam proses modernisasi masyarakat Jepang.

Tantangan tersebut salah satunya terlihat ketika terjadi perubahan terhadap konsepsi peran ayah dalam keluarga Jepang. Ada pepatah yang sampai kini masih ada di dalam masyarakat Jepang mengenai peran suami-istri dalam sebuah keluarga, yaitu 「夫は外で働き 妻は家庭を守るべきである」 (otto wa soto de hataraki, tsuma wa katei wo mamoru beki de aru) yang berarti ‘Suami seharusnya bekerja di luar, istri seharusnya mengurus keluarga.’. Pepatah ini merupakan konsepsi masyarakat Jepang pada keluarga tradisional Jepang dimana ayah

merupakan pencari nafkah utama keluarga dan ibu merupakan pengasuh anak dan pengurus pekerjaan rumah tangga.

Sejak tahun 1970 ketika pertanyaan dimanakah sosok ayah dalam keluarga Jepang dipertanyakan, perubahan konsepsi ini dapat terlihat karena banyak ayah dari generasi baru yang menganggap bahwa tujuan hidup mereka tidak hanya untuk bekerja melainkan juga untuk keluarga mereka. Adanya krisis ekonomi yang diakibatkan oleh pecanya gelembung ekonomi pada tahun 1990 juga membuat banyak kaum wanita yang bekerja guna memenuhi kebutuhan keluarga yang mengakibatkan ayah dan ibu harus membagi tugas dalam pekerjaan rumah tangga. Kesadaran mengenai pentingnya peran ayah dan ibu yang seimbang dalam tumbuh kembang anak pun meningkat pada masa ini sehingga banyak ayah yang mulai kembali aktif berinteraksi dengan keluarganya.

Banyak kampanye yang mendukung dan mengajak para ayah untuk turut serta membantu istri dalam urusan rumah tangga serta pengasuhan anak saat memasuki tahun 2000-an. Terkhusus pada masa pasca melahirkan hingga anak berusia balita karena pada masa ini dinilai bahwa anak membutuhkan perhatian penuh dalam tumbuh kembangnya. Banyaknya hal yang perlu diperhatikan mengenai tumbuh kembang anak pada usia 0-1 tahun akan membuat sang istri kewalahan jika menanggungnya sendiri.

Seiring berjalannya waktu, muncul fenomena *ikumen* yang mengajak para ayah untuk lebih aktif berperan dalam keluarganya. Istilah *ikumen* mengacu pada ayah yang ikut serta dalam mengurus rumah tangga serta mengasuh anak. Awalnya fenomena ini bermula dari sekumpulan ayah yang menjadi contoh untuk ayah lain agar lebih aktif bagi keluarganya, kemudian berkembang dan populer pada awal 2000-an. Sekelompok kecil ayah ini kemudian berubah menjadi organisasi non-profit yang berperan aktif untuk membantu dan mewedahi para ayah yang ingin/sudah menjadi *ikumen*.

Salah satu bentuk dukungan pemerintah Jepang untuk mendorong perkembangan fenomena ini adalah dengan mengeluarkan kebijakan program kerja *Ikumen Project*. *Ikumen Project* yang diluncurkan pada 2010 bertujuan untuk mensosialisasikan agar para ayah membantu dalam mengasuh anak. Program ini juga bertujuan untuk mendorong perusahaan-perusahaan agar mendukung

pekerjanya dalam mengambil cuti yang berkaitan dengan mengasuh anak. Dengan aktifnya ayah dalam membantu mengerjakan pekerjaan rumah tangga diharapkan dapat mengurangi tekanan pada sang istri dalam mengasuh anak. Pemerintah Jepang bahkan memberi cuti mengasuh anak bagi para ayah sampai dengan kurun waktu setahun dengan gaji penuh. Pemerintah berharap jika para suami membantu dalam mengasuh anak, maka akan mengurangi trauma sang istri untuk melahirkan sehingga berdampak pada meningkatnya angka kelahiran di masa mendatang.

