

Analisis Perkembangan Hubungan Antara Orang Tua Dan Anak Dalam Game The Last Of Us (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)

Muhammad Ahlam Rasyid¹, Adrio Kusmareza Adim²

¹ Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, ahlamrasyid@student.telkomuniversity.ac.id

² Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, adriokusma@telkomuniversity.ac.id

Abstract

In the game entitled The Last of Us, there is a depiction of the development of the relationship between the two main characters in the game named Joel and Ellie who throughout the relationship have a relationship that is just business becomes a relationship like parent and child. The purpose of this study was to analyze the process of development of the relationship between Joel and Ellie. In this study, researchers used qualitative methods with an approach through Charles Sanders Peirce's semiotics. Researchers used Charles Sanders Peirce's sign trichotomy, which is like representation (qualisign, sinsign, legisign), object (icon, index, symbol), and interpretation (rheme, decisign, argument). In The Last of Us, several scenes appear that explain the development of the relationship between Joel and Ellie with democratic parenting which makes the relationship like a parental relationship and children who need each other. The conclusion of this study is that there are signs and meanings regarding the development of the relationship between Joel and Ellie who are like parents and children in the game The Last of Us in several video scenes that show the development of the relationship between Joel and Ellie. The factor that causes this is because the conditions and circumstances during the trip Joel and Ellie need each other, giving rise to a more intimate relationship for both.

Keywords-Relationship development, Parent and child, Semiotics Charles Sanders Peirce, Media games

Abstrak

Dalam game yang berjudul *The Last of Us*, terdapat penggambaran perkembangan hubungan antara dua karakter utama dalam game tersebut yang bernama Joel dan Ellie yang sepanjang hubungan memiliki hubungan yang hanya sekedar bisnis menjadi hubungan seperti orang tua dan anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis proses perkembangan hubungan antara Joel dan Ellie. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan melalui semiotika Charles Sanders Peirce. Peneliti menggunakan trikotomi tanda Charles Sanders Peirce, yang seperti representamen (*qualisign, sinsign, legisign*), objek (ikon, indeks, simbol), dan interpretan (*rheme, decisign, argument*). Dalam game *The Last of Us* memunculkan beberapa *scene* yang menjelaskan perkembangan hubungan antara Joel dan Ellie yang dengan pola asuh demokratis yang membuat hubungan tersebut seperti hubungan orang tua dan anak yang saling membutuhkan satu sama lain. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapatnya tanda dan makna mengenai perkembangan hubungan antara Joel dan Ellie yang seperti orang tua dan anak dalam game *The Last of Us* di beberapa video *scene* yang memperlihatkan perkembangan hubungan antara Joel dan Ellie. Faktor yang menyebabkan hal tersebut karena kondisi dan keadaan selama perjalanan Joel dan Ellie membutuhkan satu sama lain, maka memunculkan hubungan yang lebih intim untuk keduanya.

Kata Kunci-Perkembangan hubungan, Orang tua dan anak, Semiotika Charles Sanders Peirce, Media game

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam kehidupan setiap individu manusia pasti membutuhkan orang lain untuk saling berkomunikasi, dalam (Hantono & Pramasari, 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).

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.

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).

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, salah satunya 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)

Perkembangan media *game* dalam memberikan suatu informasi kepada para penggunaannya 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.

B. Tujuan Penelitian

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

C. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana representasi tanda 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 representasi tanda 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 representasi tanda 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?

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

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

2. Manfaat Praktis
 - a. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat akademis untuk khalayak umum dalam mempelajari perkembangan hubungan.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan makna perkembangan hubungan dalam kehidupan sosial.

II. TINJAUAN LITERATUR

A. Kajian Pustaka

1. Komunikasi Massa

Definisi komunikasi massa menurut Charles R Wright menjelaskan peran dari media massa memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan yang dapat membedakan antara komunikasi massa dengan komunikasi yang lainnya, dapat diartikan bahwa massa sebagai individu yang banyak yang saling mendengarkan informasi yang dipublikasikan melalui media massa sehingga dapat diketahui oleh khalayak umum (M Nurlina, 2020).

Komunikasi dapat dikatakan efektif dan berjalan lancar apabila pesan yang disampaikan oleh media diterima dan dapat dipahami oleh penerima pesan dan memiliki makna yang sama. Dalam komunikasi massa terdapat tiga ciri yang dapat mendefinisikan komunikasi massa tersebut, seperti yang dijelaskan dalam (Tambunan, 2018) :

- a. Komunikasi massa diarahkan untuk penerima pesan yang heterogen, skala yang besar, dan *anonym*.
- b. Pesan yang disebarluaskan biasanya diperuntukkan untuk bisa mencapai sebanyak-banyaknya anggota audience dan sifatnya sementara.
- c. Komunikator biasanya bekerja atau beroperasi dalam organisasi yang besar sehingga membutuhkan biaya yang tidak sedikit untuk menyampaikan suatu pesan.

