

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Dalam kehidupan setiap individu manusia pasti membutuhkan orang lain untuk saling berkomunikasi, dalam (Hantono & Pramitasari, 2018) dijelaskan bahwa menurut Effendi bahwa setiap individu merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dan tidak dapat dibagi-bagi, sehingga dapat diartikan bahwa setiap manusia merupakan kesatuan yang membentuk jasmani dan rohani yang tidak dapat dipisahkan. Manusia dapat dikatakan sebagai makhluk sosial karena ingin saling berhubungan dengan yang lain dan lingkungan sekitar, dengan mengetahui keadaan dirinya sendiri, sehingga memaksa untuk setiap individu untuk saling berkomunikasi (Puspitasari, 2022).

Setiap individu tidak dapat hidup sendiri tanpa orang lain, oleh sebab itu dibutuhkan orang lain untuk saling memahami satu sama lain, sehingga dengan adanya orang lain, setiap individu dapat melakukan aktivitas sosial antar sesama. Hubungan sosial dapat terjadi antara seseorang yang sebelumnya belum saling mengenal atau sebelumnya yang sudah saling mengenal di kehidupan masing-masing, sehingga menghasilkan sebuah wadah untuk saling berinteraksi.

Dalam kehidupan, seseorang dapat merasakan berbagai hubungan yang dijalin dengan orang lain, sehingga walaupun tidak memiliki hubungan darah tapi dapat memberikan suatu hubungan yang kompleks seperti keluarga pada umumnya, sehingga dapat dihubungkan sebagai peran antara orang tua dan anak, dalam perkembangan hubungan tersebut dapat dinyatakan bahwa perilaku seseorang termasuk bahasa, emosi, dan keterampilan dipelajari dan dikembangkan melalui keluarga, sekolah, dan masyarakat, sehingga dapat memiliki gambaran tentang kehidupan pribadi dan kehidupan orang lain, serta beberapa gambaran yang dapat membentuk prinsip yang akan diimplementasikan selama kehidupan (Setyowati, 2013).

Dalam kehidupan sosial, terdapatnya sebuah fenomena yang terjadi antara orang tua dan anak yang mengalami perkembangan hubungan seiring dengan

berjalannya waktu dan beragam macam peristiwa yang terjadi, sehingga dari yang sebelumnya hanya mengenal saja menjadi sangat dekat sehingga akan menimbulkan rasa kehangatan dan kenyamanan bila dekat dengan orang yang terdekat, seperti hubungan orang tua dan anak yang memberikan perkembangan yang positif kepada anak (Harmaini, 2013).

Dilansir oleh Liputan6, orang tua di Amerika selalu mempercayai keputusan yang akan diambil oleh anak, sehingga anak akan semakin dekat dengan orang tuanya karena anak tersebut selalu didukung penuh oleh orang tuanya, sedangkan orang tua di Indonesia selalu membandingkan anak mereka dengan anak orang tua yang lain sehingga anak tersebut akan merasa tidak nyaman apabila dekat dengan orang tuanya karena merasa tertahan terhadap keputusan yang ditentukan oleh orang tuanya (Marenda, 2019).

Dalam perkembangan hubungan antara orang tua dan anak, terdapat peran pola asuh dari orang tua yang dapat mengembangkan karakter anak, pola asuh tersebut digunakan untuk mendidik, memberi perlindungan, membimbing, dan pengawasan terhadap anak, pengalaman individu orang tua sangat mempengaruhi dalam penerapan pola asuh orang tua terhadap anak sehingga orang tua harus memiliki kendali atas keinginan dari anak tersebut (Pramawaty et al., 2012).

Pentingnya orang tua yang memiliki pengalaman sangat berbanding lurus dengan perkembangan anak, karena dengan pengalaman maka dapat dibedakan mana orang tua yang memiliki pengalaman dan mana orang tua yang tidak memiliki pengalaman, seperti cara orang tua berinteraksi dengan anak dan komunikasi yang orang tua bawakan kepada anak. Dalam bimbingan dalam perkembangan hubungan orang tua dan anak, orang tua akan memberikan perhatian, perlindungan, peraturan, dan sikap yang dapat dilihat oleh anak sehingga anak dapat meniru perilaku dari orang tua yang secara sadar ataupun tidak sadar akan diresapi oleh anak dan kemudian menjadi kebiasaan dari anak tersebut karena pengaruh dari bimbingan orang tua tersebut sehingga dapat memengaruhi anak dalam menghadapi kehidupan sosial yang telah menanti (Fatimah, 2012).

