

Pola Komunikasi Keluarga Pada Film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang (Analisis Semiotika John Fiske)

Nailaturrohma Ikhwan 1¹, Adrio Kusmareza Adim 2¹

¹ Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi Dan Ilmu Sosial, Universitas Telkom , Indonesia,
nailaturrohmaikhwan@student.telkomuniversity.ac.id

² Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi Dan Ilmu Sosial, Universitas Telkom , Indonesia,
adriokusma@telkomuniversity.ac.id

Abstract

Family communication is an important aspect in forming family harmony and happiness. The film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang depicts various dynamics of communication in the family through the interaction between Angkasa, Aurora, and Awan. This study was conducted to determine the pattern of family communication in the film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang using the critical paradigm and John Fiske's semiotic approach which consists of three levels, namely the level of reality, the level of representation, and the level of ideology. The results of the study show that the dominant communication pattern in the film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang is monopoly communication, where one character, Angkasa, dominates decisions in the family. At the representation level, the communication pattern is shown through the use of camera codes, lighting, and sound that emphasize dialogue and emotion in the interaction between Angkasa, Aurora, and Awan. As well as the ideology that shows the communication pattern is dominated by Angkasa, reflecting the patriarchal ideology that is still strong.

Keywords- Film, Family Communication Patterns, Semiotics

Abstrak

Komunikasi keluarga merupakan aspek penting dalam membentuk keharmonisan dan kebahagiaan keluarga. Film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang menggambarkan berbagai dinamika komunikasi dalam keluarga melalui interaksi antara Angkasa, Aurora, dan Awan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pola komunikasi keluarga dalam film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang dengan menggunakan paradigma kritis dan pendekatan semiotika John Fiske yang terdiri dari tiga level yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi. Hasil penelitian menunjukkan pola komunikasi yang dominan dalam film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang adalah komunikasi monopoli, di mana satu karakter yaitu Angkasa yang mendominasi keputusan dalam keluarga. Pada level representasi, pola komunikasi ditunjukkan melalui penggunaan kode kamera, pencahayaan, dan suara yang menekankan dialog dan emosi dalam interaksi antar Angkasa, Aurora, dan Awan. Serta ideologi yang memperlihatkan pola komunikasi didominasi oleh Angkasa, mencerminkan ideologi patriarki yang masih kuat.

Kata Kunci- Film, Pola Komunikasi Keluarga, Semiotika John Fiske

I. PENDAHULUAN

Indonesia terkenal sebagai negara luas. Menurut (Badan Pusat Statistik, 2024) saat ini, populasi Indonesia mencapai 281 juta orang. Keberadaan jumlah penduduk yang signifikan ini memberikan potensi besar di bidang sumber daya manusia, yang dapat berdampak positif pada berbagai sektor industri di Indonesia, termasuk industri perfilman (Unair News, 2022). Perkembangan industri film di Indonesia terjadi dengan cepat, ditandai oleh ragam genre dan kualitas produksi yang beragam. Pada tahun 2022 rekor penikmat film Indonesia sebanyak 54,07 juta orang penonton, dan hal tersebut jauh diatas rekor pada tahun 2019 dengan penonton sebanyak 51,9 juta orang (Kompas.id, 2023).

Menurut Solli Nafsika & Huda (2021) film merupakan media yang memiliki daya tarik yang kuat bagi masyarakat, film sebagai media hiburan sudah menjadi budaya karena memiliki cerita, musik, peristiwa, komedi, dan juga pemaknaan. Film berfungsi sebagai media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan (Wahyuningsih, 2019). Menurut Wahyuningsih (2019) pesan yang terkandung dalam film digunakan untuk membentuk realitas pada masyarakat, film juga memiliki kapasitas untuk memberikan pesan secara serempak dan film memiliki sasaran beragam seperti agama, umur, status, dan tempat tinggal.

Pada awal tahun 2023, film *Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang* digandrungi banyak orang, terutama bagi penggemar buku *Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini* karena buku *Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini* merupakan kumpulan tulisan yang merefleksikan pengalaman personal seseorang, dan buku NKCTHI sukses membawa konten sederhana, namun unik dan memikat (CNN Indonesia, 2023). Keberhasilan ini terus berlanjut, di mana dalam Festival Film Indonesia 2023, film tersebut berhasil meraih penghargaan dalam kategori Film Pilihan Penonton 2023. Tak hanya itu, "*Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang*" juga meraih prestasi luar biasa dengan memenangkan penghargaan Penulis Skenario Adaptasi Terbaik, Penata Musik Terbaik, dan Pencipta Lagu Tema Terbaik pada ajang tersebut.

Film *Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang* dengan jumlah penonton di bioskop sebanyak 850.000 ribu penonton, merupakan salah satu film yang menceritakan tentang kisah perjalanan kehidupan anak kedua dari tiga bersaudara yaitu Aurora (Sheila Dara Aisha), anak pertama bernama Angkasa (Rio Dewanto), dan anak terakhir Awan (Rachel Amanda) yang sedang menempuh Pendidikan di London Inggris. Dalam film ini difokuskan pada konflik anak kedua yaitu Aurora, bagaimana seorang Aurora yang kemudian tiba-tiba kehilangan kontak dengan keluarganya lalu dua saudaranya yaitu kakak dan adik Aurora yang menyusul dan datang ke London untuk memastikan keadaan Aurora atas perintah ayahnya. Film *Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang* jika banding dengan film sekuel sebelumnya yang berjudul *Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini* memiliki keterbaruan dalam alur ceritanya yaitu lebih memfokuskan alur cerita pada sudut pandang anak kedua, yaitu Aurora yang menghadapi banyak rintangan dalam kehidupannya di London.