2. Media Game

Pengertian *game* menurut Arif Wibisono dalam (Kosanke, 2019) dijelaskan bahwa *game* merupakan media yang berfungsi sebagai menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak umum dalam bentuk permainan yang dapat dinikmati oleh berbagai kalangan untuk menghibur. Selain media hiburan, *game* dapat digunakan sebagai pelatihan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam otak seseorang. Dapat disimpulkan bahwa *game* adalah sebuah media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam otak dan menghilangkan kejenuhan sebagai media hiburan.

a. Genre Game Storytelling

Salah satu genre *game* yang sering dimainkan oleh pengguna *game* adalah genre *storytelling*, genre *game storytelling* adalah suatu bentuk yang digunakan untuk belajar melalui *game* yang efektif dimana pengguna *game* dapat memahami pembelajaran yang disampaikan oleh *game* tersebut melalui *game*. Melalui genre *game storytelling* pengguna *game* tidak langsung memainkan permainannya, melainkan dilalui cerita dahulu dengan kisah atau alur cerita, sehingga pembelajaran yang ingin diberikan oleh *game* tersebut dapat tersampaikan dengan mudah oleh para pengguna *game*. *Storytelling* dapat digunakan sebagai pembelajaran budaya dan sejarah karena adanya penyampaian cerita atau alur cerita terlebih dahulu sebelum dan saat memainkan *gamenya* (Ilmiah et al., 2016).

3. Pola Asuh Orang Tua Terhadap Anak

Pola asuh orang tua merupakan salah satu cara atau kebiasaan yang digunakan oleh orang tua untuk anak, sehingga setiap orang tua memiliki caranya sendiri atau keunikan masing-masing dalam mengasuh anak. Menurut (Setiarani & Suchyadi, 2018) pola asuh orang tua terhadap anak merupakan suatu cara terbaik yang akan ditempuh oleh orang tua dalam mewujudkan rasa tanggung jawab terhadap anak yang akan digunakan dalam kehidupan sosial mereka. Peran orang tua memiliki peranan penting dalam mendidik anak baik dari sisi agama, sisi sosial, ataupun sisi individu. Jika pendidikan yang diberikan oleh orang tua berlangsung dengan baik maka pertubungan dari anak akan menunjukkan perkembangan karakter anak yang menjadi manusia dewasa yang memiliki sikap positif dalam hal agama, sosial, dan individu, kepribadian yang tangguh, intelektual yang berkembang secara optimal, dan memiliki potensi dalam perkembangan jasmani dan rohani.

Pola asuh orang tua terhadap anak terbagi atas 3 tipe, yaitu pola asuh demokratis, otoriter, dan permisif. Pola asuh demokratis adalah jenis pola asuh yang berfokus pada orang tua menyeimbangkan antara kasih sayang dan dukungan moral dengan terstruktur dan bimbingan dalam membesarkan anak. Anak yang mendapatkan pola asuh tersebut

cenderung untuk tumbuh kembang yang mandiri, mempunyai hubungan positif dalam pertemanan seusianya dan lebih percaya diri. Pola asuh otoriter adalah sebuah pola seperti orang tua memberikan sebuah peraturan yang harus dipatuhi oleh anak tanpa kecuali dan tidak memikirkan dampak dari anak tersebut, anak yang bertumbuh dengan pola tersebut dapat membuat anak menjadi pemalu, sulit untuk mandiri, dan cenderung takut dalam kehidupan sosial. Pola asuh permisif adalah pola asuh yang tidak peduli dengan kondisi anak, apa yang ingin dilakukan anak tidak terikat oleh peraturan, anak dengan pola asuh tersebut bertumbuh kembang dengan sifat cenderung manja, sangat menuntut, mudah frustrasi, dan kurang percaya diri terhadap dirinya sendiri (Yuniarti & Andriyani, 2017).

a. Perkembangan Hubungan

Dalam perkembangan hubungan antara orang tua dan anak sangat mempengaruhi tumbuh kembang anak, istilah tumbuh kembang terdapat dua peristiwa yang berbeda, namun berkaitan dan tidak boleh dipisahkan, pertumbuhan adalah suatu perubahan dasar yang berskala besar, ukuran, jumlah dan dimensi tingkat sel, yang bisa diukur melalui berat, tinggi, panjang, dan keseimbangan metabolisme, sedangkan perkembangan adalah bertumbuhnya suatu kemampuan dari struktur tubuh yang lebih kompleks yang berasal dari proses pematangan sehingga mendapatkan pematangan hal kepribadian, pengetahuan, pikiran, dan sebagainya (Yulita et al., 2014).

4. Teori Semiotika

Teori semiotika atau biasa disebut “*semeion*” dalam Bahasa Yunani yang dapat diartikan sebagai tanda, sehingga teori semiotika adalah teori yang mempelajari tentang menafsirkan dari tanda-tanda dan mengartikan fungsi dari berbagai simbol. Dalam perkembangan semiotika telah dikembangkan oleh beberapa ahli, salah satunya adalah Charles Sanders Peirce yang fokus dalam mengembangkan semiotika dan mempelajari mengenai makna-makna dari simbol-simbol yang dapat memiliki arti dan bagaimana cara untuk menyebarkan simbol-simbol tersebut untuk diartikan.

