

REPRESENTASI ANAK DALAM FILM GARAPAN SINEAS LOKAL KOTA PALU (Analisis Semiotika Pada Film Halaman Belakang dan Film Gula & Pasir)

Roman Rezki Utama^{1*}, Stepanus Bo'do¹, Gerald Yohanes Kurniawan
Lumanauw¹

¹Program Studi Ilmu Komunikasi, FISIP, Universitas Tadulako

*romanutama@gmail.com

Informasi Artikel

Keywords:
Representation,
Semiotics,
Film,
Local Filmmakers,
Children

Kata Kunci:
Representasi,
Semiotika,
Film,
Sineas Lokal,
Anak

ABSTRAK

This study aims to determine representation the figure of a child in Halaman Belakang film and Gula & Pasir film. The research method is descriptive qualitative by using Charles Sanders Peirce's semiotic analysis. Based on the results of this study, it shows that in Halaman Belakang film and Gula & Pasir film, there are findings of signs of representation of children who are constrained, representations of children who do not care about their parents, representations of children who express their emotions, representations of children who are not polite, representations of children who do not respect parents, and representations of children who respect parents based on the representant, object, and interpretant. The similarities and differences between the two films show the figure of a child who does not care about and does not respect his parents, and a child who cares for and respects his parents. The general representation of child characters in both films describes themselves as the main character in the film, both of which take the point of view of a child.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui representasi sosok anak dalam film Halaman Belakang dan film Gula & Pasir. Metode penelitian bersifat kualitatif deskriptif dengan menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Berdasarkan hasil penelitian ini, menunjukkan dalam film Halaman Belakang dan film Gula & Pasir, memiliki temuan tanda representasi anak yang terkekang, representasi anak yang tidak peduli akan orang tua, representasi anak yang meluapkan emosinya, representasi anak yang tidak sopan, representasi anak yang tidak hormat orang tua, dan representasi anak yang hormat orang tua berdasarkan *representant*, *object*, dan *interpretant*-nya. Adapun persamaan dan perbedaan kedua film memperlihatkan sosok seorang anak yang tidak peduli dan tidak hormat akan orang tuanya, dan sosok anak yang peduli juga hormat akan orang tuanya. Representasi umum karakter anak dalam kedua film menggambarkan diri mereka sebagai tokoh utama dalam film tersebut, dari kedua film itu mengambil sudut pandang seorang anak.

Submisi 8 Desember 2022
Diterima 9 April 2023
Diterbitkan 7 Mei 2023

DOI <https://doi.org/10.22487/ejk.v10i1.600>

PENDAHULUAN

Anak-anak adalah karakter yang populer dalam industri perfilman di Indonesia. Film anak menjadi tema yang populer diangkat karena menjadi tema film yang dapat ditonton oleh semua kalangan dan membawa intrik yang ringan, baik itu komedi, cerita keluarga, maupun realitas akan masyarakat. Heider (1991) dalam (Wibawa, 2008: 17)

menggambarkan “film anak” sebagai film tentang anak-anak walaupun tidak khusus ditujukan untuk anak-anak.

Film pendek (film independen) pula banyak yang mengangkat tentang karakter anak-anak, misalnya film pendek “Joshua” yang mengisahkan kehidupan anak-anak yang polos dan jenaka, film pendek “Chick-Chick” yang memperlihatkan ketika orang tua yang kurang akur seringkali membuat anaknya kesepian, film pendek “Barbie” yang mencoba mengingatkan kita untuk menjadi teladan yang baik bagi anak kita sebab anak-anak adalah peniru yang baik, dan masih banyak lagi (Dikutip dari <https://www.hipwee.com>).

Film garapan sineas lokal kota palu menarik perhatian peneliti, karena ada beberapa film yang mengangkat tema tentang anak. Seperti film Halaman Belakang yang menggunakan karakter anak tanpa berdialog sedikitpun untuk menyampaikan pesan filmnya. Film yang mengisahkan kesibukan seorang anak yang bermain dari balik jendela di halaman belakang rumahnya, tak peduli akan sekitar dan hanya peduli akan aktivitas yang dilakukannya, baik orang tuanya pun tampak tak mempedulikan anak tersebut. Ada juga film Gula & Pasir yang bercerita tentang kakak-adik, Iko dan Ila serta ibu mereka yang merupakan penjual kue yang menitipkan jualannya di warung-warung.

Sutradara Film Halaman Belakang, Yusuf Radjamuda, mengemukakan ide dasar pembuatan ceritanya berasal dari pengalamannya melihat sang keponakan yang bermain di halaman belakang, walaupun ditinggalkan bapaknya tanpa kabar, sang ponakan tak peduli akan hal itu dan terus melanjutkan aktivitasnya, sang ponakan pun turut ambil bagian sebagai pemeran utama dalam film ini (Dikutip dari <https://www.solopos.com>).

Sementara itu film Gula & Pasir merupakan karya sutradara asal Kota Palu juga, yakni Sarah Adilah yang sejak kecil, ia gemar membaca, menulis, melukis, dan memotret sebelum ia mendalami dunia perfilman secara otodidak. Dia akhirnya menemukan bahwa film adalah media untuk mengeksplorasi pengetahuan dan minatnya. Film fiksi pendek pertamanya di Sekolah Menengah Atas berjudul Cermin telah diputar dan mendapat penghargaan nasional. Ia memutuskan untuk masuk sekolah film di Universitas Multimedia Nusantara dengan beasiswa untuk belajar lebih banyak tentang film (Dikutip dari <https://id.linkedin.com>).

Untuk menggambarkan bagaimana anak direpresentasikan dalam film Halaman Belakang dan film Gula & Pasir, peneliti menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce sebagai landasan teori. Alasan dipilihnya teori Peirce dalam penelitian ini karena berdasarkan fakta dari Zoest bahwa Peirce merupakan ahli filsafat dan ahli logika. Teori Peirce menjadi teori mutakhir dan paling banyak dipakai dalam berbagai bidang tidak lepas dari gagasan yang bersifat menyeluruh (mengaitkan unsur tanda secara logis), serta deskripsi struktural dari semua sistem penandaan (Sobur, 2015: 97). Model semiotika Peirce juga lebih fleksibel digunakan untuk meneliti visual baik iklan maupun film, tidak seperti yang lain yang lebih didasarkan pada ilmu linguistic. Analisis semiotika Peirce juga bersifat pragmatik, yakni semiotika yang mempelajari hubungan diantara tanda-tanda dengan interpretasinya atau para pemakainya (Budiman, 2011: 4), inilah yang ingin didapatkan dari penelitian ini, di mana melihat hubungan antara tanda dan objeknya sehingga dapat mengetahui bagaimana representasi anak dalam film Halaman Belakang dan film Gula & Pasir.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan pokok permasalahan penelitian ini adalah bagaimana representasi anak dalam film Halaman Belakang dan film Gula & Pasir.

TINJAUAN PUSTAKA

Film Sebagai Komunikasi Massa

Komunikasi massa dapat didefinisikan sebagai proses komunikasi yang berlangsung di mana pesannya dikirim dari sumber yang melembaga kepada khalayak yang sifatnya massal melalui alat-alat yang bersifat mekanis seperti radio, televisi, surat kabar, dan film. Dibandingkan dengan bentuk-bentuk komunikasi sebelumnya, komunikasi massa memiliki ciri tersendiri. Sifat pesannya terbuka dengan khalayak yang variatif, baik dari segi usia, agama, suku, pekerjaan, maupun dari segi kebutuhan.

Pesan komunikasi massa berlangsung satu arah dan tanggapan baliknya lambat (tertunda) dan sangat terbatas. Tetapi dengan perkembangan teknologi komunikasi yang begitu cepat, khususnya media massa elektronik seperti radion dan televisi maka umpan balik dari khalayak bisa dilakukan dengan cepat kepada penyiar, misalnya melalui program interaktif. Selain itu, sifat penyebaran pesan melalui media massa berlangsung begitu cepat, serempak, dan luas. Ia mampu mengatasi jarak dan waktu, serta tahan lama bila didokumentasikan. Dari segi ekonomi, biaya produksi komunikasi massa cukup mahal dan memerlukan dukungan tenaga kerja relatif banyak untuk mengelolanya (Cangara, 2011: 41).