Aurora yang memiliki karakter sebagai anak tengah yang merasa terasing karena tak mendapat afeksi dari orang tuanya. Film sering kali mengeksplorasi dinamika kompleks dalam hubungan keluarga, sehingga dalam film *Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang*, Aurora kerap merasa tidak nyaman berada di lingkungan keluarga kandungnya. Rumah sebagai tempat untuk pulang tidak berlaku sama dengan Aurora. Bagi beberapa orang, juga merasakan hal yang sama seperti Aurora, mereka tidak melihat rumah sebagai tempat untuk kembali. Komunikasi sebenarnya bisa menjadi solusi dari banyak masalah. Namun, hubungan kekuasaan antara orang tua dan anak, atau intimidasi bisa membuat komunikasi tersebut tidak berjalan sama sekali. Hal ini bisa membuat pihak satunya tidak merasa bebas sehingga masalah yang ada tidak terselesaikan, seperti apa yang dirasakan oleh Aurora, fenomena tersebut juga dirasakan oleh beberapa anak di Indonesia (Maulani dalam, Arrasyid, 2021).

Komunikasi keluarga merupakan proses pertukaran informasi, ide, perasaan, dan pandangan antara anggota keluarga, artinya, keluarga sendiri merupakan unit sosial paling kecil dalam masyarakat, terdiri dari orang tua (ayah dan ibu) dan anak-anak (Oxianus Sabarua & Mornene, 2020). Keluarga merupakan lingkungan terdekat dan terdekat bagi seorang individu untuk melakukan sebuah kegiatan komunikasi. Di dalam sebuah keluarga seseorang bisa melakukan sebuah kegiatan komunikasi berupa berbicara, mendengarkan, membaca, menulis, hingga membentuk sebuah karakter yang bisa di jadikan sebuah bekal oleh seorang anak untuk melakukan kegiatan bersosialisasi. Komunikasi keluarga adalah bentuk interaksi yang terstruktur di dalam lingkungan keluarga, di mana ayah dan ibu berperan sebagai pihak yang berkomunikasi, sementara anak menjadi penerima pesan. Interaksi ini melibatkan saling pengaruh antara anggota keluarga, dengan adanya respons balik yang terjadi di antara mereka (Rahmawati & Gazali, 2018).

Komunikasi keluarga merupakan sebuah proses yang terjadi didalam keluarga agar tercapainya hal-hal yang telah disebutkan di atas. Oleh karena itu pembahasan mengenai komunikasi keluarga pada film "*Jalan Yang Jauh Jangan*

Lupa Pulang” sangatlah penting untuk di teliti karena hampir seluruh adegan dalam film tersebut menceritakan mengenai sebuah keluarga. Yang menjadi ciri khas dari film ini adalah bagaimana ketiga saudara ini melakukan sebuah interaksi. Interaksi yang menunjukkan sikap peduli terhadap anak kedua yaitu Aurora yang sedang menghadapi banyak masalah didalam hidupnya.

Semiotika dalam terminologi Barthes adalah, semiologi, yang pada dasarnya memiliki tujuan untuk menyelidiki bagaimana manusia membarikan makna pada objek-objek, dalam konteks ini memberikan makna (*to signify*) tidak dapat disamakan dengan berkomunikasi (*to communicate*) (Barthes, 2020). Memberi makna terhadap objek-objek berarti tidak hanya menyampaikan informasi saat berkomunikasi, melainkan juga membentuk suatu sistem terstruktur dari tanda-tanda (Barthes, 2020). Untuk metode semiotika sendiri, peneliti akan menggunakan metode semiotika John Fiske. Peneliti merasa terdapat alasan mengapa metode semiotika John Fiske cocok untuk penelitian ini. Dalam metode semiotika John Fiske mengutamakan bagaimana makna dapat dibangun, didistribusikan, dan diterima oleh *audiens* (Fiske, 1990). Metode John Fiske dapat mengidentifikasi dan menganalisis tanda-tanda (*signs*) yang digunakan dalam film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang, termasuk simbol-simbol, naratif, dan representasi visual yang dapat mempengaruhi cara *audiens* dalam memahami pesan yang disampaikan dalam film Jalan Yang Jaun Jangan Lupa Pulang. Peneliti akan menggunakan film sebagai objek kajiannya, film merupakan salah satu bidang semiotika yang diterapkan dalam komunikasi, karena film seringkali dikonstruksi dari berbagai jenis tanda (Mudjiono, 2011).

II. TINJAUAN LITERATUR

Menurut Alex Sobur (2014), Janowitz mendefinisikan komunikasi massa sebagai proses pengiriman pesan simbolis kepada audiens yang bersifat luas, beragam, dan heterogen melalui lembaga dan teknik khusus dengan menggunakan alat teknologi seperti pers, radio, atau film. Dalam konteks ini, komunikasi massa memiliki ciri hubungan komunikatif yang bersifat satu arah dan terfokus pada audiens yang bersifat heterogen, menjangkau masyarakat dengan keberagaman adat, agama, dan budaya yang berbeda-beda serta tersebar secara luas. Komunikasi massa adalah komunikasi yang dilakukan lebih dari satu orang. Komunikasi massa merupakan suatu proses dimana medium massa digunakan untuk menyampaikan pesan kepada audiens yang besar, dengan tujuan memberikan informasi, hiburan, atau mempengaruhi audiens (Vivian, 2008:450

Film dapat dikategorikan sebagai komunikasi massa karena menggunakan saluran media untuk menyampaikan pesan secara massal kepada khalayak yang bersifat heterogen, anonim, dan dapat menimbulkan efek tertentu (Vera, 2022).