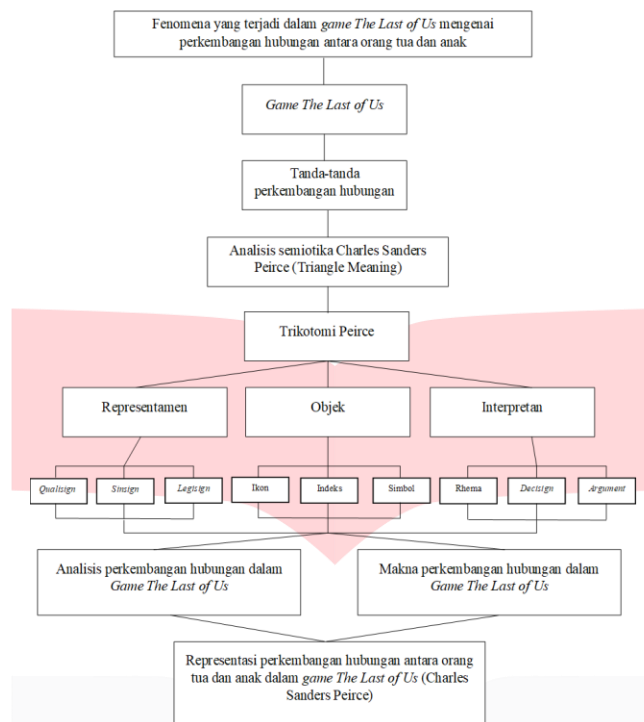
Semiotika adalah metode analisis yang mengkaji suatu permasalahan berbagai tanda, didalam situasi, gambar, teks, dan juga adegan dari *cutscene* sehingga setelah dianalisis akan mendapatkan makna yang tersedia dari *game* tersebut. Semiotika memiliki peran penting dalam menganalisa suatu adegan atau *cutscene* dari *game* tersebut, seperti pada saat tanda-tanda yang dipresentasikan kemudian dianalisis dan dapat disampaikan pesannya pada pengguna media *game* tersebut (M Nurlina, 2020).

a. Semiotika Charles Sanders Peirce

Teori semiotika yang dikembangkan oleh Charles Sanders Peirce mempelajari berbagai tanda, definisi semiotika yaitu pada pemikiran suatu tanda dan bersinggungan dengan tanda tersebut, seperti bagaimana cara kerjanya, dan bagaimana hubungannya dengan tanda lain, kepada siapa pengirim dan penerima dari tanda tersebut. Menurut Peirce manusia dapat menjalankan nalarnya jika menemukan suatu tanda, karena tanda merupakan perwakilan sesuatu dari individu (Ii & Pustaka, 2004).

Berdasarkan obyek yang telah diteliti oleh Peirce, dikelompokkan sebagai *icon* (ikon), *index* (indeks) dan *symbol* (simbol). Ikon merupakan hubungan antara penanda dan petanda yang berbanding lurus dengan bentuk alamiahnya, oleh karena itu ikon dapat disebutkan memiliki hubungan antara objek dengan tanda atau beberapa referensi yang mirip. Indeks merupakan sebuah petunjuk karena memiliki hubungan alamiah antara tanda dengan petanda merupakan hubungan kausal, sedangkan simbol memiliki arti sebagai tanda yang lahir yang merujuk pada kesepakatan masyarakat, dan biasanya muncul dari hubungan yang alami.

Dalam teori semiotika Charles Sanders Peirce, bahwa Peirce mengembangkan teori semiotikanya menjadi tiga Trikotomi, dari ketiga Trikotomi tersebut terdapat beberapa sub-tipe yang terbagi dengan sembilan sub-tipe tanda. Trikotomi tersebut antara lain seperti trikotomi pertama atau representamen (*Qualisign, Sinsign, Legisign*), trikotomi kedua (*Icon, Index, Symbol*), dan trikotomi ketiga atau interpretan (*Rhema, Dicisign, Argument*). Dari ketiga trikotomi tersebut paling sering digunakan adalah trikotomi kedua atau objek (Ii, 2009).



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran
 Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2023

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif, metode penelitian adalah perencanaan untuk melaksanakan penelitian yang sedang dijalankan (Darmalaksana, 2020), Bogdan dan Taylor dalam buku metode penelitian kualitatif (Nugrahani, 2008) menjelaskan penelitian kualitatif digunakan sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan bentuk data deskriptif seperti kata-kata tertulis dan percakapan dari orang-orang yang diperhatikan. Penelitian kualitatif lebih difokuskan pada latar belakang, tidak mengurung individu kedalam variabel, tetapi lebih dianggap sebagai bagian dari keutuhan.

Dengan demikian maka penelitian ini menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Dalam analisis semiotika dalam seluruh kehidupan manusia dapat memiliki makna yang dapat dilihat melalui tanda. Dalam analisis semiotika Charles Sanders Peirce diketahui makna dapat dihasilkan melalui tanda-tanda yang diketahui, selain itu ada yang namanya tanda Peircean yang meliputi *Representament* atau *Sign* (tanda), *Object* (sesuatu yang dinyatakan), dan *Interpretant* (pencapaian hubungan antara representamen dengan objek) (Ii, 2009).

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah kedua karakter utama di *game The Last Of Us*.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah perkembangan hubungan yang telah dilalui oleh kedua karakter utama melalui potongan scene di *game The Last Of Us*.

C. Metode Pengumpulan Data

1. Data Primer

Untuk mendapatkan data yang akan diolah dalam penelitian, peneliti menggunakan data primer berupa potongan video yang ada di *game The Last Of Us*. Dokumentasi menurut (Sudarsono, 2017) adalah pengumpulan, pengelolaan, penyimpanan informasi yang digunakan untuk ilmu pengetahuan dan pengumpulan bukti berupa video, foto, dan bahan referensi lainnya.

2. Data Sekunder

Data sekunder yang akan digunakan oleh peneliti adalah menggunakan studi perpustakaan mengenai penelitian yang tercakup dalam pustaka, data akan didapatkan melalui berbagai macam buku, artikel, jurnal, internet dan data yang telah diolah sehingga dapat dijadikan informasi yang mencakup tentang penelitian tersebut.