Perkembangan kepribadian dan karakter seorang anak sangat dipengaruhi oleh polah asuh dari orang tua yang mengasuhnya, sehingga orang tua harus berhati-hati dalam mengasuh karena anak merupakan individu yang sangat rentan dalam hal

mengambil makna dari orang tua, anak akan sulit untuk menyaring makna mana yang baik dan mana yang buruk, sehingga dalam perkembangan hubungan orang tua dan anak, sangat penting untuk memikirkan resiko apa yang akan dihadapi apabila orang tua menerapkan Pendidikan yang benar atau salah untuk anak tersebut (Wuryaningsih & Prasetyo, 2022).

Dalam perkembangan hubungan, pola asuh orang tua terhadap anak sangat berpengaruh, karena berhubungan langsung dengan anak untuk mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang sesuai dengan umurnya, sehingga anak dapat beradaptasi dengan lingkungan sekitar sehingga dapat diharapkan pertumbuhan anak lebih maksimal sehingga dapat memiliki penerus yang lebih baik.

Media massa memiliki banyak jenis, ada media cetak dan media elektronik yang berbasis internet, media cetak terdiri dari surat kabar, majalah, sedangkan media elektronik terdiri dari radio, televisi, film, dan *game*. Di abad 21 ini media elektronik sangat mudah untuk digapai dan digunakan sebagai sarana untuk mencari informasi daripada media cetak, karena masyarakat tidak perlu untuk berlangganan koran atau majalah dan dengan *smartphone* dan media elektronik lain dapat mencari informasi secara mudah dan dapat dimana saja.

Sejak awal media massa digunakan oleh seluruh khalayak umum di Indonesia, bukan hanya kalangan umum saja. Pengelola yang ada di Indonesia terus mengembangkan media yang mereka tekuni dengan menambah beberapa program terbaru yang cocok dengan kebutuhan masyarakat di zaman sekarang, dewasa ini media massa merupakan kebutuhan wajib karena mencakup beberapa informasi yang dibutuhkan oleh para penggunanya (Nur, 2021).



**Gambar 1. 1 Penggunaan Media Cetak Yang Semakin Meredup**

Sumber : <https://radarcom.id/2019/02/02/senja-kala-media-cetak-dan-tantangan-ke-depan-di-era-digital/>

Salah satu media elektronik yang sering digunakan adalah media *game*, media *game* saat ini merupakan salah satu media elektronik yang sangat berkembang, dalam jurnal (Zaneta, 2022) dituliskan bahwa media *game* memberikan beberapa manfaat, seperti memberikan suatu suasana yang menyenangkan, membantu individu untuk mengingat apa yang di alami, dan membantu tumbuh kembang kognitif dan kreativitas. Sehingga dengan mendalami penggunaan media *game* terdapat beberapa manfaat dan makna saat menggunakan media *game*.

Media *game* adalah suatu permainan yang dibuat dengan metode teknis animasi, sehingga media *game* dapat dikemas secara menarik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan suatu pesan yang ingin disampaikan. Media *game* sebaiknya harus dikembangkan setiap saat karena dalam *game* terdapat perpaduan antara animasi atau narasi yang dapat memandu penggunaannya untuk memahami kronologi yang dapat memberikan suatu makna bagi para pengguna media *game* tersebut, sehingga dapat memberikan kesan dalam memori pengguna dan meningkatkan keterampilan dalam berpikir kritis (Sejarah & Sma, 2019)

Sejarah perkembangan media *game* dimulai pada tahun 1950an yaitu salah satunya sebuah *game* yang menyerupai seperti permainan ping pong yang kemudian mendapatkan pandangan yang positif dikalangan masyarakat pada tahun 1970 sampai

1980an yang dimana pada tahun tersebut *game* konsol dan *arcade game* mulai muncul dan menjadi populer dikalangan masyarakat dan sudah masuk kedalam budaya modern. Dalam media *game* terdapat sebuah *genre* yang menyediakan berbagai informasi mengenai *game* yang akan dimainkan (Caesar, 2015).