Genre film memiliki sebuah fungsi untuk memudahkan klasifikasi dan membagikan sebuah film dari film-film yang sudah pernah diproduksi, selain itu juga berfungsi untuk memberikan sebuah gambaran kepada penonton terhadap film yang akan mereka tonton (Rizky & Stellarosa, 2019). Dapat diartikan bahwa tujuan utama dari adanya genre dalam sebuah film adalah agar penonton dapat lebih mudah mengenali film apa yang akan mereka tonton. Setiap film memiliki ciri khusus, terdapat beberap film dengan ciri yang fokus pada hal yang sama dan terjadi secara berulang, dan hal tersebut dapat disebut sebagai *element* naratif dan sinematik yang dijadikan sebuah dasar untuk melihat ciri-ciri khusus.

Genre ini umumnya mengangkat cerita dari masa lalu, terutama sejarah, dengan mengeksplorasi kerajaan, peristiwa bersejarah, atau tokoh terkenal yang diangkat sebagai mitos, legenda, atau kisah biblikal. Film kolosal dalam genre ini sering memperlihatkan keindahan dan kemegahan melalui partisipasi ratusan hingga ribuan figuran. Film epik sejarah tidak hanya menampilkan produksi yang mengesankan, tetapi juga memperlihatkan beragam kostum dan aksesoris yang unik, termasuk atribut perang seperti pedang, tameng, tombak, helm, kereta kuda, panah, dan lainnya. Aksi pertempuran

III. METODOLOGI PENELITIAN

Paradigma penelitian adalah sistem kepercayaan dasar atau pandangan dunia yang membimbing seorang peneliti, yang fungsinya adalah untuk menentukan metode penelitian yang akan digunakan dengan menentukan cara pandang terhadap suatu fenomena (Halik, 2018). Paradigma yang sesuai untuk penelitian ini adalah paradigma kritis karena setiap individu memiliki kemampuan untuk menafsirkan atau memberikan makna terhadap objek visual dan mempertimbangkan dampak yang mungkin timbul dalam kehidupan sosial masyarakat (Halik, 2018). Penelitian

dengan paradigma kritis dapat menganalisis dan mengungkapkan realitas sosial dengan melihat ketimpangan relasi sosial yang ada (Halik, 2018).

Penelitian ini menggunakan paradigma kritis yang didukung dengan metode penelitian kualitatif, khususnya metode semiotika John Fiske. Metode ini digunakan untuk mengetahui tiga level kode oleh Fiske yaitu realitas, representasi, dan ideologi. Berdasarkan pengertian dan fungsi dari paradigma kritis, paradigma ini dianggap sesuai untuk penelitian yang bertujuan mengetahui pola komunikasi keluarga yang terjadi dalam film "Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang".

Metode penelitian merupakan pendekatan ilmiah yang diterapkan untuk mengumpulkan data dengan tujuan tertentu (Sugiyono & Lestari, 2021). Dalam penelitian ini, digunakan metode penelitian kualitatif untuk memahami makna di balik data yang tampak dan gejala sosial yang sulit dipahami berdasarkan apa yang diucapkan dan dilakukan setiap orang (Sugiyono & Lestari, 2021). Menurut Creswell dan David Creswell (2018), metode kualitatif mencakup teknik pengumpulan data, analisis, interpretasi, dan penulisan laporan yang berbeda dari pendekatan kualitatif tradisional. Aspek-aspek dari pendekatan kualitatif termasuk pengumpulan sampel yang disengaja, penggalan data secara terbuka, analisis teks atau gambar, representasi informasi melalui gambar dan tabel, serta penafsiran pribadi terhadap temuan.

Penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika John Fiske. Hal ini sesuai dengan subjek penelitian, yaitu film, karena dalam film terdapat tanda-tanda yang dapat dilihat menggunakan panca indra dan makna pesannya dapat diinterpretasikan secara berbeda oleh setiap audiens. Model semiotika John Fiske digunakan karena mengandung kode-kode televisi yang dapat diinterpretasi oleh setiap audiens yang memiliki latar belakang dan identitas sosial berbeda. Adapun model semiotika John Fiske ini terbagi menjadi tiga level yaitu: Level Realitas (penampilan, pakaian, tata rias, lingkungan, perilaku, cara berbicara, gestur, ekspresi), Level Representasi (kamera, pencahayaan, musik, suara), dan Level Ideologi (narasi, konflik, karakter, aksi, dialog, latar, casting).


Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah film "Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang" yang disutradarai oleh Angga Dwimas Sangsoko. Film ini berhasil meraih kategori film yang menjadi pilihan penonton pada tahun 2023, serta memenangkan nominasi Penulis Skenario Adaptasi Terbaik, Penata Musik Terbaik, dan Pencipta Lagu Tema Terbaik pada Festival Film Indonesia 2023. Film ini berfokus pada alur cerita mengenai keluarga.







Objek penelitian ini difokuskan pada potongan scene yang memvisualisasikan gerak tubuh dan bahasa tubuh dalam film "Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang" yang berisi adegan yang menunjukkan pola komunikasi keluarga di dalamnya.