Konsep Film

Menurut Cangara (2011: 150-151), Film dalam pengertian sempit adalah penyajian gambar lewat layar lebar, tetapi dalam pengertian lebih luas bisa juga termasuk yang disiarkan TV. Film dengan kemampuan daya visualnya yang dikurung audio yang khas, sangat efektif sebagai media hiburan dan juga sebagai media pendidikan dan penyuluhan. Film bisa diputar berulang kali pada tempat dan khalayak yang berbeda.

Genre Film

Menurut Panca Javandalasta (2011: 3) genre film ada beberapa macam, antara lain:

1. Genre Film *Action*
Genre ini biasanya bercerita mengenai perjuangan seorang tokoh untuk bertahan hidup atau adegan pertarungan.
2. Genre Film Komedi
Genre film ini adalah film-film yang mengandalkan kelucuan-kelucuan baik dari segi cerita maupun dari segi penokohan.
3. Genre Film Horor
Genre film ini adalah misteri, biasanya mengetengahkan cerita yang terkadang berada di luar akal umat manusia.
4. Genre Film *Thriller*
Genre film ini selalu mengedepankan ketegangan yang dibuat tak jauh dari unsur logika ataupun seperti pembunuhan.
5. Genre Film Ilmiah
Genre film ini biasa disebut dengan sci-fi. Ilmuan akan selalu ada dalam genre film ini karna apa yang sesuatu mereka hasilkan akan menjadi konflik utama dalam alur.
6. Genre Film Drama
Genre film yang biasanya banyak di sukai penonton karena dianggap sebagai gambaran nyata sebuah kehidupan dan penonton dapat ikut merasakan adegan dalam film.

7. Genre Film Romantis

Genre film ini mengisahkan romansa cinta sepasang kekasih. Kebanyakan penonton yang melihat akan terbawa suasana romantis yang diperankan oleh pemainnya.

Jenis-Jenis Film

Sementara itu Heru Effendy (2002: 11) mencoba menjelaskan masing-masing pengertian dari jenis-jenis film yang ada, yaitu sebagai berikut :

1. Film Dokumenter

Jenis film dokumenter adalah film yang menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan. Akan tetapi harus diakui, bahwa film ini tidak lepas dari tujuan penyebaran informasi, pendidikan dan propaganda bagi orang atau Kelompok tertentu.

2. Film Cerita Pendek

Film ini berdurasi kurang dari 60 menit. Sebagian besar pembuat film menjadikan film cerita pendek sebagai batu loncatan untuk memproduksi film cerita panjang. Jenis film ini banyak dihasilkan oleh mahasiswa jurusan ilmu komunikasi atau jurusan film yang sedang menempuh mata kuliah produksi film.

3. Film Cerita Panjang

Film cerita panjang adalah film yang berdurasi lebih dari 60 menit. Film ini diputar di bioskop yang ada di kota-kota besar. Terkadang film cerita panjang juga diproduksi di atas durasi 180 menit, seperti film hasil produksi india dan Hollywood.

4. Film-film Jenis Lain

Ada beberapa film jenis lain selain penjabaran jenis-jenis film di atas, diantaranya yang termasuk dalam film-film jenis lain adalah Profil Perusahaan (corporate profile), Iklan Televisi (TV Commercial), Program Televisi (TV Programs), dan Video Clip (Musik Video).

Film Pendek

Menurut Panca Javandalasta (2011: 2) yaitu, sebuah karya film cerita fiksi yang berdurasi kurang dari 60 menit. Di berbagai negara, film pendek dijadikan laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi para filmmaker untuk memproduksi film panjang. Film dengan durasi pendek antara 1 menit–30 menit, jika menurut standar festival internasional terdapat beberapa jenis-jenis film pendek, diantaranya adalah:

1. Film pendek eksperimental

Film pendek yang digunakan sebagai bahan eksperimen atau uji coba, di Indonesia jenis film ini sering dikategorikan sebagai film indie.

2. Film pendek komersial

Film pendek yang diproduksi untuk tujuan komersil atau memperoleh keuntungan contoh: iklan, profil perusahaan (company profile).

3. Film pendek layanan masyarakat (public service)

Film pendek yang bertujuan untuk layanan masyarakat, biasanya ditayangkan di media massa (televisi).

4. Film pendek Entertainment / hiburan

Film pendek yang bertujuan komersil untuk hiburan. Film ini banyak kita jumpai di televisi dengan berbagai ragamnya.

Film Pendek Eksperimental

Dalam tataran manajemen produksi film, muncullah konsep major label dan indie label. Major label cenderung menitikberatkan pada aspek industri yang mempertimbangkan untung rugi, sementara indie label lebih mementingkan faktor idealisme yang menjadi ciri utama. Kedua konsep ini selalu menjadi dua perspektif yang kontras, di mana major label akan memproduksi film-film arus utama (mainstream) yang menghasilkan keuntungan semata, sementara indie label memproduksi film-film yang lebih idealis. Jika film arus utama merupakan film di mana pendanaannya membutuhkan angka besar yang selalu dihitung biaya produksi dengan segala keuntungan dan kerugiannya, maka film independen diasumsikan sebagai film yang dibuat tidak semata-mata mengandalkan pendanaan yang besar dan lebih mengutamakan materi atau skenario filmnya sendiri (Baksin, 2002: 134).

Film Sebagai Media Representasi

Film sebagai media representasi memunculkan sebuah gerakan film yang menonjol dan dikenal sebagai cinema novo (sinema baru), sebagai contohnya film pernah menancapkan kakinya di Brazil dengan berbagai karya yang mendramatisasikan suasana sosial bangsa yang sakit. Di Kuba, pembuat film Tomas Gutierrez Alea dan Humberto Solas membuat film yang menentang status quo dalam kaitannya dengan hak asasi manusia dan peran wanita di masyarakat. Di Meksiko, karya Paul LeDuc, *Frida* (1948), yang mendramatisasi kehidupan pelukis Firda Kahlo dan karya Alfonso Arau, *Como agua para chocolate* (1991) menjadi sangat populer baik di dalam maupun di luar Meksiko, sebagai baruan detail realitas dengan elemen fantasi dan sihir (Danesi, 2010: 149).

Representasi

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, istilah representasi berarti suatu, perbuatan mewakili atau suatu keadaan yang diwakili.

Menurut Stuart Hall dalam bukunya *Representation: Cultural Representation and Cultural Signifying Practices*, "*Representation connects meaning and language to culture... Representation is an essential part of the process by which meaning is produced and exchange between members of culture*". Melalui representasi, suatu makna diproduksi dan dipertukarkan antar anggota masyarakat. Jadi dapat dikatakan bahwa, representasi secara singkat adalah salah satu cara untuk memproduksi makna (Ahmad, 2009: 12).

Jadi dapat disimpulkan bahwa representasi adalah suatu proses untuk memproduksi makna dari konsep yang ada dipikiran kita melalui bahasa. Proses produksi makna tersebut dimungkinkan oleh hadirnya sistem representasi. Akan tetapi, proses pemaknaan tersebut tergantung pada latar belakang pengetahuan dan pemahaman suatu kelompok sosial terhadap suatu tanda. Suatu kelompok harus memiliki pengalaman yang sama untuk dapat memaknai sesuatu dengan cara yang nyaris sama (Ahmad, 2009: 14).