Saat ini, perkembangan media *game* dalam memberikan suatu informasi kepada para penggunanya sangat pesat, dalam menyampaikan pesan yang dimaksud seperti media film yang lebih kompleks dalam menyampaikan suatu pesan, transformasi *video game* telah menjadi industri yang besar dan menjadi sebuah fenomena yang sangat terlihat, karena film seperti “kiblat” dalam perkembangan cerita di suatu media, sehingga *video game* sebagai media memiliki komponen yang tepat dalam menceritakan sebuah cerita atau pesan layaknya film.

Terdapatnya pesan-pesan yang disampaikan melalui media *game The Last Of Us* tentang perkembangan hubungan sering kali diabaikan oleh para pengguna *game* tersebut, yang menjadikan urgensi utama dalam penelitian ini, karena media *game* termasuk salah satu media yang dapat memberikan makna mengenai perkembangan hubungan antar karakter yang dapat diterapkan di kehidupan sosial, sehingga sebagai pengguna seharusnya harus menyimak dari berbagai macam dialog dan kejadian di *game* tersebut sehingga dapat menemukan makna tersirat dari *game* tersebut.

*Game The Last of Us* ini merupakan salah satu *game* terlaris sepanjang masa sejauh ini karena memiliki konsep *storytelling* yang berfokus pada perkembangan hubungan orang tua dan anak. Berdasarkan fenomena yang terjadi dalam jurnal (Fatmasari & Sawitri, 2020) yang membahas tentang hubungan orang tua dan anak yang memiliki tingkat hubungan yang rendah merupakan suatu fenomena yang terjadi di masyarakat. Dengan adanya *game The Last of Us* ini diharapkan dapat memberikan pandangan baru terhadap permasalahan yang terjadi di lingkungan sosial.

Salah satu *game* yang memiliki *rating* yang bagus dalam cerita *gamenya* yang berjudul *The Last Of US*, *game* tersebut pertama kali dirilis untuk publik pada tanggal 14 Juni 2013 dan dimainkan di *Playstation 3*, pada tanggal 29 Juli 2014 dirilis kembali untuk *Playstation 4*. *The Last Of Us* merupakan sebuah *game* yang mendapatkan *rating* sangat baik saat pertama kali dirilis untuk masyarakat. Karena banyak yang menganggap *game The Last Of Us* merupakan *game* yang bagus tapi memiliki visual yang kurang cocok untuk zaman sekarang, oleh sebab itu pada tanggal 2 September

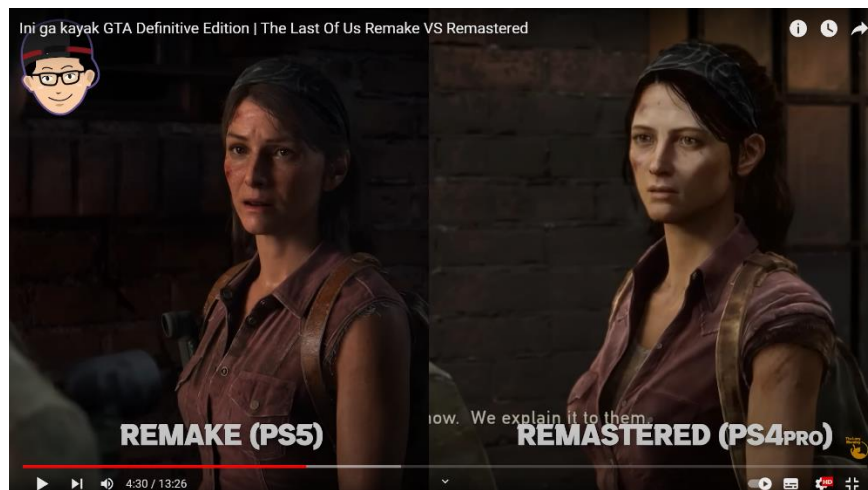
2022, *Naughty Dog* sebagai *Developer game* tersebut merilis lagi versi *Remake* dari *game* tersebut untuk *Playstation 5* dengan judul *The Last Of Us Part I* yang mendapatkan peningkatan sisi *visual* dan memaksimalkan fitur dan performa dari *Playstation 5* itu sendiri.