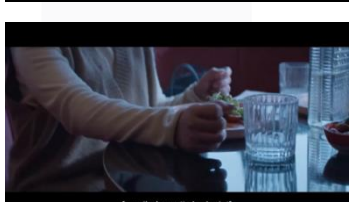
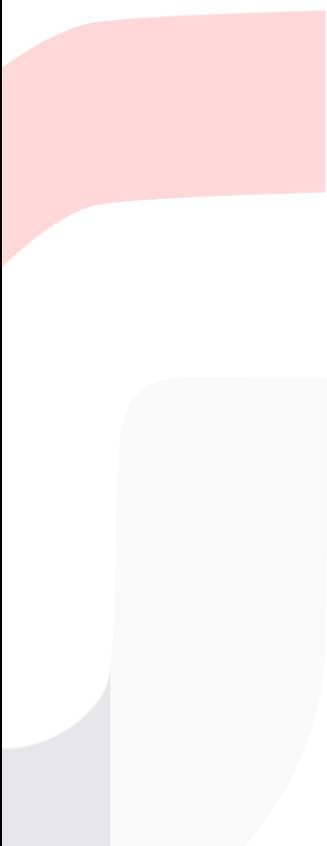


Film "Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang" menceritakan tentang perjalanan baru dalam kehidupan Aurora yang merantau ke London untuk mengejar studi seni. Dengan meninggalkan keluarganya, Aurora berharap dapat mewujudkan impian yang selama ini terpendam. Di London, Aurora bertemu dengan sesama perantau asal Indonesia, Jem, dan mereka memutuskan untuk menjalin hubungan asmara. Namun, hubungan mereka mengalami keretakan ketika Aurora menyaksikan sisi lain dari kepribadian Jem. Aurora kemudian mendapat dukungan dari dua sahabatnya, Honey dan Kit, yang bersedia membantunya. Karena kesibukan bekerja, Aurora kehilangan kontak dengan keluarganya di Indonesia, membuat keluarganya cemas dan akhirnya Angkasa dan Awan memutuskan untuk pergi ke London untuk mengecek kondisi Aurora. Perselisihan di antara mereka memicu konflik lebih lanjut dalam keluarga.





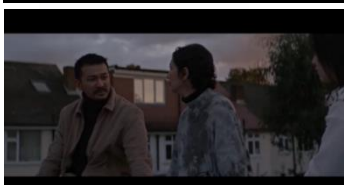



IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan potongan-potongan scene dari film "Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang", tergambar konflik emosional dan dinamika kompleks antara Angkasa, Aurora, dan Awan dalam menghadapi tantangan komunikasi dalam sebuah keluarga.

No.	Durasi	Pengambilan Gambar	Keterangan
1.	26:36-23:07		<i>Scene</i> pada film ini menunjukkan ketika Awan dan Angkasa datang pertama kali ke London untuk mencari Aurora yang suda lama tidak ada kabar, ternyata Aurora pindah tempat tinggal tanpa sepengetahuan keluarganya. Sampai akhirnya Awan dan Angkasa bertemu dengan Aurora, lalu Awan dan Angkasa bertanya kepada Aurora kemana saja dia selama ini.

			
2.	31:45-32:15		<p>Pada <i>scene</i> ini Awan berbicara kepada Angkasa tentang kelanjutan pembicaraan mengenai Aurora</p>
3.	32:42-38:46	   	<p>Pada <i>scene</i> ini menunjukkan bahwa Angkasa, Aurora, dan Awan sedang makan siang bersama. Dalam kegiatan makan siang tersebut Angkasa, dan Awan mencoba membahas kembali dan bertanya kembali kemana saja Aurora selama ini, sampai-sampai di tidak lulus sekolah tepat waktu.</p>

		 <p>Begini.</p>  <p>[musik dramatis]</p>   <p>Ayah pakai uang persukannya untuk sekolahin kamu.</p>  <p>[musik dramatis berlanjut]</p>	
4.	53:56-56:22	  <p>Aku tak mengabari, aku menghilang, aku buat cemas. Aku minta maaf.</p>	<p>Pada <i>scene</i> ini menunjukkan Aurora yang marah kepada Angkasa karena telah memukul Kith pacar Aurora, yang dianggap oleh Angkasa sudah membuat Aurora hancur. Angkasa dan Awan tidak pernah mau tahu apa kemauan Aurora.</p>

			
5.	01:11:42-01:12:42	 <p>Kalau caranya seperti itu, kamu tak ada bedanya dengan Ayah.</p>  <p>Aku cuma berusaha untuk membela adik aku saja, Wan.</p>	<p><i>Scene</i> ini menjelaskan dan menampilkan percakapan Awan dan Aurora, sama pada <i>scene</i> sebelumnya, mereka membahas tentang apa tujuan mereka ke London. Awan juga menjelaskan kepada Angkasa, kalau Awan dan Angkasa tidak pernah mau tahu dan mengerti tentang penjelasan yang Aurora kasih.</p>
6.	01:27:18-01:34:29	    	<p>Pada <i>scene</i> ini menandakan klimaks pada film ini. Angkasa, Aurora, dan Awan bertemu untuk membicarakan lagi-lagi tentang yang terjadi pada Aurora. Akhirnya Aurora bercerita karena dia tidak pernah di tanya maunya apa oleh ayahnya, sehingga membuat Aurora tidak memiliki rasa terbuka untuk bercerita kepada orang tua termasuk ayah dan ibunya. Aurora menjelaskan bahwa dia tidak nyaman diperlakukan seperti itu, ditanya dan sering dihubungi oleh orang tuanya, karena dia tidak merasakan kebebasan.</p>