D. Metode Analisis Data

Dalam teori analisis semiotika Charles Sanders Peirce, manusia belajar dengan nalar mereka sendiri melalui tanda yang ada di lingkungan sekitar. Peirce mempublikasikan *triangle meaning* semiotik yang diartikan tanda sebagai *representamen*, *objek*, dan *interpretan*. *Representamen* menurut Peirce adalah sebuah tanda yang terlihat dan memiliki fungsi sebagai tanda. *Objek* merupakan tanda yang mewakili untuk sesuatu yang berbeda jadi suatu tanda yang mengacu pada objek. *Interpretan* dapat didefinisikan sebagai arti lain dari tanda dengan nama yang berbeda (Malik et al., 2021)

E. Teknik Keabsahan Data

Untuk menentukan keabsahan data menggunakan uji kredibilitas. Uji kredibilitas dapat disebut juga sebagai validitas internal, dalam penelitian kualitatif, sebuah data dapat dibilang kredibel apabila terdapat persamaan antara data yang dilaporkan peneliti dengan yang sesungguhnya terjadi dilapangan pada objek yang peneliti lakukan. Dengan bahan referensi adalah sebuah pendukung untuk peneliti untuk membuktikan apakah data yang sudah didapatkan oleh peneliti termasuk data yang autentik atau tidak. (Mekarisce, 2020).

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Identifikasi Tanda

1. Representamen

Suatu bentuk yang diperoleh tanda yang berfungsi sebagai tanda, dan sering diistilahkan sebagai *sign*.

Representamen dibagi menjadi 3 sub tipe, yaitu:

- Qualisign*, sebuah tanda yang berdasarkan sifat.
- Sinsign*, sebuah tanda yang berdasarkan betuk dalam dunia nyata, seperti ucapan yang individual bias.
- Legisign*, sebuah tanda yang menjadi tanda yang berpatokan sebuah peraturan yang berlaku di khalayak umum, suatu kode, dan suatu konvensi.

2. Objek

Adalah suatu hal yang merujuk pada tanda, objek data seperti representamen mental (terdapat didalam pikiran), dan termasuk sesuatu yang nyata diluar tanda.

Objek dibagi menjadi 3 sub tipe, yaitu:

- Ikon, sebuah tanda yang mirip dengan benda yang diwakilkan atau sebuah tanda yang menggunakan kesamaan dengan napa yang diartikan.
- Indeks, sebuah tanda yang bersifat tergantung pada keberadaannya merupakan suatu denotasi.
- Simbol, sebuah tanda yang menghubungkan antara tanda dan objek yang ditentukan dari suatu peraturan yang berlaku di kehidupan masyarakat dan disepakati kedua belah pihak untuk ditaati.

3. Interpretan


Adalah suatu makna yang berasal dari tanda, sehingga bukan termasuk penafsir tanda.

Interpretan dibagi menjadi 3 sub tipe, yaitu:

- Rheme*, sebuah tanda yang memungkinkan ditafsirkan dalam suatu makna yang berbeda-beda.
- Decisign*, sebuah tanda yang dapat ditemukan atau sesuai dengan kenyataan.
- Argument*, sebuah tanda yang berisikan suatu alasan dalam hal tertentu. (Maulana, 2016)

B. 4.2 Hasil Penelitian

Tabel 4. 1 Analisis Scene 1

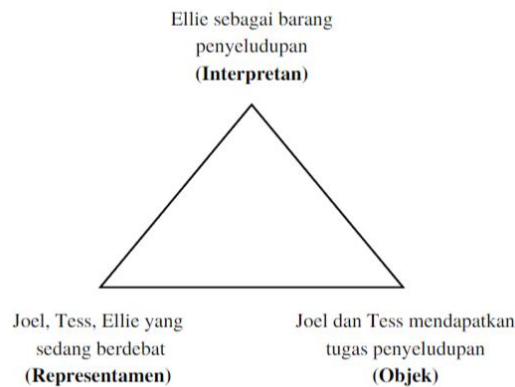
| Duration | Visual |
|---------------|--|
| 57:37 – 59:35 |  |

Gambar 4. 1 Analisis Scene 1

Scene Description

Joel, seorang penyeludup senjata bersama rekannya Tess, mendapatkan sebuah tugas untuk menyeludupkan seorang anak kecil yang bernama Ellie. *Scene* ini merupakan pertama kalinya Joel dan Ellie bertemu.

Triangle Meaning Semiotics



Bagan 4.1 Scene 1

Representamen

Qualisign Joel yang memiliki sifat yang keras, Ellie yang memiliki sifat yang tidak ingin merasa sendiri, dan Tess yang lebih mementingkan urusan bisnis.

Sinsign Keberadaan Joel, Ellie, dan Tess menimbulkan perdebatan.

Legisign Joel dan Tess berdebat dengan Ellie karena mendapatkan tugas yang tidak lumrah, yaitu harus menyeludupkan Ellie.

Objek

Ikon Joel dan Tess sebagai penyeludup.

Indeks Keberadaan Ellie sebagai tugas penyeludupan.

Simbol Penyeludup sebagai pekerjaan yang jahat.

Interpretan

Rheme Keberadaan ruang tersembunyi untuk menyembunyikan Ellie.

Dicisign Adanya sebuah tugas untuk menyeludupkan Ellie.