Karakter Anak

Scourfield, Dicks, Drakeford dan Davies (2006) dalam (Wibawa, 2008: 32) mengatakan bahwa identitas anak dibangun melalui dua pendekatan. Pertama, anak-anak memiliki identitas budaya yang dibangun oleh keluarga dan masyarakat. Kedua, negara secara formal mengkonstruksi identitas mereka melalui sekolah sebagai bagian dari agenda politiknya. Demikian pula, Wyness (2006) dalam (Wibawa, 2008: 32) berpendapat bahwa keluarga dan sekolah merupakan agen sosialisasi yang sangat

berpengaruh terhadap identitas anak dalam masyarakat, dengan keluarga membangun hubungan timbal balik menggunakan sistem persekolahan dalam membimbing anak memasuki masyarakat luas. Anak-anak dilihat sebagai “*unfinished projects who require the continuous involvement of socializing adults before they are complete and can enter the society as full members*” (proyek yang belum selesai yang membutuhkan keterlibatan sosialisasi orang dewasa secara terus menerus sebelum mereka utuh dan dapat memasuki masyarakat sebagai anggota penuh).

Semiotika

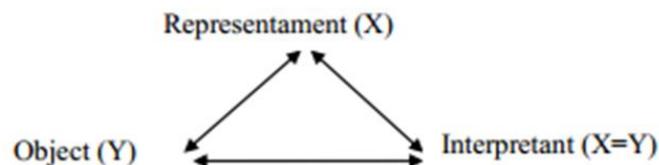
Menurut Morissan, semiotika merupakan studi mengenai tanda (sign) dan simbol yang menggunakan tradisi penting dalam pemikiran tradisi komunikasi. Tradisi semiotika mencakup teori utama mengenai bagaimana tanda mewakili objek, ide, situasi, keadaan, perasaan dan sebagainya yang berada di luar diri (Morissan, 2009: 27). Tanda-tanda (sign) adalah basis atau dasar dari seluruh komunikasi kata pakar Littlejohn yang terkenal dengan bukunya *Theories on Human Behaviour* (1996). Menurut Littlejohn, manusia dengan perantaraan tanda-tanda dapat melakukan komunikasi dengan sesamanya dan banyak hal yang bisa dikomunikasikan di dunia ini (Wibowo, 2013: 8).

Semiotika Model Charles Sanders Peirce

Menurut Charles Sanders Peirce (Pateda, 2001: 44) dalam Sobur (2013: 41), tanda “*is something which stands to somebody for something in some respect or capacity*”. Tanda adalah segala sesuatu yang ada pada seseorang untuk menyatakan sesuatu yang lain dalam beberapa hal atau kapasitas. Proses hubungan dari *representament* ke objek disebut proses semiosis. Dalam pemaknaan suatu tanda, proses semiosis ini belum lengkap karena kemudian ada satu proses lagi yang merupakan lanjutan yang disebut *interpretant* (proses penafsiran).

Representament adalah sesuatu yang bersifat indrawi (perceptible) atau material yang berfungsi sebagai tanda. Keberadaan *representament* menimbulkan *interpretant* yang sama dengannya, di dalam benak interpreter. Antara lain, *representament* maupun *interpretant* merupakan sebuah tanda, yakni sesuatu yang menggantikan sesuatu. *Representament* muncul mendahului *interpretant*, tetapi kemunculan *interpretant* dikarenakan adanya *representament*. *Object* merupakan tanda yang tidak harus konkret, tidak harus bersifat kasat mata (observable) atau eksis sebagai realitas empiris, tetapi bisa pula entitas lain yang abstrak, bahkan imajiner dan fiktif (Budiman, 2011: 74).

Berdasarkan uraian di atas, berikut ini merupakan segitiga semiotika menurut Peirce:



Gambar 1. Model segitiga makna Peirce

Gambar diatas menunjukkan bahwa *representament* adalah sebuah subjek dalam hubungan triadik yang menghasilkan tanda kedua yang disebut dengan objek yang ketiga disebut dengan *interpretant*. Dalam hubungan triadik, *representament* menentukan

interpretasi dalam objek yang sama dan hubungan triadik tersebut menghasilkan sebuah makna (proses penafsiran) yaitu *interpretant*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan sifat deskriptif. Riset kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya, semakin dalam berkualitas data yang diperoleh atau dikumpulkan maka semakin berkualitas hasil penelitian tersebut. Jelasnya, pendekatan kualitatif adalah mekanisme kerja penelitian yang berpedoman penilaian subjektif non statistik atau non matematis, di mana ukuran nilai yang digunakan dalam penelitian ini bukanlah angka-angka atau skor, melainkan kategorisasi nilai atau kualitasnya (Ibrahim, 2015: 52-53). Adapun penelitian kualitatif bersifat deskriptif bertujuan membuat deskripsi secara sistematis, faktual, dan akurat tentang fakta-fakta dan sifat-sifat populasi atau objek tertentu. Riset ini untuk menggambarkan realitas yang sedang terjadi tanpa menjelaskan hubungan antar variabel (Kriyantono, 2006: 67-68).

Data primer yang diperoleh peneliti melalui observasi terhadap objek penelitian, yaitu adegan-adegan dalam film Halaman Belakang berdurasi 11 menit 36 detik dan film Gula & Pasir berdurasi 14 menit 15 detik. Seperti menyimak, menyaksikan kemudian menentukan adegan, dan unsur lain dalam film yang menggambarkan sosok anak. Sedangkan data sekunder pada penelitian ini adalah sumber-sumber lain yang sekiranya dapat mendukung penelitian antara lain dari literatur-literatur, mengakses data dari internet dan dokumen atau arsip dari perpustakaan, antara lain skripsi, buku, dan novel dalam usaha memperoleh informasi sebanyak-banyaknya tentang data mengenai studi analisis semiotika pada film yang diteliti. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan melakukan observasi dan dokumentasi.

Observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan pengamatan langsung terhadap objek penelitian dengan menonton serta mengamati setiap adegan-adegan dan dialog dalam film Halaman Belakang dan Film Gula & Pasir, kemudian adegan-adegan yang dipilih, dianalisa, dan *screenshoot* sesuai dengan model analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Dokumen yang diperoleh pada penelitian ini dilakukan dengan cara memotong adegan atau meng-*capture scene* yang mewakili representasi sosok anak. Dalam penelitian ini data diperoleh dari sutradara pembuat film tersebut.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis semiotika. Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda (*sign*), berfungsinya tanda, dan produksi makna (Tinarbuko, 2012: 12). Peneliti menggunakan teknik analisis semiotika yang dikembangkan oleh Charles Sanders Peirce dengan teori segitiga maknanya dan dapat diaplikasikan pada bidang grafis. Berdasarkan teori yang dikembangkan oleh Peirce, tanda-tanda dalam gambar dapat digolongkan ke dalam ikon, indeks, dan simbol.

Dasar teori segitiga makna yang dikembangkan Peirce ini, maka langkah-langkah analisis semiotik yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi tanda-tanda yang terdapat dalam film Halaman Belakang dan film Gula & Pasir
2. Menginterpretasikan satu persatu tanda yang telah diidentifikasi tersebut dengan menggunakan tabel agar proses penelitian lebih mudah. Tabel akan dibagi menjadi tiga sesuai dengan acuan segitiga makna yaitu *representament*, *object*, dan *interpretant*.
3. Memaknai secara keseluruhan mengenai representasi anak berdasarkan hasil interpretasi terhadap tanda yang telah diidentifikasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Representasi Anak Yang Terkekang



Gambar 2. Scene 1 Halaman Belakang Menit 1 detik 41 – menit 2 detik 48

Dalam *scene* ini memperlihatkan sosok anak yang menghabiskan waktunya pada tepi sebuah jendela. Ia hanya fokus menatap ke arah luar jendela tanpa melakukan apapun. Seakan menggambarkan sosok anak yang terkekang dan menginginkan kebebasan untuk pergi keluar.

Dalam model triadik atau triangle of meaning oleh Charles Sanders Peirce pada gambar diatas (*representant*, *object*, dan *interpretant*) dibagi lagi menjadi beberapa bagian. Berdasarkan *representant*, tanda dibagi menjadi tiga yaitu qualisign, sinsign, dan legisign. Qualisign dari *scene* di atas adalah sosok seorang anak laki-laki yang sedang menatap ke arah luar. Sinsign dalam *scene* ini adalah anak tersebut yang sedang di rumah berlatarkan ruangan gelap yang hampa di belakangnya, sambil bersandar di tepian sebuah jendela menatap ke arah luar rumahnya. Legisign yang digambarkan adalah sosok seorang anak yang sedang dirumah, ia seakan terkekang ditandai dari dirinya yang hanya bersandar pada tepian sebuah jendela, dan terus menatap ke arah luar rumah.