Level Realitas

Dalam level representasi peneliti menggunakan kode perilaku, kode *gesture*, kode ekspresi, kode dialog, dan kode kostum dalam menunjukkan Pola Komunikasi yang terjadi di dalam film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang. Pada film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang terdapat tokoh di dalamnya, yaitu Angkasa, Aurora, dan Awan. Kode perilaku yang dominan terlihat dari Angkasa adalah Angkasa merasa bahwa Angkasa adalah sosok pengganti ayahnya ketika mereka berada di London, karena Ayah mereka tidak ikut serta untuk menemui Aurora di London. Karena Angkasa merasa menjadi pengganti ayahnya, Angkasa selalu berusaha menjadi kakak yang baik, yang bisa menggantikan peran ayahnya kepada Aurora dan Awan. Angkasa berubah menjadi ayahnya yang akan selalu menjaga adik-adiknya.

Dalam kode *gesture*, sebagaimana yang dijelaskan oleh Musman (2016) yaitu berjalan dengan tatapan mata lurus ke arah depan menunjukkan bahwa seseorang yang membenci segala hal yang bersifat bertele-tele, dan membuang-buang waktu. Hal tersebut dapat dilihat dari Angkasa yang berjalan dengan tatapan lurus ke arah Jem, lalu tanpa basa-basi Angkasa langsung memukul Jem, karena Angkasa ingin selalu melindungi Aurora. Kode *gesture* yang terlihat dari Awan berdasarkan Musman (2016) yaitu ketika seseorang khawatir dengan kondisi orang lain, maka gerak tubuh yang ditunjukkan adalah dengan mengepalkan tangan. Hal tersebut dapat dilihat ketika Awan menjadi penengah antara Angkasa dan Aurora, yang juga sebenarnya khawatir dengan kondisi Aurora Aurora yang merasa tidak nyaman ketika Angkasa dan Awan datang ke London untuk menemuinya, menunjukkan gerak tubuh yang tidak nyaman sebagaimana dijelaskan oleh Navarro (2015) bahwa seseorang yang sedang dalam situasi yang tidak nyaman dalam hal ini Aurora menunjukkan gerak tubuh seperti sedang menyentuh lehernya. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Navarro (2015) bahwa seseorang yang menunjukkan gerak tubuh menyilangkan tangan menunjukkan rasa ketidaknyamanan dengan keadaan.

Pada kode ekspresi, sebagaimana yang dijelaskan oleh Amda & Fitriyani (2019) bahwa seseorang yang sedang dalam emosi marah, menunjukkan ekspresi melalui sisi alis bagian dalam yang menyatu dan condong ke bawah, serta diikuti dengan bibir yang menyempit dan pandangan mata yang menajam. Hal tersebut dapat dilihat dari Angkasa yang selalu menunjukkan ekspresi emosi marah ketika berbicara dengan Aurora.

Ekspresi Awan menunjukkan sebuah emosi takut ketika menjadi penengah dan penenang Angkasa ketika sedang berbicara dengan Aurora, sebagaimana dijelaskan oleh Amda & Fitriyani (2019) bahwa emosi takut berupa ketegangan dan kegelisahan dapat dilihat dari senyum yang dipaksakan saat berinteraksi dengan seseorang, yang menunjukkan bahwa sedang menyembunyikan perasaan yang sebenarnya. Wajah Aurora sering menunjukkan ketegangan dan kegelisahan saat menghadapi kesulitan di London. Senyumnya yang dipaksakan saat berinteraksi dengan Angkasa dan Awan menunjukkan Aurora sedang menyembunyikan perasaannya yang sebenarnya (Amda & Fitriyani, 2019).

Pada kode percakapan, yang terlihat dari Angkasa yaitu Angkasa yang memegang kendali atas segala keputusan Aurora dan Awan, membuat Angkasa menjadi pemeran yang dominan pada percakapan yang terjadi dengan antara Angkasa, Aurora, dan Awan. Angkasa sebagai laki-laki dalam keluarga merasa harus selalu melindungi Aurora dan Awan, dengan cara Aurora harus mengikuti semua perkataan Angkasa, bahkan Aurora tidak pernah tahu keputusan yang diambil oleh Angkasa atas diri Aurora, sehingga dapat terlihat pola komunikasi monopoli pada Angkasa ketika sedang berdialog dengan Aurora dan Awan. Dominasi percakapan dipegang oleh Angkasa, sehingga membuat Aurora tertutup, tidak mau berbicara karena Angkasa yang selalu mengambil keputusan atas masalah yang

dihadapi oleh Aurora. Hal tersebut juga terlihat dari Awan yang cenderung diam dan menjadi penengah antara Angkasa dan Aurora, Awan yang mengingatkan Angkasa bahwa sikap yang ditunjukkan oleh Angkasa kepada Aurora cenderung tidak pernah mendengarkan dan menanyakan tentang keinginan Aurora, tetapi langsung mengambil keputusan sepihak atas Solusi dari masalah yang sedang dihadapi oleh Aurora.