Argument Joel dan Tess berdiskusi untuk menyeludupkan Ellie.

Sumber : Olahan Peneliti, 2023

Tabel 4. 2 Analisis *Scene 2*

Duration

Visual

1:06:41 –
1:08:25

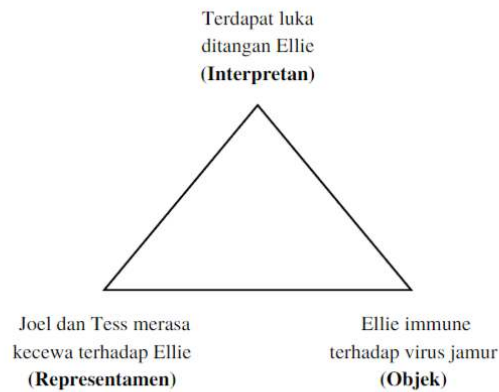


Gambar 4. 2 Analisis *Scene 2*

Scene Description

Terungkap bahwa alasan Joel dan Tess ditugaskan menyeludupkan Ellie karena Ellie *immune* terhadap serangan virus jamur yang berbahaya. *Scene* ini memperlihatkan Joel yang merasa tidak peduli dengan Ellie karena merasa ditipu.

Triangle Meaning Semiotics



Bagan 4.2 Scene 2

Representamen

| | |
|------------------|---|
| <i>Qualisign</i> | Joel dan Tess memiliki sifat pemaarah karena merasa ditipu untuk menyeledupkan Ellie. |
| <i>Sinsign</i> | Joel dan Tess marah kepada Ellie dan merasa tertipu karena mengetahui Ellie dapat <i>immune</i> . |
| <i>Legisign</i> | Bekas luka Ellie dari gigitan tersebut membuat Ellie tidak berubah menjadi zombie tersebut menunjukkan bahwa Ellie memiliki <i>immune</i> . |

Objek

| | |
|--------|--|
| Ikon | Ikon Ellie memiliki <i>immune</i> terhadap penyakit virus jamur tersebut. |
| Indeks | Tanda luka Ellie menandakan <i>immune</i> dari penyakit virus. |
| Simbol | Luka dari gigitan zombie tersebut menyebabkan orang yang tergigit akan menjadi zombie. |

Interpretan

Rheme Keberadaan Ellie yang tergigit zombie.

Dicisign Bahwa luka yang terdapat di lengan Ellie tidak menimbulkan apa-apa.

Argument Luka dari gigitan zombie yang dianggap sebagai orang tersebut sudah terinfeksi.

Sumber : Olahan Peneliti, 2023

Tabel 4. 3 Analisis *Scene* 3

Duration

Visual

1:49:33 –
1:50:14

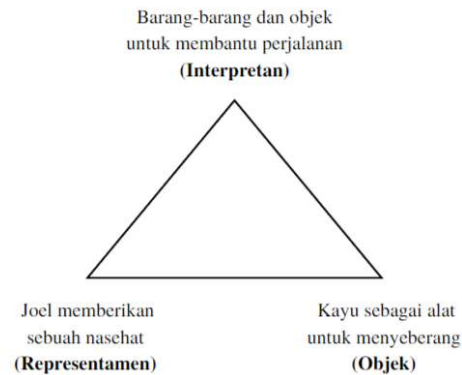


Gambar 4. 3 Analisis *Scene* 3

Scene Description

Joel memberikan sebuah nasihat untuk berhati-hati dan berjalan sangat pelan untuk melewati batang kayu untuk menyebrangi gedung lain. *Scene* ini menunjukkan pola asuh demokratis yang ditunjukkan kepada Ellie untuk berhati-hati dengan sekitar sehingga di usianya yang masih 14 tahun dapat mewaspadaai lingkungan sekitar.

Triangle Meaning Semiotics



Bagan 4.3 Scene 3

Representamen

Qualisign Joel yang memiliki sifat peduli dan kebakakan, Ellie yang memiliki sifat tidak peduli, dan Tess yang memiliki sifat selalu fokus terhadap pekerjaan mereka.

Sinsign Joel merasa harus berhati-hati dan tenang dalam menggunakan kayu yang sudah rapuh.

Legisign Kayu yang rapuh menunjukkan Joel dan yang lainnya untuk berjalan hati-hati dan waspada.

Objek

Ikon Kayu sebagai alat untuk menyeberang.

Indeks Terdapat gedung yang menjadi tempat tujuan dalam penyeludupan.

Simbol Kayu digunakan sebagai alat untuk mencapai tempat tujuan.

Interpretan

Rheme Adanya barang-barang yang berserakan yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan.

Dicisign Sebuah barang seperti kayu yang digunakan untuk menyeberang.

Argument Sebuah gedung yang sudah dekat, menandakan tujuan mereka semakin dekat.