Namun meski demikian, perkembangan fenomena *ikumen* ini banyak mendapat tantangan dikarenakan Jepang masih memegang sistem patriarki. Patriarki merupakan sistem yang menganggap bahwa kaum laki-laki adalah pemegang otoritas tertinggi dalam sebuah organisasi sosial termasuk dalam keluarga (Susanto, 2015). Hal ini secara tidak langsung menganggap bahwa kaum laki-laki adalah kaum yang lebih dominan dari perempuan. Masyarakat yang masih menganut sistem patriarki cenderung menomorduakan perempuan dalam berbagai aspek sosial seperti pembagian kerja, gaji yang dihasilkan, pengambilan keputusan hingga mengemukakan pendapat. Namun, ini juga berimbas pada kaum laki-laki yang memutuskan untuk membantu istrinya dalam urusan rumah tangga.

2.3.4 Fathering

Penelitian mengenai peran ayah dalam perkembangan anak kini mulai mendapatkan lebih banyak perhatian, mengingat selama ini fokus penelitian lebih banyak pada peran ibu. Lamb (dalam Cabrera, 1999) menggambarkan ayah sebagai "kontributor yang terlupakan" dalam studi perkembangan anak. Di Amerika, banyak penelitian dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana keterlibatan ayah mempengaruhi perkembangan anak.

Menurut Lamb, fathering bisa dipahami sebagai peran yang dimainkan ayah dalam hubungan dengan anak, dalam konteks sistem keluarga, masyarakat, budaya, dan sejarah (Lamb, 1997). Ayah memiliki gaya pengasuhan yang unik dan saling melengkapi dengan peran ibu. Sebagai contoh, ayah sering menggunakan permainan fisik untuk merangsang perkembangan intelektual dan sosial anak, sementara ibu biasanya lebih fokus pada arahan verbal selama aktivitas pengasuhan (Turner, 2011). Perbedaan dalam gaya pengasuhan ini memberikan stimulasi yang

beragam bagi anak dan mendukung perkembangan mereka secara optimal. Keterlibatan ayah dalam pengasuhan mencakup beberapa dimensi, yaitu:

1. **Paternal Engagement** : Engagement merujuk pada interaksi langsung antara ayah dan anak yang melibatkan kegiatan perawatan serta aktivitas bersama. Konsep ini telah berkembang dari hanya mengukur waktu yang dihabiskan bersama anak menjadi fokus pada keterlibatan yang positif dalam kegiatan yang mendukung perkembangan anak (Pleck, 2010).
2. **Paternal Accessibility** : Accessibility mengacu pada kemungkinan ayah untuk dapat dihubungi oleh anak, baik secara fisik maupun emosional, meskipun tidak selalu ada interaksi langsung (Lamb et al., 1985). Meskipun ayah mungkin tidak selalu berada di dekat anak secara fisik, ia tetap bisa memberikan dukungan dan perhatian.
3. **Paternal Responsibility** : Responsibility mencakup tanggung jawab seorang ayah dalam memastikan bahwa anak menerima perawatan dan kesejahteraan yang memadai. Hal ini mencakup perencanaan, perhatian terhadap kebutuhan anak, dukungan finansial, serta keterlibatan dalam perawatan baik secara langsung maupun tidak langsung (Lamb, 1997).

Hubungan erat antara kompleksitas peran, pengorbanan, dan perkembangan emosional sangat jelas terlihat. Peran ayah yang kompleks menghadirkan beragam tantangan serta peluang untuk berkorban, yang pada akhirnya berdampak pada perkembangan emosional anak. Pengorbanan ayah, baik dari segi waktu maupun tenaga, mendukung interaksi positif yang esensial bagi perkembangan emosional anak. Keterkaitan ini menunjukkan bahwa peran ayah yang beragam serta komitmen mereka berperan penting dalam menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan anak secara menyeluruh.

Keseimbangan antara tanggung jawab pengasuhan dan pekerjaan memiliki peran penting dalam mendorong kesetaraan gender serta keterlibatan ayah. Pemberian cuti ayah (paternal) memainkan peran penting dalam hal ini. Sebagaimana dijelaskan dalam artikel, "Pemberian cuti ayah telah terbukti mencegah pergeseran menuju pengasuhan berbasis gender dan mendorong kesetaraan dalam pengasuhan anak" (Rehel, 2014). Cuti ayah memberikan

kesempatan bagi mereka untuk lebih aktif terlibat dalam pengasuhan sejak dini, sehingga dapat menghindari kembalinya ke peran tradisional yang lebih fokus pada pekerjaan, sekaligus memungkinkan pembagian tanggung jawab pengasuhan dengan pasangan.