Berdasarkan *interpretant*, tanda dibagi menjadi *rheme*, *dicent sign* atau *dicisign*, dan *argument*. *Rheme* pada *scene* di atas adalah sosok seorang anak memperlihatkan seakan dirinya terkekang sehingga ia terus menatap ke arah luar jendela. *Dicent sign* dalam *scene* tersebut adalah sosok seorang anak yang bersandar pada tepian jendela sambil terus melihat ke arah luar rumah. Sedangkan, *argument* nya yaitu menampilkan tanda sosok seorang anak yang menghabiskan waktunya bersandar pada tepian sebuah jendela sambil terus melihat kearah luar rumah. Tatapan anak tersebut hanya terfokus ke arah luar seakan dirinya sedang terkekang berada di dalam rumah tersebut dan hanya sekedar bisa melihat ke arah luar rumahnya tanpa bisa pergi keluar.

Berdasarkan *object* yang dibagi menjadi *icon*, *index*, dan *symbol* yaitu:

1. *Icon* dari gambar di atas adalah memperlihatkan sosok anak yang bersandar pada tepian sebuah jendela sambil terus menatap ke arah luar. Terlihat kedua tangan anak tersebut memegang tepian jendela dan tatapan matanya yang hanya terfokus ke arah luar seakan ia ingin pergi keluar.
2. *Index*, dari adegan yang ada pada gambar diatas menandakan sosok seorang anak yang sedang terkekang. Ia hanya menghabiskan waktunya dengan menatap ke arah luar rumahnya.
3. *Symbol*, dari adegan pada gambar diatas menunjukkan simbol dari sosok seorang anak yang terkekang, seperti ia hanya menghabiskan waktunya bersandar pada

tepiian sebuah jendela sambil fokus menatap ke arah luar rumah seakan ia ingin pergi keluar tapi ia tidak bisa melakukannya.



Gambar 3. Scene 2 Halaman Belakang Menit 6 detik 32 – menit 7 detik 32

Dalam *scene* ini sosok seorang anak diperlihatkan sedang memainkan sebuah mainan sambil duduk pada sebuah jendela. Ia terlihat hanya dapat menghibur dirinya dengan permainan yang ia mainkan, bahkan untuk sekedar bermain keluar di halaman belakang rumah ia harus mengurungkan niatnya tersebut.

Berdasarkan *representament* tanda dibagi menjadi qualisign, sinsign, dan legisign. Qualisign berdasarkan gambar di atas adalah sosok seorang anak laki-laki yang sedang duduk pada sebuah jendela rumah sambil memainkan permainannya. Sinsign dalam *scene* ini adalah terlihat sosok seorang anak duduk pada sebuah jendela rumah sambil memainkan sebuah permainan untuk menghibur dirinya. Legisign dalam *scene* ini adalah sosok seorang anak yang memainkan permainannya sambil duduk pada sebuah jendela meskipun ia ingin bermain di luar.

Sedangkan, berdasarkan *interpretant*, tanda dibagi menjadi *rheme*, *dicent sign* atau *dicisign*, dan *argument*. *Rheme* pada *scene* di atas adalah sosok seorang anak yang terkekang, menghibur dirinya sambil duduk bermain di jendela rumahnya. *Dicent sign* dalam *scene* ini adalah sosok seorang anak yang bermain dari dalam rumah walaupun ia ingin untuk pergi bermain di luar. Sedangkan yang terakhir *argument* dalam *scene* ini yaitu agar ia dapat menghibur dirinya walaupun ia dikekang seakan tak dapat bermain keluar rumah, ia duduk pada sebuah jendela sambil memainkan permainannya.

Berdasarkan *object*, tanda dibagi menjadi *icon*, *index*, dan *symbol* sebagai berikut:

1. *Icon* dari *scene* dalam gambar di atas menunjukkan sosok seorang anak laki-laki yang sedang memainkan permainannya sambil duduk di atas sebuah jendela.
2. *Index*, dalam *scene* di atas menunjukkan gambar sosok seorang anak yang duduk di atas sebuah jendela sambil memainkan permainannya merupakan indeks dari ia menghibur dirinya, walaupun ia harus mengurungkan keinginannya untuk bermain di luar.
3. *Symbol* dari *scene* yang ada pada gambar di atas adalah menunjukkan sosok seorang anak yang bermain sambil duduk di atas sebuah jendela tanpa bisa bermain di luar rumahnya, hal itu menggambarkan simbol pengekangan.

Dalam *scene* di atas terlihat penggambaran sosok seorang anak yang terkekang. Dalam *scene* pertama, menampilkan sosok seorang anak yang terkekang sehingga hanya menghabiskan waktunya bersandar di tepian sebuah jendela sambil terus menatap ke arah

luar seakan ia ingin pergi keluar mengeksplorasi akan bagaimana cara mengekspresikan dirinya sebagai seorang anak-anak pada umumnya. *Scene* kedua, menampilkan sang anak yang terkekang dan hanya bisa menghibur dirinya dengan memainkan permainannya seorang diri sambil duduk di atas jendela rumahnya, seakan ia harus mengurungkan niatnya pergi bermain bersama teman-teman dengan umurnya yang sebaya seperti anak-anak di luar sana pada umumnya. Itulah bentuk temuan tanda representasi anak yang terkekang dalam *scene-scene* film Halaman Belakang.

2. Representasi anak yang tidak peduli pada orang tuanya



Gambar 4. *Scene* 3 Halaman Belakang Menit 4 detik 04 – menit 5 detik 50

Dalam potongan adegan yang diambil pada gambar-gambar di atas menggambarkan sosok seorang anak yang bermain dari dalam sebuah jendela rumah. Terlihat juga sosok seorang ibu yang berjalan keluar dari dalam rumah untuk melakukan kegiatan sehari-harinya sebagai seorang ibu rumah tangga. Diperlihatkan tidak ada interaksi antara sang anak dan ibu tersebut, sang anak abai kepada ibunya. Meskipun sang ibu sedang mencuci, sampai menjemur pakaian, sang anak tetap abai dan sama sekali tidak menawarkan bantuannya untuk membantu sang ibu. Ia terlihat hanya fokus akan kegiatan yang ia lakukan seorang diri tanpa memperdulikan apa yang sang ibu lakukan.

Pemaknaan berdasarkan *representament*, tanda dibagi menjadi qualisign, sinsign, dan legisign. Qualisign dalam *scene* ini adalah gambar sosok seorang anak yang mengabaikan ibunya menandakan bahwa ia tidak peduli akan orang tuanya. Sinsign dalam *scene* ini adalah sosok seorang anak yang sibuk bermain dari dalam jendela rumahnya tanpa memperdulikan atau membantu apa yang ibunya sedang lakukan menunjukkan bagaimana sang anak tidak peduli akan ibunya. Legisign dalam *scene* ini adalah seorang anak yang abai terhadap ibunya, ia tidak memperdulikan maupun membantu sang ibu, melainkan ia hanya fokus akan kegiatannya seorang diri yang menandakan ia tidak peduli akan orang tuanya sebagaimana pada umumnya sosok seorang anak seharusnya peduli akan orang tuanya.

Berdasarkan *interpretant* dibagi menjadi *rheme*, *dicent sign* atau *dicisign*, dan *argument*. *Rheme* dalam *scene* ini adalah sosok seorang anak yang hanya fokus akan

kegiatannya sendiri dan mengabaikan sang ibu. *Dicisign* dalam *scene* di atas adalah sosok sang ibu yang tetap melanjutkan kegiatannya untuk mencuci dan menjemur pakaian tanpa meminta tolong lagi pada anaknya menandakan ia sudah paham akan sifat dari anaknya tersebut. Terakhir, *argument* dalam *scene* ini yaitu sosok sang anak yang mengabaikan dan tidak memberi pertolongan kepada sang ibu seakan ia tak peduli akan orang tuanya.