Sumber : Olahan Peneliti, 2023

Tabel 4. 4 Analisis *Scene* 4

Duration

Visual

3:26:22 –
3:26:54

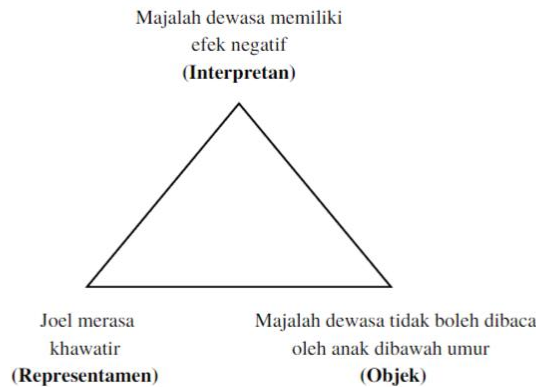


Gambar 4. 4 Analisis *Scene* 4

Scene Description

Ellie mendapatkan sebuah majalah “dewasa” saat melakukan perjalanan, Joel memberitahukan bahwa majalah tersebut tidak diperuntukkan untuk Ellie yang masih berusia 14 tahun. *Scene* tersebut menunjukkan pola asuh demokratis karena Joel memberikan sebuah nasihat untuk mengetahui hal apa saja yang tidak boleh dilakukan oleh anak dibawah umur.

Triangle Meaning Semiotics



Bagan 4.4 Scene 4

Representamen

Qualisign Joel menunjukkan sifat khawatir karena melihat Ellie membaca buku “dewasa”.

Sinsign Joel mencoba mengambil majalah tersebut, karena merasa khawatir Ellie akan membacanya.

Legisign Majalah “dewasa” tidak boleh dibaca oleh seseorang yang dibawah umur.

Objek

Ikon Joel tidak ingin Ellie membaca buku tersebut karena mengandung hal yang negatif.

Indeks Joel menunjukkan buku tersebut sebagai hal yang tidak baik.

Simbol Majalah “dewasa” adalah sebuah tanda negatif bagi yang membacanya.

Interpretan

Rheme

Membaca sebuah majalah “dewasa” dapat diartikan orang tersebut sedang mencari kesenangan.

Dicisign

Majalah “dewasa” dapat menyebabkan fantasi yang negatif.

Argument

Joel memberitahu untuk tidak membaca majalah tersebut, karena mempunyai efek tidak baik bagi kesehatan mental.

Sumber : Olahan Peneliti, 2023

Tabel 4. 5 Analisis *Scene* 5

Duration

Visual

6:52:52 –
6:54:54

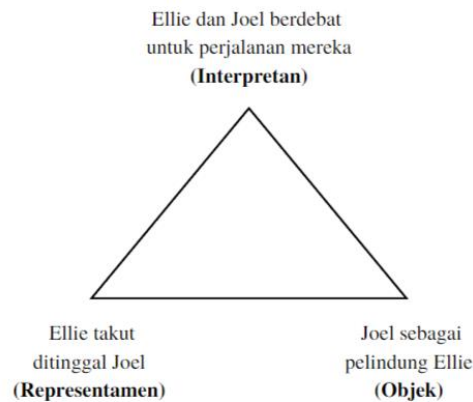


Gambar 4. 5 Analisis *Scene* 5

Scene Description

Joel dan Ellie berhasil bertemu dengan Tommy, kemudian Joel dan Ellie bertengkar karena suatu permasalahan, Joel mengejar Ellie dan mereka saling berdebat. *Scene* ini menjelaskan bahwa karena perdebatan tersebut, hubungan mereka semakin erat selayaknya orang tua dan anak pada umumnya.

Triangle Meaning Semiotics



Bagan 4. 5 Scene 5

Representamen

Qualisign Ellie yang memiliki sifat penakut apabila tidak didekat Joel.

Sinsign Ellie mendorong Joel saat berdebat, yang berarti marah dan tidak ingin ditinggal oleh Joel.

Legisign Ellie marah kepada Joel karena tidak ingin ditinggal oleh Joel.

Objek

Ikon Orang-orang yang terbunuh atau meninggalkan Ellie selain Joel, membuat Ellie takut bersama orang lain.

Indeks Ellie hanya ingin bersama Joel, yang menandakan Joel sebagai tanda pelindung dari Ellie.

Simbol Terjadinya hubungan yang erat antara Joel dan Ellie yang disimbolkan sebagai simbol kekeluargaan.

Interpretan

Rheme Adanya dua orang yang marah menandakan sedang berdebat.

Dicisign Ellie yang marah karena adanya keinginan Ellie untuk terus bersama Joel.

Argument Ellie marah karena akan ditinggal oleh Joel.

Sumber : Olahan Peneliti, 2023

Tabel 4. 6 Analisis *Scene* 6

Duration

Visual

8:07:08 –
8:08:11

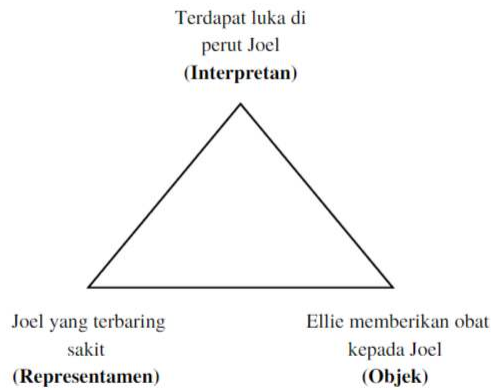


Gambar 4. 6 Analisis *Scene* 6

Scene Description

Ditengah perjalanan, Joel mengalami luka berat saat melawan bandit, Ellie kemudian membawanya dan merawat Joel sampai sembuh. *Scene* ini menjelaskan bahwa Ellie sudah menganggap Joel sebagai orang terdekat dia karena Joel memberika pola asuh demokratis yang peduli kepada Ellie sehingga Ellie tidak ingin meninggalkan Joel sendirian.