Pada kode kostum menunjukkan warna pakaian yang digunakan oleh Angkasa, Aurora, dan Awan adalah warna gelap. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Cholilawati (2021), bahwa warna pakaian gelap menunjukkan berbagai macam suasana hati yang sedang dirasakan. Seperti warna pakaian yang dipakai oleh Angkasa pada *scene 1* dan *scene 3* yaitu warna hijau gelap dan merah gelap yang menunjukkan Angkasa mengungkapkan suasana hatinya dengan cara terus bertanya kepada Aurora, dan menunjukkan rasa tidak nyaman Aurora saat Angkasa selalu bertanya tentang masalahnya.

Pakaian yang digunakan oleh Angkasa, Aurora, dan Awan adalah pakaian Musim dingin, ditunjukkan dengan latar waktu London yang sedang musim dingin dan warna pakaian yang digunakan adalah warna netral (hitam, putih), hijau, merah, dan biru yang menunjukkan karakteristik warna pakaian di musim dingin (Cholilawati, 2021).

Level Representasi

Pada level representasi terdapat kode kamera, kode pencahayaan, dan kode musik dalam film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang. Pada kode kamera terdapat teknik pengambilan gambar yaitu *medium shot* sebagaimana dijelaskan oleh Pratista (2020) yang memperlihatkan tubuh manusia dari pinggang ke atas, yang menunjukkan terdapat interaksi antara Angkasa, Aurora dan Awan selama mereka berada di London.

Terdapat teknik pengambilan gambar berupa *medium close up* menurut Pratista (2020) yaitu yang hanya memperlihatkan bagian tubuh actor dari dada sampai ke atas, *medium close up* digunakan pada adegan yang menunjukkan percakapan biasa atau diskusi biasa antara Angkasa dan Awan, seperti saat keduanya sedang berdiskusi tentang Aurora dikamar tempat mereka berdua menginap.

Kemudian terdapat teknik pengambilan gambar menggunakan *close up* sebagaimana dijelaskan Pratista (2020) yang memperlihatkan dengan jelas gerak tubuh aktor dan ekspresi wajah dengan jelas serta mendetil. Dengan teknik ini peneliti dapat menganalisis bahwa terjadi percakapan, dengan pembahasan yang serius antara Angkasa, Aurora, dan Awan, karena dalam pengambilan gambar *close up* biasa digunakan dalam sebuah adegan dengan percakapan yang membahas hal-hal penting, seperti adegan yang ada di restaurant tempat makan siang Angkasa, Aurora, dan Awan.

Terdapat dua teknik pencahayaan pada film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang, yaitu dengan menggunakan cahaya buatan, dan cahaya natural. Dalam penggunaan cahaya buatan, dilakukan dengan teknik *back light*, *under light*, dan *fill light*. Menurut Pratista (2020), sumber cahaya buatan biasanya digunakan untuk mengontrol efek cahaya yang diinginkan, alat penerangan seperti lampu digunakan dalam sebuah adegan. Dengan teknik pencahayaan ini dapat dilihat gerak tubuh, dan ekspresi dari Angkasa yang menunjukkan emosi marah, Aurora yang menunjukkan ketidaknyamanan dengan keberadaan Angkasa dan Awan untuk mengajaknya pulang ke Indonesia, dan Awan yang khawatir dengan kondisi Aurora, secara jelas dan mendetil, serta suasana yang mencekam ketika terjadi perdebatan antara Angkasa, Aurora, dan Awan. Pencahayaan natural digunakan untuk memberi efek yang realistis dalam sebuah adegan, sehingga tingkat realistis sebuah adegan semakin tinggi Pratista (2020). Teknik cahaya natural digunakan pada saat pagi hari dan siang hari ketika adegan Angkasa, Aurora, dan Awan makan siang di restaurant menunjukkan gerak tubuh dan ekspresi Angkasa, Aurora, dan Awan yang sedang dalam situasi yang menegangkan dan ketika Aurora mengantarkan Angkasa dan Aurora ke stasiun kereta di pagi hari menunjukkan dengan jelas gerakan dan ekspresi yang sedang diperlukan.

Pada representasi terakhir yang digunakan yaitu kode suara. Dalam (Rozak & Pratama, 2021) dibagi menjadi tiga fungsi utama yaitu *physical functions* yang berarti musik dalam film dapat menyampaikan informasi mengenai waktu dan tempat suatu adegan, *psychological functions* yang berarti musik dapat memperkuat efek psikologis dan emosional dari sebuah film, dan *technical functions* yang berarti musik mendukung keseluruhan struktur film, seperti

menciptakan kesinambungan antar adegan atau memastikan kesinambungan seluruh adegan. *Physical function* digunakan pada ketika adegan Aurora meluapkan amarahnya kepada Angkasa dan Awan yang menunjukkan latar waktu dan tempat, selain itu juga pada adegan Aurora, Angkasa, dan Awan yang sedang berdialog pada *scene* terakhir menunjukkan bahwa mereka sedang berada di latar tempat *rooftop* rumah, dan latar waktu dipagi hari.

Pada *Psychological functions*, memiliki fungsi untuk penguatan emosi, seperti pada *scene* 3 ketika Angkasa dan Awan mengajak Aurora makan siang di restaurant terlihat ekspresi dan gerak tubuh yang menunjukkan emosi marah dari Angkasa, kekhawatiran dari Awan, dan ketidak nyamanan dari Aurora dengan diiringi musik yang menggambarkan suasana yang mencekam dan menegangkan.

Sedangkan keheningan menurut Lim dalam (Andaru, 2018) menjelaskan bahwa keheningan bukan berarti tidak ada suara, tetapi keheningan digunakan secara strategis untuk meningkatkan pengalaman audio-visual dan emosional penonton. Pada *scene* 1 dan 2 menunjukkan keheningan ketika Angkasa mencecar pertanyaan kepada Aurora pada saat pertama kali mereka bertemu, dan pada saat Awan berbicara kepada Angkasa, yang menggambarkan suasana yang menegangkan.