Sedangkan berdasarkan *object*, tanda dibagi menjadi *icon*, *index*, dan *symbol* sebagai berikut:

1. *Icon*, dalam *scene* yang ada pada gambar-gambar di atas, menunjukkan seorang wanita yang keluar dari dalam rumah dan anak laki-laki yang sedang bermain dari dalam jendela rumah. Berikutnya, menunjukkan sang ibu yang sedang mencuci pakaian dan anak tersebut masih tetap fokus dengan kegiatannya seorang diri tanpa ada interaksi sedikitpun dengan sang ibu. Sosok sang ibu kemudian sedang menjemur pakaian, sang anak tetap bermain dari dalam jendela rumah dan tidak memperdulikan atau membantu sang ibu.
2. *Index*, pada *scene* yang ada dalam gambar-gambar di atas menunjukkan sosok seorang anak yang tetap bermain dari dalam jendela rumahnya walaupun sang ibu sibuk sedang mencuci dan menjemur pakaian. Ia abai kepada sang ibu sebagai tanda bahwa ia tidak peduli dengan apa kegiatan sang ibu yang mengindekskan bentuk tidak peduli seorang anak akan orang tuanya.
3. *Symbol*, *scene* pada gambar-gambar di atas menyimbolkan ketidakpedulian sosok seorang anak terhadap orang tuanya, dimana sang anak hanya fokus bermain dari dalam jendela rumah tanpa ada interaksi maupun keinginan untuk membantu sang ibu.

Berdasarkan dari hasil analisis yang penulis temukan dari film Halaman Belakang, potongan gambar-gambar dari *scene* yang menunjukkan sikap anak tidak peduli akan orang tuanya. Dalam *scene* pada beberapa gambar di atas menunjukkan sosok sang anak yang bermain dari dalam jendela rumahnya, akan tetapi begitu sang ibu keluar dari dalam rumah, terlihat sang anak abai tanpa menyapa sang ibu. Berikutnya saat sang ibu sedang mencuci pakaian, sang anak masih tetap sibuk dengan dirinya sendiri tanpa memperdulikan apa yang sedang ibunya lakukan, bahkan untuk sekedar berbincang dengan sang ibu pun tetap tak ada. Kemudian ketika sang ibu sedang bersiap-siap untuk menjemur pakaian yang telah dicuci, sang anak sama sekali tidak tergerak untuk memberikan bantuan kepada orang tuanya, melainkan ia hanya terus sibuk bermain dengan bedak yang ia hampur-hampurkan keluar jendela. Dari adegan itu penulis temukan representasi anak yang tidak peduli akan orang tuanya, di mana sepanjang adegan terlihat sang anak hanya sibuk bermain dengan dirinya seorang diri dan abai terhadap sang ibu.

3. Representasi Anak Yang Meluapkan Emosinya



Gambar 5. *Scene 4* Halaman Belakang Menit 7 detik 43 – menit 7 detik 57

Dalam *scene* ini sosok seorang anak terlihat bermain dengan sebuah senjata mainan. Dari dalam jendela rumah, ia mengarahkan senjata mainan tersebut ke arah luar seakan target yang ia tuju berada di luar.

Berdasarkan *representament* dibagi menjadi tiga yaitu Qualisign, Sinsign, dan Legisign. Qualisign dalam *scene* ini adalah senjata dalam bentuk mainan yang dipegang oleh sosok seorang anak. Sinsign dari potongan *scene* di atas adalah sosok seorang anak yang mengarahkan senjata mainannya ke arah luar seakan ada target yang dituju. Legisign nya adalah ekspresi dan tatapan sosok seorang anak yang terlihat kesal.

Selanjutnya ada pemaknaan berdasarkan *interpretant*, tandanya dibagi menjadi *rheme*, *dicent sign* atau *dicisign*, dan *argument*. *Rheme* pada *scene* di atas adalah memperlihatkan sosok seorang anak yang sedang emosi sambil memegang senjata mainannya. *Dicent sign* dalam *scene* di atas adalah sosok seorang anak yang terlihat kesal sambil mengarahkan senjata mainan ke arah target sasarannya. Sedangkan *argument* dalam *scene* yang ditampilkan adalah tanda luapan emosi seorang anak akan suatu hal yang terjadi terhadap dirinya maupun sekelilingnya. Dari luapan emosinya tersebut terlihat senjata mainan yang dipegang seakan di anggapnya serius sebagai sebuah senjata nyata yang dapat digunakan untuk menyakiti target sasarannya.

Berdasarkan *object*, dibagi menjadi tiga yaitu *icon*, *index* dan *symbol* berikut ini:

1. *Icon*, dalam *scene* di atas menunjukkan sosok seorang anak laki-laki yang berdiri tegak dengan ekspresi yang terlihat kesal sambil memegang sebuah senjata mainan dan mengarahkannya ke arah luar jendela rumahnya.
2. *Index*, dalam *scene* ini menggambarkan sosok seorang anak yang sedang kesal, sambil memegang senjata mainan yang ia arahkan ke arah target sasarannya, ia seakan menembak target sasarannya tersebut dalam imajinasinya mengindekskan bahwa ia sedang meluapkan emosinya. Meskipun tidak sepatutnya sebagai seorang anak berimajinasi menggunakan kekerasan untuk meluapkan kekesalan atau emosinya tersebut.
3. *Symbol*, dalam *scene* yang ada pada gambar di atas menggambarkan sosok seorang anak yang sedang kesal akan sesuatu yang menimpa dirinya ataupun sesuatu yang terjadi di sekitarnya. Sehingga ia mengimajinasikan menembak senjata mainan yang dipegangnya ke sebuah target sasaran, hal ini menyimbolkan sosok sang anak yang meluapkan emosinya.



Gambar 6. *Scene 5* Halaman Belakang Menit 8 detik 21 – menit 9 detik 13

Dalam *scene* ini memperlihatkan sosok seorang anak sedang membidik dari dalam sebuah jendela ke arah luar dengan sebuah ketapel. Sebelumnya ia memegang sebuah senjata mainan, yang kemudian ia ganti dengan sebuah ketapel. Seakan tidak cukup dengan sekedar mengimajinasikan menembak sasarannya, ia menggantinya dengan sebuah ketapel yang dengan nyata secara fisik dapat mengenai target yang ia tuju. Adapun target yang diperlihatkan merupakan sebuah kaleng yang bergelantungan di luar jendela rumahnya tersebut.

Berdasarkan *representament* yaitu dibagi menjadi qualisign, sinsign, dan legisign. Qualisign dalam *scene* tersebut adalah sebuah ketapel yang dipegang oleh sosok seorang anak. Bagian sinsign dalam adegan tersebut yaitu sosok seorang anak yang mengarahkan senjata mainannya ke arah luar ditunjukkan ke sebuah target yang berupa kaleng. Legisign *scene* tersebut adalah ketika anak tersebut mengganti senjata mainan yang sebelumnya dengan sebuah ketapel, seakan anak tersebut merasa tidak puas hanya sekedar mengimajinasikan menembak target sasarannya, ia pun mengganti dengan ketapel agar dapat mengenai target yang ditujunya secara fisik, dengan ekspresi dan tatapan yang masih terlihat kesal.

Sedangkan berdasarkan *interpretant*, dibagi menjadi *rheme*, *dicisign* dan *argument*. *Rheme* pada *scene* di atas adalah memperlihatkan sosok seorang anak yang sedang emosi sambil memegang ketapel di tangannya. *Dicent sign* dalam *scene* di atas adalah sosok seorang anak yang terlihat kesal sambil mengarahkan ketapel ke arah target sasarannya yaitu sebuah kaleng. Sedangkan *argument* dalam *scene* yang ditampilkan adalah tanda luapan emosi seorang anak akan suatu hal yang terjadi terhadap dirinya maupun sekelilingnya. Dari luapan emosinya tersebut terlihat ketapel yang dipegangnya kemudian ia tembakkan ke arah target sasarannya.