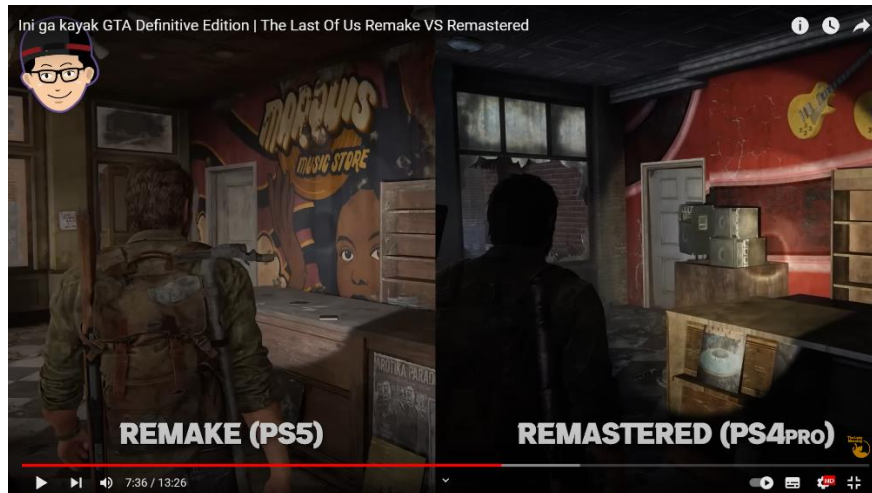
Reception	
Aggregate score	
Aggregator	Score
Metacritic	95/100 <sup>[114]</sup>
Review scores	
Publication	Score
<i>Game Informer</i>	10/10 <sup>[116]</sup>
<i>GameSpot</i>	8/10 <sup>[115]</sup>
<i>IGN</i>	10/10 <sup>[117]</sup>
<i>Polygon</i>	8/10 <sup>[118]</sup>
<i>VideoGamer.com</i>	10/10 <sup>[119]</sup>
<i>The Escapist</i>	★★★★★ <sup>[120]</sup>
<i>The Telegraph</i>	9/10 <sup>[121]</sup>

**Gambar 1. 2 Hasil Review Scores Game The Last Of US Pada Tahun 2013**

Sumber : [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Last\\_of\\_Us](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Last_of_Us)

Kata *Remake* yang disematkan oleh *game The Last Of Us Part I* tidak hanya datang dari sisi *visual* yang diperindah, melainkan datang dengan *gameplay* yang dikembangkan sesuai pada tahun 2022, kontrol yang lebih baik, dan fitur aksesibilitas yang lebih lengkap. Sehingga para pengguna *game The Last Of Us Part I* mendapatkan *experience* baru dalam bermain *game* dan semakin membantu dalam memahami cerita yang dihadirkan oleh *game The Last Of Us*.





**Gambar 1. 3 Perbandingan The Last Of Us Remastered dengan The Last Of Us Part I**

Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=z6ZW59SF7Mg>, diakses pada tanggal 12 November 2022

Menurut para *Gamers* yang memainkan *game The Last Of Us* mengatakan bahwa *game* tersebut memiliki cerita yang bagus dan memiliki makna yang dapat mempengaruhi kehidupan sosial individu, karena menurut *review* yang dilakukan oleh GameZer, penulisan cerita *The Last Of Us* pada awalnya tampak membosankan, karena mengangkat tema *post-apocalyptic* yang sudah banyak di *game* lain, tapi setelah bermain selama 10 menit dan mengikuti petualangan dari Joel dan Ellie sebagai karakter utama. *The Last Of Us* mampu memberikan sebuah emosi luar biasa kepada para *player* sehingga pemain dapat merasakan perasaan bahagia, sedih, tegang dalam bermain.