Penelitian juga mengungkapkan bahwa "Fathers who take any paternity leave at all are much more likely to change diapers, feed the baby, and get up in the night with the child than fathers who do not" (Tanaka & Waldfogel, 2007, p. 110). Hal ini menunjukkan bahwa cuti paternal dapat meningkatkan partisipasi ayah dalam pekerjaan rumah tangga, yang merupakan faktor penting dalam mencapai keseimbangan antara pekerjaan dan tanggung jawab keluarga. Dengan adanya cuti tersebut, ayah memiliki kesempatan lebih besar untuk terlibat dalam tugas-tugas harian, yang pada akhirnya mendukung pembagian peran yang lebih seimbang di rumah.

Selain itu, "Pria dengan jadwal kerja yang fleksibel melaporkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dengan anak-anak mereka, bahkan berlaku bagi ayah berpenghasilan rendah dan yang tidak tinggal bersama anak-anak mereka" (Castillo, Welch, & Sarver, 2012, p. 120). Ini menyoroti pentingnya fleksibilitas kerja dalam mendorong keterlibatan ayah. Fleksibilitas tersebut bermanfaat tidak hanya bagi ayah yang tinggal bersama anak-anak, tetapi juga bagi mereka yang berpenghasilan rendah atau tidak tinggal serumah. Dukungan perusahaan terhadap fleksibilitas kerja membantu mengurangi "konflik kerja-keluarga" dan meningkatkan kepuasan serta loyalitas kerja, seperti yang disebutkan dalam artikel, "Perusahaan mendapat keuntungan karena ayah yang terlibat bekerja lebih keras, menunjukkan loyalitas lebih tinggi, dan memiliki kepuasan kerja yang lebih baik serta konflik kerja-keluarga yang lebih rendah" (Astone et al., 2010, p. 102). Namun, meski banyak manfaatnya, masih ada "stigma yang mencegah perusahaan memberikan fleksibilitas bagi ayah yang bekerja" (Behson, 2015b, p. 112), yang menjadi hambatan dalam penerapan kebijakan yang mendukung penyelarasan antara karir dan tanggung jawab keluarga. Mengatasi stigma ini sangat penting untuk menciptakan lingkungan kerja yang lebih ramah keluarga.

2.4 Konstruksi Makna Tanda-Tanda Fathering

2.4.1 Konstruksi Makna

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, konstruksi didefinisikan sebagai susunan (model, tata letak) dari sebuah bangunan atau susunan serta hubungan kata dalam kelompok kata. Namun, dalam praktiknya, konsep konstruksi adalah hal yang kompleks dan sulit dipahami secara seragam. Kata konstruksi memiliki berbagai interpretasi dan tidak dapat didefinisikan secara tunggal, tergantung pada konteks penggunaannya. Definisi konstruksi perlu dibedakan berdasarkan konteksnya, seperti proses, bangunan, kegiatan, bahasa, dan perencanaan.

Konstruksi makna merujuk pada proses di mana individu mengatur dan menafsirkan rangsangan sensorik mereka untuk memberikan arti kepada lingkungan sekitar mereka (Fisher, 1986: 344). Proses ini melibatkan pengorganisasian dunia menjadi perbedaan-perbedaan signifikan melalui konstruksi kode sosial, budaya, dan sejarah yang spesifik. Dengan kata lain, konstruksi makna adalah proses produksi arti melalui bahasa, di mana konsep ini dapat berubah-ubah seiring waktu. Selalu ada interpretasi dan pandangan baru terkait representasi yang telah ada, karena makna sendiri tidak statis; ia terus-menerus dinegosiasikan sesuai dengan situasi baru. Ini merupakan hasil dari praktik penandaan, yaitu praktik yang memberikan makna pada sesuatu (Juliastuti, 2000: 1).

2.4.2 Semiotika C.S Peirce

Semiotika merupakan cabang dari ilmu komunikasi, berfokus pada studi mengenai tanda, dengan kata lain, sebagai metode analisis yang digunakan untuk menilai tanda. Tanda-tanda yang dimaksud merupakan alat, digunakan dan diterima secara kolektif dalam budaya manusia untuk menyampaikan pesan antar sesama. Tanda (sign) menjadi fondasi utama dari seluruh proses komunikasi (Sobur, 2015, hlm. 15). Sebuah tanda merepresentasikan objek selain dirinya, sementara makna (meaning) adalah keterkaitan antara objek dengan tanda itu sendiri (Sobur, 2015).