Berdasarkan *object*, tanda dibagi menjadi *icon*, *index*, dan *symbol* sebagai berikut:

1. *Icon*, dalam *scene* di atas menunjukkan sosok seorang anak laki-laki yang membidik sebuah target sasaran berupa kaleng yang bergelantungan di luar rumahnya dengan menggunakan sebuah ketapel. Dengan ekspresi yang terlihat kesal, ia beberapa kali melepaskan tembakkan ke arah kaleng tersebut, hingga akhirnya salah satu tembakannya mengenai kaleng tersebut hingga terhempas bergelantungan.
2. *Index*, dalam *scene* ini menggambarkan sosok seorang anak yang sedang kesal, sambil memegang sebuah ketapel yang ia arahkan ke arah target sasarannya yang berupa kaleng, ia beberapa kali menembak target sasarannya tersebut hingga akhirnya salah satu tembakannya mengenai kaleng itu mengindekskan

bahwa ia sedang meluapkan emosinya. Meskipun tidak sepatutnya sebagai seorang anak berimajinasi menggunakan kekerasan untuk meluapkan kekesalan atau emosinya tersebut.

3. *Symbol*, dalam *scene* yang ada pada gambar di atas menggambarkan sosok seorang anak yang sedang kesal akan sesuatu yang menimpa dirinya ataupun sesuatu yang terjadi di sekitarnya. Sehingga ia menggunakan ketapel yang dipegangnya untuk beberapa kali menembak sehingga akhirnya salah satu tembakannya mengenai sebuah target sasaran berupa kaleng, hal ini menyimbolkan sosok sang anak yang sedang meluapkan emosinya.

Dalam *scene* di atas terlihat penggambaran sosok seorang anak yang meluapkan emosinya. Dalam *scene* pertama, menampilkan sosok seorang anak yang menggunakan senjata mainan sebagai medium untuk ia imajinasikan dalam meluapkan emosinya. *Scene* kedua, menampilkan sang anak yang telah mengganti senjata mainan yang sebelumnya dengan sebuah ketapel, menandakan senjata mainan sebelumnya tidak cukup sebagai medium untuk meluapkan emosinya sehingga ia mengganti ketapel agar ia dapat menembak target sasarannya secara nyata. Secara umum cara anak dalam meluapkan emosinya yang ditampilkan dalam kedua *scene* di atas sangat berkaitan erat dengan unsur kekerasan. Hal ini merupakan sesuatu yang sepatutnya tidak dilakukan oleh anak-anak pada umumnya, seorang anak pada usia belia seharusnya menjauhi sesuatu yang membawahi unsur-unsur kekerasan di dalamnya. Itulah bentuk temuan tanda representasi anak yang meluapkan emosinya dalam berbagai *scene* film Halaman Belakang.

4. Representasi Anak Yang Tidak Sopan



Gambar 7. *Scene* 1 Gula & Pasir Menit 3 detik 39 – menit 3 detik 52

Dalam *scene* ini memperlihatkan sosok seorang anak lelaki yang terlihat mengenakan baju seragam berwarna putih merah sedang melihat-lihat layangan yang digantung di depan sebuah warung. Anak lelaki tersebut yang bernama Iko kemudian dimarahi sang pemilik warung Mama Aji yang menyuruhnya untuk berhenti melihat-lihat layangan yang ia jual karena ia takut nanti layangan tersebut rusak. Kemudian dengan nada keras dan tidak sopan Iko membalas ucapan Mama Aji kepadanya dan berbalik pergi meninggalkan warung tersebut.

Pemaknaan berdasarkan *representament* dibagi menjadi qualisign, sinsign, dan legisign. Qualisign pada *scene* yang ada dalam tabel di atas adalah sosok seorang anak laki-laki yang sedang melihat layangan dan seorang wanita yang berbicara kepadanya dari dalam sebuah warung. Sinsign dalam adegan di atas adalah terlihat adegan seorang wanita yang memarahi anak tersebut yang kemudian sang anak membalas ucapan sang wanita dengan cara yang tidak sopan. Legisign dalam adegan tersebut adalah adegan ketika sang anak membalas ucapan sang wanita dengan nada keras dan tidak sopan.

Berdasarkan *interpretant*, arti tanda dibagi menjadi *rheme*, *dicent sign* atau *dicisign*, dan *argument*. *Rheme* dalam *scene* di atas adalah adegan Mama Aji yang memarahi Iko ketika sedang melihat-lihat layangan, yang kemudian Iko balik membalas ucapan Mama Aji dengan cara yang tidak sopan. Lalu *dicent sign* dari *scene* di atas adalah Iko yang tidak sopan dalam membalas ucapan Mama Aji. Sedangkan *argument* yang ditunjukkan adalah Mama Aji memarahi Iko yang hanya sekedar melihat-lihat layangan yang dijual, akan tetapi sebagai seorang anak-anak Iko menanggapi ucapan Mama Aji dengan cara yang tidak sopan.

Pemaknaan berdasarkan dari *object*, dibagi menjadi *icon*, *index*, dan *symbol* sebagai berikut:

1. *Icon*, dalam *scene* yang ada pada pada gambar di atas, menggambarkan Iko yang sedang melihat-lihat layangan yang bergantung di depan sebuah warung, kemudian Mama Aji yang memarahinya untuk tidak melihat layangan tersebut karena ia takut nanti akan rusak, Iko pun menanggapi ucapan dari Mama Aji dengan cara yang tidak sopan dan langsung berbalik pergi.
2. *Index*, dalam *scene* di atas Iko dimarahi oleh Mama Aji untuk tidak melihat-lihat layangan yang ia jual, karena ia takut layangan tersebut nantinya rusak, Iko menanggapi ucapan Mama Aji dengan nada keras dan ucapan yang kurang sopan kemudian ia pergi meninggalkan warung tersebut.
3. *Symbol*, adegan Iko membalas ucapan Mama Aji dengan nada keras dan langsung berbalik pergi, hal ini menyimbolkan sosok seorang anak yang tidak sopan terhadap orang yang lebih dewasa dari dirinya.



Gambar 8. *Scene* 2 Gula & Pasir Menit 4 detik 55 – menit 5 detik 10

Dalam *scene* di atas memperlihatkan sosok dua orang anak yang telah pulang sampai ke rumah, ketika mereka masuk rumah sosok anak lelaki yaitu Iko hanya masuk dengan diam dengan tidak sopan tanpa memberi salam kepada sang ibu dan langsung melempar seragam sekolah yang ia kenakan begitu saja. Berbeda dengan sosok anak perempuan yang merupakan sang adik Ila, yang ketika masuk langsung memberi salam kepada sang ibu.

Berdasarkan *representament*, tanda dibagi lagi menjadi *qualisign*, *sinsign*, dan *legisign*. *Qualisign* dalam *scene* di atas adalah dua orang anak yang masuk ke dalam sebuah rumah. *Sinsign* nya yaitu salah satu anak masuk hanya dengan diam dan yang satunya langsung memberi salam kepada orang tuanya. *Legisign* dalam *scene* di atas yaitu sosok anak lelaki yang masuk ke dalam rumah hanya dengan diam tidak sopan tanpa memberi salam kepada orang tuanya.