Inti cerita dari *The Last Of Us* menceritakan tentang petualangan Joel sebagai seorang penyeludup sejak wabah jamur yang menjadikan masyarakat menjadi *zombie* menyerang seluruh wilayah Amerika Serikat, Joel ditugaskan untuk menyeludupkan Ellie karena dari tubuh Ellie memiliki *antibody* dalam menangkal virus jamur tersebut, sehingga Joel dan Ellie harus saling bekerjasama untuk melintasi wilayah Amerika Serikat yang penuh dengan *zombie*. Sepanjang perjalanan hubungan Joel dan Ellie mengalami perkembangan yang sebelumnya saling membenci hingga berubah menjadi suatu ikatan yang sangat dekat seperti ayah dan anak dan hubungan mereka sangat menarik untuk disimak selama mereka berpetualang.

Dalam perkembangan hubungan Joel dan Ellie, selain karena pengaruh dari lingkungan saat berpetualang, hubungan komunikasi interpersonal sangat berkaitan dengan perkembangan hubungan mereka, karena dengan komunikasi interpersonal antar dua orang dapat membangun hubungan mereka menjadi lebih dekat dari sebelumnya, dalam komunikasi interpersonal seseorang remaja dapat membangun hubungan komunikasi interpersonal dengan baik terhadap orang yang lebih tua akan memiliki kemampuan untuk berinteraksi sesuai dengan lingkungan dan situasi tertentu, oleh karena itu komunikasi merupakan komponen penting dalam membangun hubungan yang baik (Larasati & Marheni, 2019).

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan teori semiotika, teori semiotika adalah sebuah metode analisis dalam mengkaji tanda-tanda yang mempresentasikan suatu ide, benda, keadaan, perasaan, dan kondisi itu sendiri. Dalam teori semiotika oleh ahli teori Charles Sanders Peirce. Menurut teori dari Charles Sanders Peirce teori semiotika didasari pada logika yang dilakukan melalui tanda-tanda, sehingga dengan tanda-tanda tersebut dapat memungkinkan untuk berpikir yang berhubungan dengan orang lain dan dapat memaknai apa yang diberikan oleh alam semesta. Tanda merupakan sebuah alat komunikasi dalam berbagai kondisi sehingga dapat dimanfaatkan sebagai aspek dari komunikasi (Ii, 2009a).

## **1.2 Tujuan Penelitian**

Dari penjelasan dari permasalahan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka peneliti diharapkan memiliki tujuan, diantaranya:

1. Untuk mengetahui representasi perkembangan hubungan antara orang tua dan anak di *game The Last Of Us* dengan menggunakan analisis semiotika dari Charles Sanders Peirce.
2. Untuk mengetahui trikonomi CSP perkembangan hubungan antara orang tua dan anak di *game The Last Of Us* dengan menggunakan analisis semiotika dari Charles Sanders Peirce.

## **1.3 Pertanyaan Penelitian**



Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, pertanyaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tanda terjadinya perkembangan hubungan antara orang tua dan anak di *game The Last Of Us* dengan berdasarkan trikotomi pertama yaitu **representamen** dalam analisis semiotika dari Charles Sanders Peirce?
2. Bagaimana tanda terjadinya perkembangan hubungan antara orang tua dan anak di *game The Last Of Us* dengan berdasarkan trikotomi kedua yaitu **objek** dalam analisis semiotika dari Charles Sanders Peirce?
3. Bagaimana tanda terjadinya perkembangan hubungan antara orang tua dan anak di *game The Last Of Us* dengan berdasarkan trikotomi ketiga yaitu **interpretan** dalam analisis semiotika dari Charles Sanders Peirce?

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat dalam bidang akademis dan bidang praktis.

##### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat :

1. Memberikan saran dan rujukan metode analisis dalam perkembangan hubungan antara orang tua dan anak di suatu media massa.
2. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan ilmu pengetahuan dan referensi lain bagi peneliti lain dalam pembahasan semiotika Charles Sanders Peirce.

##### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat :

1. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat akademis untuk khalayak umum dalam mempelajari perkembangan hubungan.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan makna perkembangan hubungan dalam kehidupan sosial.

#### **1.5 Waktu dan Lokasi Penelitian**

**Tabel 1. 1 Waktu Penelitian**

No.	Kegiatan	Bulan						
		Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei
1.	Menentukan Topik Penelitian							
2.	Penyusunan Bab I, II, dan III							
3.	Revisi dan Mengolah Data							
4.	Penyusunan Hasil Skripsi							
5.	Pengumpulan Skripsi dan Sidang Skripsi							

Sumber : Olahan Peneliti, 2022