Triangle Meaning Semiotics



Bagan 4. 6 Scene 6

Representamen

Qualisign

Ellie menunjukkan sifat peduli saat memberikan obat kepada Joel.

Sinsign

Joel sedikit menjerit saat disuntikkan obat oleh Ellie yang berarti Joel sedang merasakan sakit.

Legisign

Joel tidur disebuah kasur serbaguna yang ada selimutnya, digunakan untuk melindungi tubuh dari cuaca dingin.

Objek

Ikon

Joel diberikan obat yang menandakan Joel sedang sakit.

Indeks

Selimut yang digunakan Joel sebagai tempat peristirahatan.

Simbol

Seseorang yang sedang sakit harus selalu beristirahat.

Interpretan

Rheme Perut Joel terdapat luka, bisa saja Joel sedang merasa sakit dibagian perut.

Dicisign Ketika seseorang sedang sakit, secepatnya harus diberi obat.

Argument Ellie mengobati Joel karena Ellie sayang terhadap Joel.

Sumber : Olahan Peneliti, 2023

Tabel 4. 7 Analisis Scene 7

Duration

Visual

9:41:42 –
9:45:48

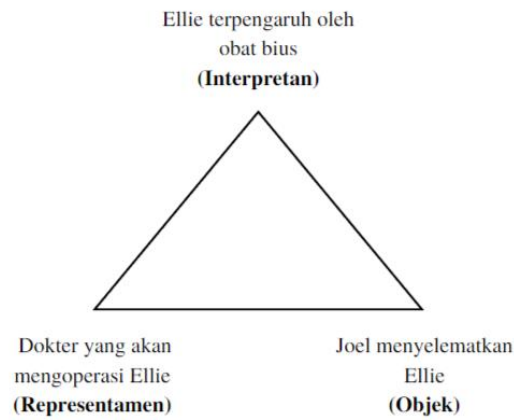


Gambar 4. 7 Analisis Scene 7

Scene Description

Saat sudah sampai tujuan, Ellie dibawa untuk dioperasi yang bertujuan untuk membuat vaksin dari tubuhnya, Joel yang tahu bahwa operasi tersebut akan menyebabkan Ellie terbunuh, Joel kemudian menyelamatkan Ellie dan kemudian berbohong kepada Ellie bahwa banyak orang yang *immune* juga terhadap virus tersebut supaya Ellie tidak merasa bersalah. *Scene* ini menjelaskan bahwa Joel sudah menganggap Ellie sebagai anaknya sendiri dan berusaha untuk selalu menjaga Ellie.

Triangle Meaning Semiotics



Bagan 4. 7 Scene 7

| Representamen | |
|------------------|--|
| <i>Qualisign</i> | Joel yang memiliki sifat penyayang kepada Ellie. |
| <i>Sinsign</i> | Dokter dan suster yang menjerit karena Joel datang, menandakan mereka ketakutan. |
| <i>Legisign</i> | Apabila dokter menggunakan <i>scrub suit</i> , maka akan dilaksanakannya operasi. |
| Objek | |
| Ikon | Penggunaan kata <i>Baby Girl</i> oleh Joel terhadap Ellie menunjukkan bahwa Ellie sudah dianggap anak oleh Joel. |
| Indeks | Ruang operasi sebagai tanda keberadaan Ellie. |
| Simbol | Simbol Ellie digendong sebagai tanda penyelamatan. |

Interpretan

| | |
|--------------------------------|---|
| <i>Rheme</i> | Ellie matanya tertutup, menandakan bisa saja Ellie sedang tertidur. |
| <i>Dicisign</i> | Untuk membuat Ellie tertidur, diperlukan sebuah obat bius. |
| <i>Argument</i> | Joel menyelamatkan Ellie karena tidak ingin Ellie dioperasi. |
| Sumber : Olahan Peneliti, 2023 | |

C. Pembahasan

Dalam *game The Last of Us* memberikan pesan terhadap perkembangan hubungan antara Joel dan Ellie seperti orang tua dan anak, dalam *game* tersebut terdapat tanda-tanda yang menafsirkan tentang perkembangan hubungan antara Joel dan Ellie. Menurut peneliti setelah dianalisis *game* ini dapat memrepresentasikan secara menyeluruh bagaimana perkembangan hubungan antara Joel dan Ellie. Ditandai dengan kerja sama antara Joel dan Ellie dalam bertahan hidup di dunia *post apocalyptic* sehingga mereka berdua terpaksa untuk melakukan kerja sama tanpa tidak meninggalkan satu sama lain, sehingga dalam berbagai macam peristiwa tumbuhnya hubungan emosional antara Joel dan Ellie yang menimbulkan kehangatan karena kebersamaan. Tidak hanya itu saja karena Joel mempunyai sifat dewasa dan kebabak-bapakan yang menganggap Ellie seperti anaknya sendiri karena sebelumnya Joel memiliki anak, oleh sebab itu Joel dapat mengetahui bagaimana permasalahan tentang orang tua dan anak dapat diselesaikan secara baik-baik dengan menggunakan pola asuh demokratis.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam perkembangan media elektronik yang digunakan oleh masyarakat terdapat fungsi utama yaitu memberikan informasi, seperti dengan media *game*, bahwa media *game* akan memberikan informasi kepada penggunanya apabila selain memperhatikan *gameplay* dari *game* tersebut, pengguna juga harus memperhatikan pesan apa yang ingin disampaikan oleh *developer game* tersebut, oleh sebab itu selain mendapatkan kesenangan dalam bermain akan mendapatkan pesan tersurat atau tersirat dari *game* tersebut yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sosial.