Semiotika diperkenalkan untuk pertama kalinya oleh seorang ahli linguistik Ferdinand de Saussure di Swiss dan filsuf Charles Sanders Peirce di Amerika Serikat, menggunakan istilah "semiology" dan "semiotic" untuk merujuk pada teori

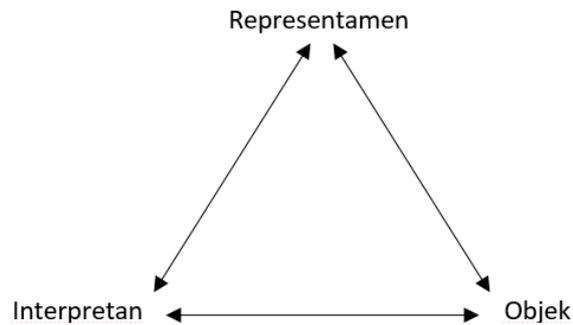
yang dikembangkan oleh mereka. Dari segi etimologi, kata semiotika mempunyai akar dalam bahasa Yunani, "semeion", yang memiliki arti "tanda" (Sobur, 2015). Definisi tanda mencakup sesuatu yang, mengacu pada kesepakatan sosial yang berlaku, dapat dianggap sebagai representasi untuk hal yang lain. Kata 'semeion' tampaknya diambil dari tradisi kedokteran Hipokrates atau asklepiadik, yang menekankan pada studi simtomatologi dan diagnostik inferensial. Saat itu, istilah "tanda" masih digunakan untuk merujuk pada sesuatu yang menandakan hal lain.

Roland Barthes, dalam kajiannya mengenai semiotika atau yang ia sebut semiologi, memusatkan perhatian pada cara manusia memberikan makna pada berbagai hal. Dalam konteks ini, memberikan makna (to signify) berbeda dari sekadar mengkomunikasikan (to communicate). Memberikan makna mengindikasikan bahwa objek tidak hanya menyampaikan informasi, namun juga membentuk struktur sistematis dari tanda, seperti yang dijelaskan oleh Kurniawan (2001) dalam Muslik (2021). Semiotika berfungsi juga sebagai alat untuk menafsirkan gambar-gambar secara mendalam. Walaupun istilah-istilah seperti signifier, signified, paradigma, sintagma, sinkronik, dan diakronik mungkin terasa kompleks pada awalnya, semiotika adalah bidang yang krusial dalam analisis bahasa media (Sobur, 2015).

Istilah semiotika, diperkenalkan pada akhir abad ke-19 oleh filsuf pragmatik Amerika Charles Sanders Peirce, yang merujuk pada 'doktrin formal mengenai tanda'. Peirce, filsuf dan ahli logika dari Amerika, memberikan definisi semiosis sebagai "hubungan antara tanda, objek, dan makna". Charles Morris menggambarkan semiosis sebagai "proses tanda," yaitu proses di mana suatu hal berfungsi sebagai tanda untuk organisme tertentu.

Semiotika Peirce terkenal karena tipologi tanda yang digunakan untuk mengelompokkan dan menganalisis tanda. Menurut Peirce, tanda (representamen) adalah sesuatu yang mewakili hal lain dalam beberapa aspek atau kapasitas (Budiman, 2011, p. 17). Hal lain tersebut berfungsi sebagai interpretan dari tanda yang merujuk pada sebuah objek. Peirce berpendapat bahwa tanda (representamen) memiliki hubungan triadik dengan objek dan interpretan. Proses penggabungan

ketiganya disebut sebagai “semiosis,” yang dalam pandangan Peirce juga dikenal sebagai signifikasi (signification).



Gambar 2.5.1. 1 Segitiga Makna Peirce

Dalam pandangan Peirce, elemen representamen dari tanda berfungsi serupa dengan konsep penanda dalam teori Saussure, yang merupakan aspek fisik dari tanda. Representamen, yang diambil dari kata "present" yang berarti "suguhan" atau "penyajian", menggambarkan sesuatu yang “disajikan” oleh komunikator dan diterima oleh komunikan melalui indra mereka. Objek, di sisi lain, merujuk pada hal yang dirujuk atau ditunjuk oleh tanda, yang ada di luar representamen dan dalam pikiran pemakai. Konsep ini sebanding dengan petanda dalam teori Saussure. Dengan demikian, makna dari tanda berhubungan erat dengan konsep "objek". Interpretan, dalam hal ini, merujuk pada pemikiran dari semua pihak yang terlibat dalam penggunaan tanda, baik komunikator maupun komunikan (Rusman, 2024:70).