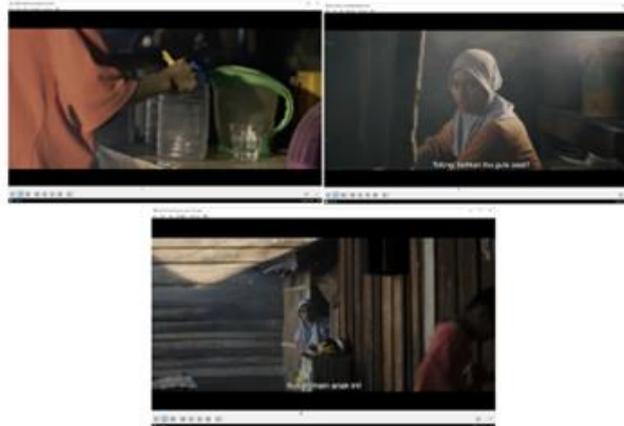
Sedangkan berdasarkan *interpretant*, tanda dibagi menjadi *rheme*, *dicent sign* atau *dicisign*, dan *argument*. *Rheme* dari *scene* di atas adalah dua orang anak yang masuk ke dalam rumah namun salah satunya terlihat masuk dengan diam secara tidak sopan tanpa memberi salam pada orang tuanya. *Dicisign* dalam *scene* di atas adalah dua orang anak yang pulang memasuki rumah mereka, di mana salah satu anak masuk langsung memberikan salam pada orang tuanya sedangkan yang satu secara tidak sopan sama sekali tidak menyapa orang tuanya. Sedangkan yang terakhir *argument* yang ada dalam *scene* di atas yaitu Iko terlihat memasuki rumahnya dengan diam tanpa memberi salam kepada sang ibu yang memperlihatkan dirinya tidak sopan akan orang tuanya, berbeda dengan sang adik Ila yang langsung memberi salam ketika masuk ke dalam rumah kepada sang ibu.

Berdasarkan *object*, dibagi menjadi *icon*, *index*, dan *symbol* sebagai berikut:

1. *Icon*, pada gambar pertama terlihat dua sosok anak yakni Iko dan Ila yang telah sampai pulang ke rumah mereka. Iko langsung masuk dengan diam dan melepas baju seragamnya tanpa memberi salam maupun menyapa sang ibu. Berbeda dengan Ila yang langsung memberi salam dan menyapa sang ibu.
2. *Index*, Iko yang langsung masuk ke dalam rumah dengan diam dan melepas baju kemudian melemparkannya begitu saja tanpa sama sekali menyapa maupun memberi salam kepada sang ibu, hal ini mengindekskan sikap tidak sopan Iko terhadap sang ibu.
3. *Symbol*, Iko yang begitu saja masuk ke dalam rumah tanpa menyapa maupun memberi salam kepada sang ibu, perlakuan ini menyimbolkan sosok anak yang tidak sopan terhadap orang tuanya.

Berdasarkan dari hasil analisis yang penulis temukan dari film Gula & Pasir, potongan gambar-gambar dari *scene* yang menunjukkan sikap anak tidak peduli akan orang tuanya. Dalam *scene* pada beberapa gambar di atas menunjukkan sosok seorang anak yaitu Iko yang beberapa kali bersikap tidak sopan terhadap orang dewasa maupun orang tuanya sendiri. Mulai dari cara ia berbicara, tingkah laku yang ia tunjukkan, menggambarkan sosok anak yang tidak tahu akan tata krama ketika menanggapi ucapan dari orang dewasa. Dari adegan itu penulis temukan representasi anak yang tidak sopan, di mana sepanjang adegan terlihat bagaimana cara Iko menanggapi omongan orang dewasa dan sikap kepada orang tuanya yang cenderung jauh dari kata sopan santun yang seharusnya anak-anak seumurannya terapkan dalam kehidupan sehari-harinya.

5. Representasi Anak Yang Tidak Hormat Orang Tua



Gambar 9. Scene 3 Gula & Pasir Menit 6 detik 01 – menit 6 detik 13

Dalam *scene* di atas memperlihatkan sang ibu yang berbicara kepada Iko, untuk dimintainya tolong pergi membeli gula. Iko pun membalas ucapan sang ibu dengan nada yang agak keras dan dengan cara yang tidak hormat. Kemudian Iko langsung pergi begitu saja tanpa memperdulikan permintaan tolong dari sang ibu.

Berdasarkan *representament*, tanda dibagi lagi menjadi qualisign, sinsign, dan legisign. Qualisign dalam *scene* di atas adalah seorang wanita dewasa dan seorang anak laki-laki. Sinsign nya yaitu wanita dewasa tersebut meminta tolong kepada anak laki-laki tersebut. Legisign dalam *scene* di atas yaitu anak laki-laki itu pergi begitu saja tanpa menolong wanita tersebut.

Sedangkan berdasarkan *interpretant*, tanda dibagi menjadi *rheme*, *dicent sign* atau *dicisign*, dan *argument*. *Rheme* dari *scene* di atas adalah seorang wanita dewasa dan seorang anak laki-laki, namun wanita dewasa tersebut terlihat ingin meminta tolong kepada anak laki-laki tersebut. *Dicisign* dalam *scene* di atas adalah seorang wanita dewasa meminta tolong untuk membelikannya gula pasir kepada anak laki-laki tersebut. Sedangkan yang terakhir *argument* yang ada dalam *scene* di atas yaitu wanita dewasa tersebut yaitu sang ibu meminta tolong kepada anak laki-laki yaitu Iko untuk membelikannya gula pasir. Akan tetapi Iko menjawab dengan nada yang keras dan ucapan yang tidak hormat kemudian pergi meninggalkan sang ibu begitu saja tanpa menolungnya.

Berdasarkan *object*, dibagi menjadi *icon*, *index*, dan *symbol* sebagai berikut:

1. *Icon*, pada gambar di atas terlihat sang ibu yang meminta tolong kepada Iko untuk membelikannya gula pasir, tapi Iko hanya menjawab dengan nada keras dan ucapan "Apa?" yang terdengar tidak hormat. Kemudian Iko berlari keluar rumah begitu saja tanpa menolong sang ibu, yang pada akhirnya membuat sang ibu marah terhadapnya.
2. *Index*, sang ibu meminta tolong kepada Iko. Tapi Iko sama sekali tidak memperdulikan permintaan tolong sang ibu dan langsung pergi berlari keluar rumah, hal ini mengindekskan sikap tidak hormat Iko terhadap orang tuanya.
3. *Symbol*, Iko tidak memperdulikan permintaan tolong dari sang ibu dan langsung pergi berlari keluar rumah, perlakuan ini menyimbolkan sikap tidak hormat terhadap orang tuanya.

Berdasarkan dari hasil analisis yang penulis temukan dari film Gula & Pasir, potongan gambar-gambar dari *scene* yang menunjukkan sikap anak yang tidak hormat orang tua. Dalam *scene* pada beberapa gambar di atas menunjukkan sosok seorang anak yaitu Iko yang menggambarkan seorang anak yang tidak hormat akan orang tuanya. Mulai dari cara ia berbicara membalas ucapan sang ibu, hingga tingkah laku yang ia tunjukkan seakan tidak peduli akan permintaan tolong dari sang ibu. Dari adegan itu penulis temukan representasi anak yang tidak hormat orang tuanya, di mana sepanjang adegan terlihat bagaimana cara Iko menanggapi omongan sang ibu dan bagaimana sikap Iko yang tidak memperdulikan permintaan tolong sang ibu yang cenderung menggambarkan sosok seorang anak tidak hormat akan orang tuanya. Yang bertolak belakang dengan anak-anak pada umumnya yang seharusnya menghormati dan menyayangi sosok orang tua mereka masing-masing.

6. Representasi Anak Yang Hormat Orang Tua



Gambar 10. Scene 4 Gula & Pasir Menit 6 detik 25 – menit 7 detik 25

Dalam *scene* di atas memperlihatkan sosok seorang anak perempuan yaitu Ila, yang sedang berjalan sambil bernyanyi untuk memenuhi permintaan tolong sang ibu yang sebelumnya tidak dipedulikan oleh sang kakak Iko. Begitu sampai di warung Mama Aji, Ila pun membeli gula pasir sesuai permintaan tolong dari sang ibu dan ia pun bergegas berbalik untuk pulang ke rumah.