Dalam kehidupan sosial, seorang manusia akan membutuhkan manusia lain untuk saling melengkapi, seperti hubungan Joel dan Ellie yang berkembang dari sebelumnya hanya untuk bisnis menjadi hubungan seperti orang tua dan anak, hal ini menunjukkan bahwa perkembangan hubungan bisa dimulai dari orang yang belum di kenal sama sekali dan akan berkembang hubungannya seiring berbagai macam peristiwa yang mereka lalui bersama, walau komponen berbagai macam peristiwa cukup pentng, tapi pola asuh yang diberika Joel kepada Ellie juga termasuk penting, karena dengan pola asuh demokratis yang diberikan oleh Joel, membuat Ellie yang awalnya tidak ingin bersama Joel dan selalu keras kepala, menjadi seorang yang tidak ingin jauh dari Joel dan menuruti perkataan Joel membuat hubungan mereka semakin intim.

Berdasarkan semiotika Charles Sanders Peirce yang digunakan oleh peneliti untuk penelitian ini, Joel dan Ellie sudah menunjukkan perkembangan hubungan mereka melalui berbagai hal di sepanjang perjalanan mereka, bahwa benda-benda disekitar pun dapat dijadikan bantuan untuk perkembangan hubungan mereka. Menunjukkan bahwa orang yang sebelumnya tidak saling mengenal akan bisa memiliki hubungan seperti orang tua dan anak apabila selalu bersama dalam menghadapi suatu masalah bersama-sama.

REFERENSI

Darmalaksana, W. (2020). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan. *Pre-Print Digital Library*

- UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 1–6.
- Hantono, D., & Pramitasari, D. (2018). Aspek Perilaku Manusia Sebagai Makhluk Individu Dan Sosial Pada Ruang Terbuka Publik. *Nature: National Academic Journal of Architecture*, 5(2), 85. <https://doi.org/10.24252/nature.v5i2a1>
- Ii, B. A. B. (2009). *No Title*. 10–48.
- Ii, B. A. B., & Pustaka, T. (2004). *No Title*. 11–41.
- Ilmiah, J., Komputa, I., Volume, E., Issn, B., & Bandung, J. D. (2016). *Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu – Pangeran Diponegoro Sebagai Media Edukasi Sejarah Mahardika Abdi Prawira Tanjung Teknik Informatika – Universitas Komputer Indonesia Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*.
- Kosanke, R. M. (2019). *濟無No Title No Title No Title*. 11–25.
- M Nurlina. (2020). Bab ii kajian pustaka bab ii kajian pustaka 2.1. *Bab Ii Kajian Pustaka 2.1*, 2(2004), 6–25.
- Malik, A., Istianah, R., & Bagja, B. R. (2021). Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Tentang Makna Logo Pariwisata Kabupaten Sukabumi. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Desain Komunikasi Visual*, 6(1), 40–49.
- Maulana, M. (2016, September 28). *Mengenal Pemikiran Charles Sanders Peirce Tentang Semiotika - Murad Maulana*. <https://www.muradmaulana.com/2016/09/mengenal-pemikiran-charles-sanders.html>
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. *JURNAL ILMIAH KESEHATAN MASYARAKAT: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat*, 12(3), 145–151. <https://doi.org/10.52022/jikm.v12i3.102>
- Nugrahani, F. (2008). dalam Penelitian Pendidikan Bahasa. *信阳师范学院*, 1(1), 305. <http://e-journal.usd.ac.id/index.php/LLT%0Ahttp://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/11345/10753%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.758%0Awww.iosrjournals.org>
- Pramawaty, N., Hartati, E., Program, M., Keperawatan, S. I., & Kedokteran, F. (2012). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Konsep Diri Anak Usia Sekolah (10-12 Tahun). *Jurnal Nursing Studies*, 1, 87–92. <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/jnursing>
- Puspitasari, R. (2022). Manusia Sebagai Makhluk Sosial Pertemuan. *Manusia Sebagai Makhluk Sosial*, 1(1), 38–47.
- Sejarah, P., & Sma, D. I. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL GAME- BASED LEARNING (DGBL) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR*.
- Setiarani, S., & Suchyadi, Y. (2018). Pola Asuh Orang Tua Terhadap Anak Tuna Netra Berprestasi Usia Sekolah Dasar. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 1(01), 15–18. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v1i01.866>
- Sudarsono, B. (2017). Memahami Dokumentasi. *Acarya Pustaka*, 3(1), 47. <https://doi.org/10.23887/ap.v3i1.12735>
- Tambunan, N. (2018). Pengaruh Komunikasi Massa Terhadap Audiens. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study*, 4(1), 24. <https://doi.org/10.31289/simbollika.v4i1.1475>
- Yulita, R., Studi, P., Keperawatan, I., Kedokteran, F., Ilmu, D. A. N., Islam, U., Syarif, N., & Jakarta, H. (2014). *Hubungan pola asuh orang tua terhadap perkembangan anak balita di posyandu sakura ciputat timur*.
- Yuniarti, S., & Andriyani, M. (2017). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perkembangan Anak Prasekolah Di R. A Almaridiah Rajamandala Bulan Juli 2016. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 103–111. <http://lppm.unjani.ac.id/wp-content/uploads/2018/10/103-111-Sri-Yuniarti-STIKES-A-Yani.pdf>