Level Ideologi

Rokhmansyah (2016) menyatakan bahwa patriarki berasal dari istilah patriarkat yang merujuk pada struktur di mana laki-laki ditempatkan sebagai penguasa tunggal dan pusat dari segala hal. Menurut Israpil (2017) patriarki pada dasarnya didasarkan pada pandangan paternalistik yang mengasumsikan bahwa dalam sistem sosial, keberadaan laki-laki menjadi faktor penentu terwujudnya struktur fungsionalisme dalam keluarga. Menurut Millet dalam Rokhmansyah (2016) bahwa dasar dalam pembentukan budaya patriarki yaitu keluarga, ideologi patriarki yang terpelihara dengan baik ditengah-tengah masyarakat modern ataupun tradisional, keluarga memberikan peran yang besar dalam penguatan ideologi patriarki.

Ideologi Patriarki terlihat dari pola komunikasi keluarga yang terjadi pada film Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang yang terlihat dari interaksi antara Angkasa, Aurora, dan Awan. Dapat dilihat dari pola komunikasi dalam level realitas bahwa pola komunikasi yang dihasilkan adalah pola komunikasi monopoli, sebagaimana yang dijelaskan oleh Devito (2016) bahwa pola komunikasi monopoli merupakan pola komunikasi yang didominasi oleh satu orang, dalam film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang pola komunikasi di dominasi oleh Angkasa, sebagai laki-laki yang berada diantara Aurora dan Awan, sehingga menghasilkan ideologi patriarki yang menurut Rokhmansyah (2016) bahwa patriarki adalah menempatkan laki-laki sebagai penguasa tunggal yang tentunya mendominasi.

Ideologi patriarki menurut (Rokhmansyah, 2016) menempatkan laki-laki dalam posisi lebih kuat (*superior*) dibandingkan dengan perempuan yang ada pada posisi lemah (*inferior*) baik dalam kehidupan pribadi, keluarga, dan masyarakat. Patriarki menurut Millet dalam Rokhmansyah (2016) dibagi dalam tiga kategori. Pertama yaitu komponen psikologi *temperament* yang meliputi pengelompokan kepribadian berdasarkan pada nilai-nilai kelompok yang dominan. Hal tersebut dikategorikan sebagai *stereotype* pada laki-laki yang berupa kuat, agresif, cerdas, dan efektif, sedangkan pada perempuan yaitu tunduk (*submissive*), bodoh (*ignorant*), baik (*virtuous*), dan tidak efektif. Kedua yaitu *sex role* yang mengolaborasi tingkah laku dari laki-laki dan perempuan, dalam hal ini yang membedakan laki-laki dan perempuan dilihat dari *gesture* dan sikap Angkasa yang selalu menganggap remeh Aurora, dan menganggap Aurora tidak bisa menyelesaikan masalahnya sendiri. Ketiga yaitu menempatkan posisi laki-laki dengan memiliki status *superior* dan perempuan *inferior*. Hal tersebut terlihat dari *scene* 3 dan 4 yang menunjukkan Angkasa berada pada kategori laki-laki patriarki, ditunjukkan dengan sikap Angkasa yang agresif, dan menganggap Aurora lemah sehingga Angkasa mengambil keputusan sepihak untuk menyelesaikan masalah Aurora, dengan cara memukul Jem. Ideologi Patriarki Angkasa juga terlihat dari kalimat yang diungkapkan oleh Aurora dan Awan pada *scene* 4 dan 5, bahwa Angkasa tidak pernah mendengarkan keinginan dan kemauan dari Aurora dan Awan. Sebagaimana dijelaskan oleh Millet dalam Rokhmansyah (2016) bahwa dasar dari pembentukan ideologi patriarki adalah keluarga, ideologi patriarki yang terpelihara dengan baik didalam keluarga, membuat keluarga menjadi unit terkecil dari institusi dasar patriarki, dapat dilihat dari Aurora dan Awan yang mengatakan kepada Angkasa, bahwa Angkasa semakin mirip dengan ayahnya yang harus selalu di dengar dan harus selalu mengikuti kemauan ayahnya, tanpa bertanya dan mendengarkan keinginan Aurora dan Awan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Pola komunikasi keluarga yang terjadi pada film *Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang*, yang melibatkan karakter Angkasa, Aurora, dan Awan menunjukkan pola komunikasi monopoli yang dapat dilihat dari dalam pola monopoli hanya terdapat satu orang dalam keluarga yang mendominasi, dan memiliki kendali. Dalam hal ini ketika Angkasa, Aurora, dan Awan berada di London, orang yang memiliki kendali atas segala keputusan dalam keluarga adalah Angkasa, sebagai laki-laki yang ada diantara Aurora dan Awan. Peran Angkasa didukung melalui gerak tubuh (kode *gesture*), dan emosi (kode ekspresi). Pada level representasi ditampilkan dengan kode kamera, kode pencahayaan, dan kode suara, Pada kode kamera dan pencahayaan mengarahkan fokus penonton kepada dialog yang terjadi antara Angkasa, Aurora, dan Awan di dalam film *Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang*. Pada kode suara atau kode musik mengingatkan penonton tentang emosi tertentu di setiap adegan yang terjadi pada Angkasa, Aurora dan Awan. Ideologi yang muncul dalam Pola Komunikasi Keluarga pada Film *Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang* adalah ideologi patriarki yang dilihat dari kode dialog yang didominasi oleh Angkasa dan diperkuat oleh kode *gesture*, dan kode ekspresi dari Angkasa, sebagai laki-laki yang berada bersama Aurora, dan Awan.