2.5.2 Ikon

Menurut Sobur (2002) yang dikutip oleh Mudjiyanto & Nur (2013), ikon adalah tanda yang berfungsi sebagai representasi dan memiliki kesamaan bentuk dengan objek yang dilambangkannya. Benny H. Hoed juga menjelaskan dalam bukunya, ikon merupakan tanda yang hubungannya antara representamen dan objeknya didasarkan pada kemiripan identitas. Artinya, ikon adalah tanda yang menyerupai bentuk objeknya (referensi). Hubungan antara representamen dan objek ini ditandai dengan adanya ‘kesamaan dalam beberapa aspek’. Ikon dapat berupa objek fisik, baik dua dimensi maupun tiga dimensi, yang mencerminkan apa yang diwakilinya dan dapat diamati. Contoh dari ikon adalah foto Ir. Soekarno yang

merupakan ikon dari presiden Soekarno, presiden pertama Indonesia, dan sebagainya.

2.5.3 Indeks

Sobur (2002) seperti dikutip oleh Mudjiyanto & Nur (2013) menjelaskan bahwa indeks adalah tanda yang berfungsi sebagai penanda dengan menunjukkan petandanya. Dalam hal ini, indeks adalah tanda yang memiliki hubungan yang erat antara peristiwa dan bukti keberadaannya, menghubungkan representamen dengan objeknya secara konkret dan aktual. Biasanya, hubungan ini bersifat saling terkait atau didasarkan pada hubungan sebab akibat. Indeks muncul sebagai tanda yang berasosiasi, timbul sebagai hasil dari adanya hubungan karakteristik dan kesamaan yang tetap serta dapat diprediksi. Contoh dari indeks termasuk jejak kaki yang menunjukkan seseorang pernah berada di tempat tersebut, bau amonia yang mengindikasikan keberadaan kamar kecil, dan awan mendung yang menandakan kemungkinan hujan.

2.5.4 Simbol

Sobur (2002) seperti dikutip oleh Mudjiyanto & Nur (2013) mendefinisikan simbol : “sesuatu yang berfungsi sebagai penanda yang secara konvensional telah diterima dan digunakan dalam masyarakat”. Simbol adalah jenis tanda yang bersifat konvensional, yaitu berdasarkan kesepakatan sosial. Biasanya, tanda yang berfungsi sebagai simbol mempunyai karakteristik situasional, kultural, dan kondisional. Secara umum, simbol merupakan tanda yang menggunakan kesepakatan sosial untuk menunjukkan hubungan antara penanda dan petanda. Untuk memahami simbol, diperlukan studi mendalam, bukan sekadar tebakan. Contoh simbol termasuk munculnya kumbang badak menjadi tanda datangnya musim panas di Jepang dan rambu lalu lintas.

2.5 Penelitian Terdahulu

No.	Nama peneliti	Judul penelitian	Hasil penelitian
-----	---------------	------------------	------------------

1.	Yoga Chandra A. (2021 Universitas Muhammadiyah Malang)	Analisis Semiotika Representasi Budaya Jepang Dalam Anime Anohana (Studi Semiotika C.S Pierce Dalam Anime Anohana).	Studi ini menganalisis representasi budaya Jepang dalam anime “Anohana” menggunakan teori Charles Sanders Peirce. Anime ini mengisahkan seorang remaja hikikomori yang menghadapi rasa bersalah setelah kematian temannya, dengan fokus pada tradisi Jepang di Prefektur Saitama. Pendekatan kualitatif deskriptif interpretatif digunakan, mengumpulkan data melalui dokumentasi dan observasi. Analisis melibatkan tiga bentuk objek Peirce: ikon, indeks, dan simbol, serta segitiga makna (representamen, objek, interpretan). Hasil penelitian menunjukkan 20 tangkapan layar yang memuat elemen budaya Jepang, dengan tanda yang dianalisis melalui komunikasi verbal dan nonverbal.
<p>Persamaan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan teori dan metode analisis Peirce - Objek penelitian berupa anime <p>Perbedaan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fokus penelitian berupa tanda Budaya jepang 			