Berdasarkan *representament*, tanda dibagi lagi menjadi qualisign, sinsign, dan legisign. Qualisign dalam *scene* di atas adalah sosok seorang anak perempuan yang sedang berjalan pergi ke warung. Sinsign nya yaitu sosok anak perempuan tersebut menampilkan nilai hormat akan orang tuanya. Legisign dalam *scene* di atas yaitu sosok anak perempuan tersebut yang pergi membeli gula atas permintaan tolong sang ibu.

Sedangkan berdasarkan *interpretant*, tanda dibagi menjadi *rheme*, *dicent sign* atau *dicisign*, dan *argument*. *Rheme* dari *scene* di atas adalah sosok anak perempuan yang berjalan pergi ke warung untuk memenuhi permintaan tolong dari sang ibu terlihat anak tersebut hormat akan orang tuanya. *Dicisign* dalam *scene* di atas adalah Ila yang pergi menggantikan sang kakak Iko yang sebelumnya tidak memperdulikan permintaan tolong dari ibunya. Sedangkan yang terakhir *argument* yang ada dalam *scene* di atas yaitu Ila dengan hormat memenuhi permintaan tolong dari sang ibu untuk pergi membeli gula pasir.

Berdasarkan *object*, dibagi menjadi *icon*, *index*, dan *symbol* sebagai berikut:

1. *Icon*, pada gambar diatas terlihat Ila yang berjalan sambil bernyanyi pergi ke warung untuk memenuhi permintaan tolong dari sang ibu. Begitu sampainya di warung Ila pun membeli gula pasir sesuai permintaan sang ibu, ia pun kemudian langsung bergegas berbalik untuk pulang ke rumah.
2. *Index*, Ila yang memenuhi permintaan sang ibu untuk ia pergi membeli gula pasir ke warung, berbeda dengan sikap sang kakak Iko yang tidak memperdulikan permintaan tolong sang ibu, hal ini mengindekskan sikap Ila yang hormat kepada orang tuanya.
3. *Symbol*, Ila yang menggantikan sang kakak Iko membeli gula pasir ke warung atas permintaan sang ibu akibat Iko yang sebelumnya tidak memperdulikan permintaan tolong sang ibu, perlakuan ini menyimbolkan sikap Ila yang hormat kepada orang tuanya.

Berdasarkan dari hasil analisis yang penulis temukan dari film Gula & Pasir, potongan gambar-gambar dari *scene* yang menunjukkan sikap anak yang hormat orang tua. Dalam *scene* pada beberapa gambar di atas menunjukkan sosok seorang anak yaitu Ila yang menggambarkan seorang anak yang hormat akan orang tuanya. Mulai dari cara

ia berbicara membalas ucapan sang ibu, hingga tingkah laku yang ia tunjukkan penuh dengan nilai sopan santun. Dari adegan itu penulis temukan representasi anak yang hormat orang tuanya, di mana sepanjang adegan terlihat bagaimana cara Ila memenuhi permintaan tolong dari sang ibu menggantikan sang kakak Iko yang lari entah kemana. Ila pun menggambarkan sosok seorang anak yang hormat akan orang tuanya. Yang bertolak belakang dengan sikap sang kakak Iko yang sama sekali tidak peduli akan permintaan tolong dari sang ibu.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti mendapatkan beberapa kesimpulan yang menjadi hasil penelitian representasi anak dalam film halaman belakang dan film Gula & Pasir yang telah menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce yaitu: Pertama, temuan tanda representasi anak yang terkekang, representasi anak yang tidak peduli akan orang tua, representasi anak yang meluapkan emosinya, representasi anak yang tidak sopan, representasi anak yang tidak hormat orang tua, dan representasi anak yang hormat orang tua berdasarkan *representament*, *object*, dan *interpretant*-nya. Kedua, adapun persamaan dan perbedaan dari kedua film ini memperlihatkan bagaimana sosok seorang anak yang tidak peduli dan tidak hormat akan orang tuanya, dan sosok anak yang peduli juga hormat akan orang tuanya. Ketiga, representasi secara umum karakter anak dalam kedua film ini menggambarkan diri mereka sebagai tokoh utama dalam film tersebut, dari kedua film itu mengambil sudut pandang seorang anak.

REFERENSI

- Ahmad, Nurzakiah. 2009. *Representasi Maskulinitas Baru Pada Iklan Produk Kosmetik Pria dalam Majalah Berbahasa Jerman Brigitte dan Stern*. Universitas Indonesia. <https://lib.ui.ac.id/detail.jsp?id=123203> (di akses pada 24 Februari 2020).
- Afifah. 2013. *FFS 2013: Halaman Belakang dan Lawuh Boled Jadi Jawara*. Solopos.com. <https://www.solopos.com/ffs-2013-halaman-belakang-dan-lawuh-boled-jadi-jawara-403689> (di akses pada 24 Februari 2020).
- Adilah. 2022. *Profil LinkedIn Sarah Adilah*. LinkedIn.com. <https://id.linkedin.com/in/sarah-adilah-2946b2153> (di akses pada 7 November 2022).
- Baksin, Askurifai. 2002. *Peranan Perkembangan Film Indie terhadap Bangkitnya Film Nasional*. MediaTor: Jurnal Komunikasi. <https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/mediator/article/view/760/423> (di akses pada 24 Februari 2020).
- Budiman, Kris. 2011. *Semiotika Visual: Konsep, Isu, dan Problematika Ikonisitas*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Cangara, Hafied. 2011. *Pengantar Ilmu Komunikasi Edisi Kedua*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Danesi, Marcel. 2010. *Pengantar Memahami Semiotika Media*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Effendy, Heru. 2002. *Mari Membuat Film: Panduan Menjadi Produser*. Yogyakarta: Panduan.
- Ibrahim. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Javandalasta, Panca. 2011. *5 Hari Mahir Bikin Film*. Surabaya: Java Pustaka Group.
- Kriyantono, Rachmat. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Malang: Prenada Media Group.

- Pratama, Daniel Surya Andi. 2016. *Representasi Rasisme Dalam Film Cadillac Records*. Jurnal E-Komunikasi. <https://media.neliti.com/media/publications/78602-ID-representasi-rasisme-dalam-film-cadillac.pdf> (di akses pada 24 Februari 2020).
- Sobur, Alex. 2013. *Semiotika Komunikasi*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya.
- Sobur, Alex. 2015. *Analisis Teks Media Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya.
- Setiawan, Velina Agatha. 2013. *REPRESENTASI PLURALISME DALAM FILM “?” (TANDA TANYA)*. Jurnal E-Komunikasi. <https://publication.petra.ac.id/index.php/ilmu-komunikasi/article/view/92> (di akses pada 24 Februari 2020).
- Tinarbuko, Sumbo. 2012. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Ungkai. 2018. *8 Film Pendek Indonesia yang Layak Kamu Tonton Kala Bosan dengan Film yang Ceritanya Mudah Ketebak*. Hipwee.com. <https://www.hipwee.com/hiburan/8-film-pendek-indonesia-yang-layak-kamu-tonton-kala-bosan-dengan-film-yang-ceritanya-mudah-ketebak/> (di akses pada 24 Februari 2020).
- Wibawa, IGAK Satriya. 2008. *The Children of The Nation: The Representation of Children in Garin Nugroho's Films*. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/305767840_The_representation_of_children_in_Garin_Nugroho%27s_films (di akses pada 24 Februari 2020).
- Wibawa, IGAK Satriya. 2008. *The Children of The Nation: The Representation of Children in Garin Nugroho's Films*. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/305767840_The_representation_of_children_in_Garin_Nugroho%27s_films (di akses pada 24 Februari 2020).
- Wibowo, Indiawan Seto Wahyu. 2013. *Semiotika Komunikasi: Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Soerjono Soekanto. 1990. *Sosiologi Suatu Pengantar*, Hlm. 20. Jakarta : Rajawali Pers
- Soerjono Soekanto. 1987. *Sosiologi Suatu Pengantar*, hlm. 51. Jakarta : Rajawali
- Sulfan, Sulfan. 2018. “Konsep Masyarakat Menurut Murtadha Muthahhari.” *Aqidah-Ta: Jurnal Ilmu Aqidah* 4(2):269–84.