REFERENSI

- Alvarez, F., Sánchez, F., Hernández, G., Jiménez, D., Manuel, J., & Cisneros, G. (2019). *On the influence of Low-Level Visual Features in Film*.
- Amda, K., & Fitriyani, R. (2019). *Membaca Ekspresi Wajah*.
<https://play.google.com/books/reader?id=bsLEDwAAQBAJ&pg=GBS.PP1&hl=id>
- Andaru, N. A. (2018). *APLIKASI KONSEP FOLEY DAN AMBIENCE UNTUK MENDESKRIPSIKAN DOMINASI KARAKTER PADA FILM PENDEK UJUNG TANGAN*.
- Badan Pusat Statistik. (2024). *Jumlah Penduduk Pertengahan Tahun (Ribu Jiwa), 2022-2024*.
<https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTk3NSMy/jumlah-penduduk-pertengahan-tahun--ribu-jiwa-.html>
- Barthes, R. (2020). *Elemen - Elemen Semiotika*.
https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=h1FEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Semiotika+dalam+terminologi+barthes&ots=Zq3qgGVsDX&sig=DwQh5xv5D_WYlKtg-6UyN28cS_U&redir_esc=y#v=onepage&q=Semiotika+dalam+terminologi+barthes&f=false
- Cholilawati. (2021). *Teori Warna - Penerapan Dalam Fashion*.
<https://play.google.com/books/reader?id=DMM0EAAAQBAJ&pg=GBS.PA52&hl=id>
- CNN Indonesia. (2023, August 30). *10 Film Terlaris Awal Tahun 2023*.
<https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20230830105302-220-992264/daftar-10-film-indonesia-terlaris-paruh-pertama-2023-horor-berjaya>
- Fiske, J. (1990). *Introduction to communication studies*. Routledge.
- Hardi, R. F. (2015). *Analisis Genre Film Action Indonesia dalam Film The Raid Redemption 2011 dan The Raid 2 Berandal 2014*.
- Israpil. (2017). Budaya Patriarki dan Kekerasan Terhadap Perempuan (Sejarah dan Perkembangannya) Patriarchal Culture and Violence Against Women (History and Development). In *Jurnal Pusaka* (Vol. 5, Issue 2).
- Kompas.id. (2023, January 4). *Jumlah Penikmat Film Indonesia Tahun 2022*.
<https://www.kompas.id/Baca/Humaniora/2023/01/04/Tahun-2023-Penonton-Film-Indonesia-Ditargetkan-Pecahkan-Rekor-Baru>
- Mudjiono, Y. (2011). KAJIAN SEMIOTIKA DALAM FILM. In *Jurnal Ilmu Komunikasi* (Vol. 1, Issue 1).
www.kompas.com
- Musman, A. (2016). *Cara Cepat Membaca Bahasa Tubuh Semudah Membaca Koran*.
<https://play.google.com/books/reader?id=uLYKEAAAQBAJ&pg=GBS.PR2&hl=id>
- Navarro, J. (2015). *Cara Cepat Membaca Bahasa Tubuh 2* (Vol. 2).
<https://play.google.com/books/reader?id=YXtxDwAAQBAJ&pg=GBS.PA297&hl=id>
- Oxianus Sabarua, J., & Mornene, I. (2020). Komunikasi Keluarga dalam Membentuk Karakter Anak. *International Journal of Elementary Education*, 4(1), 82–89. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>
- Pratista, H. (2020). *Memahami Film: Vol. Edisi 2*.
<https://play.google.com/books/reader?id=pDqdEAAAQBAJ&pg=GBS.PA6&hl=id>

- Rahmawati, & Gazali, M. (2018). *Pola Komunikasi dalam Keluarga*.
- Rizky, M. Y., & Stellarosa, Y. (2019). *PREFERENSI PENONTON TERHADAP FILM INDONESIA*.
- Rokhmansyah, A. (2016). *Pengantar Gender & Feminisme*.
<https://play.google.com/books/reader?id=tDUtDQAAQBAJ&pg=GBS.PA32&hl=id>
- Rozak, A., & Pratama, H. N. (2021). *Musica Journal of Music Fungsi Musik pada Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck (The Function of Music in the Sinking of the Van Der Wijck Ship) A RTICLE I NFORMATION*.
<https://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/MS>
- Solli Nafsika, S., & Huda, A. S. (2021). *Estetika : Perspektif Semiotika dan Semantik pada film Salam dari Kepiting Selatan. 2*.
- Unair News. (2022). *“Industri Film” Potensi dan Pembajakannya Sama-Sama Besar*. <https://unair.ac.id/industri-film-potensi-dan-pembajakannya-sama-sama-besar/>
- Vera, N. (2022). *Semiotika dalam Riset Komunikasi (Edisi Revisi)*.
- Wahyuningsih, S. (2019). *FILM DAN DAKWAH: MEMAHAMI REPRESENTASI PESAN-PESAN DAKWAH DALAM FILM MELALUI ANALISIS SEMIOTIK*.
<https://play.google.com/books/reader?id=UbKeDwAAQBAJ&pg=GBS.PR30&hl=id>