No.	Nama peneliti	Judul penelitian	Hasil penelitian
2.	Feronica Eka Putri, Nancy Riana, dan Dewi Siti Aisyah	Peran Ayah (Fathering) Dalam Perkembangan Sosial Anak Usia Dini (Studi Kasus Pada Anak Usia	Penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan ayah secara signifikan memengaruhi perkembangan sosial anak. Siswa Sy mengalami kurangnya interaksi sosial karena ayahnya lebih

(2021 Universitas Singaperbangsa Karawang)	5-6 Tahun Di Ra Nurhalim Tahun Pelajaran 2018)	fokus pada pencapaian akademik dan menyerahkan pengasuhan kepada ibu. Sebaliknya, subjek A, yang ayahnya rutin berkomunikasi setiap malam, menunjukkan perilaku prososial, seperti sikap sopan dan interaksi positif dengan orang lain. Temuan ini menegaskan pentingnya partisipasi aktif ayah dalam perkembangan sosial anak, melampaui peran tradisional sebagai pemberi nafkah.
Penelitian ini tidak memiliki banyak kesamaan selain kesamaan pembahasan mengenai fokus penelitian tentang peran ayah (fathering).		

No.	Nama peneliti	Judul penelitian	Hasil penelitian
3.	Tri Lufajar Aditiya (2023 Universitas Islam Indonesia)	Representasi Kekerasan Terhadap Penyandang Disabilitas Dalam Film Animasi Jepang A Silent Voice (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)	Film dapat memberikan dampak positif atau negatif pada penontonnya, terutama dalam hal kekerasan. Penelitian ini menganalisis representasi kekerasan terhadap penyandang disabilitas dalam film "A Silent Voice" menggunakan metode kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui dokumentasi dan referensi pustaka dari adegan-adegan film, kemudian dianalisis dengan teori semiotika Charles Sanders Peirce. Hasilnya menunjukkan dua jenis kekerasan: fisik, seperti memukul dan mencabut alat pendengaran, serta psikis, yang dapat menyebabkan penderitaan

			emosional dan depresi. Delapan adegan dalam film tersebut menyampaikan makna tersirat yang ingin disampaikan oleh pembuat film kepada audiens.
	<p>Persamaan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan teori dan metode analisis Peirce - Objek penelitian berupa anime <p>Perbedaan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fokus penelitian berupa tanda penindasan pada penyandang disabilitas 		

2.6 Definisi Konseptual

Penelitian ini mengkaji konsep fathering, yaitu peran ayah dalam pengasuhan anak, yang mencakup keterlibatan aktif dan tanggung jawab fisik, emosional, serta sosial. Fathering terdiri dari tiga dimensi: paternal engagement, paternal accessibility, dan paternal responsibility. Dalam anime “Spy x Family”, Loid Forger, tokoh utama, berperan sebagai ayah yang menjalankan tugas-tugas ini meskipun keluarganya dibentuk demi misi rahasianya.

Selain itu, penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika, khususnya konstruksi makna tanda. Konstruksi ini merujuk pada proses di mana tanda-tanda media dihubungkan dengan makna tertentu. Dalam semiotika Peirce, ada tiga jenis tanda: ikon, indeks, dan simbol. Melalui analisis scene, penelitian ini meneliti bagaimana representasi fathering dikonstruksi melalui hubungan antar karakter dan simbol visual dalam anime.

Konsep kompleksitas peran turut diangkat, menggambarkan bagaimana Loid harus menyeimbangkan perannya sebagai mata-mata dan sebagai ayah. Penelitian ini menunjukkan bagaimana tanggung jawab Loid sebagai ayah terlihat dalam scene tertentu. Pengorbanan dan dedikasi Loid tampak jelas ketika dia mengorbankan kebutuhannya demi kesejahteraan keluarganya, meskipun misinya terancam.

Terakhir, pertumbuhan emosional menjadi aspek penting, menunjukkan perkembangan Loid dari sosok dingin menjadi lebih empatik dan penuh kasih sayang, terutama terhadap anak angkatnya, Anya. Pertumbuhan ini memperkaya representasi fathering dalam anime tersebut. Penelitian ini mengeksplorasi bagaimana keempat konsep tersebut direpresentasikan dan dikonstruksi melalui tanda-tanda dalam “Spy x Family”.

