



MAKNA *PHUBBING* PADA ANAK-ANAK DALAM FILM ANAK LANANG

Azmi Suharti

Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Riau
Kampus Bina Widya Km 12,5 Simpang Baru, Pekanbaru, 28293
No. HP: 085365572286
Email: azmisuharti22@gmail.com

Naskah diterima tanggal 24 Februari 2021 direvisi tanggal 19 September 2021 disetujui tanggal
6 Oktober 2021

Abstrak

Phubbing merupakan istilah yang ditujukan untuk perilaku menyakiti lawan bicara dengan lebih memfokuskan pandangan terhadap ponsel, sehingga melanggar konsep komunikasi tatap muka seperti pada film Anak Lanang yang pelakunya adalah anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk memahami, menganalisis dan mendeskripsikan *sign*, *object*, dan *interpretant* makna *phubbing* pada anak-anak dalam film Anak Lanang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan kajian analisis semiotika Charles Sanders Peirce, dengan mewawancarai Sutradara film Anak Lanang, pengamat film, penonton dan orangtua, serta data pendukung lainnya berupa dokumentasi dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *sign* makna *phubbing* dalam film Anak Lanang yaitu memegang ponsel, tidak menatap wajah lawan bicaranya, dan bermain *game*. Hal ini ditunjukkan dengan visual dan audio atau teks dalam film tersebut; *object* makna *phubbing* dalam film Anak Lanang yaitu tindakan yang dilakukan oleh pelaku *phubbing* yang mengacuhkan lawan bicara dengan tetap menatap layar ponsel; dan *interpretant* makna *phubbing* dalam film Anak Lanang yaitu pelaku *phubbing* akan selalu memperhatikan gawainya atau terobsesi terhadap ponselnya, kecanduan media sosial, gejala menarik diri dengan merasa iri dan depresi saat ponselnya tidak dapat berkoneksi jaringan dengan baik, kecanduan *game* baik *game online* maupun *game offline*, pelaku *phubbing* memiliki kebutuhan akan mengganti *gadget*-nya dengan yang lebih baik, dan pelaku *phubbing* akan memiliki prestasi yang rendah akibat dari penggunaan ponsel dan bermain *game*.

Kata-kata kunci: Makna; *phubbing*; film; semiotika; anak.

THE MEANING OF *PHUBBING* IN CHILDREN IN THE FILM ANAK LANANG

Abstract

Phubbing is a term intended for the behavior of hurting the interlocutor by focusing more on the cellphone, thus violating the concept of face-to-face communication such as in the film Anak Lanang where the perpetrators are children. *interpretant* of the meaning of *phubbing* in children in the film Anak Lanang. This study used a qualitative approach using Charles Sanders Peirce's semiotic analysis by interviewing the film director Anak Lanang, film observers, audience and parents, as well as other supporting data in the form of documentation and observation. The results showed that the meaning of *phubbing* in the film Anak Lanang was holding a cellphone, not looking at the face of the other person, and playing games. This is indicated by visuals and audio or text in the film; the object of the

meaning of phubbing in the film Anak Lanang, namely the act of phubbing actors who ignores the other person while still staring at the cellphone screen; and the interpretant of the meaning of phubbing in the film Anak Lanang, namely the phubbing actor will always pay attention to his device or obsess over his cellphone, social media addiction, withdrawal symptoms with jealousy and depression when his cellphone cannot connect the network properly, addiction to games both online games and offline games, phubbers will have a need to replace their gadgets with better ones, and phubbers will have lower performance due to using cell phones and playing games.

Keywords: *Meaning; phubbing; film; semiotika; anak.*

Pendahuluan

Film merupakan salah satu bentuk komunikasi massa visual yang digemari masyarakat. *Genre* film saat ini sangat beragam seiring dengan perkembangan industri film. Saat ini, perfilman Indonesia telah memiliki berbagai *genre* cerita, seperti remaja, horor, religi, *action*, komedi dan sebagainya. Hal ini merupakan representasi dari karya yang mewakili semangat masyarakat Indonesia, sehingga film-film Indonesia semakin berkembang. Industri perfilman Indonesia tidak terlepas dari kerja keras para sineas profesional untuk membuat film yang berkualitas (Ardianto, 2012: 143).

Film pendek menurut Panca Javandalasta, yaitu sebuah karya film cerita fiksi yang berdurasi kurang dari 60 menit (Javandalasta, 2011:2). Di berbagai negara, film pendek dijadikan laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi para *film maker* untuk memproduksi film panjang.

Film Anak Lanang pernah mendapatkan *Honorle Mention* dalam *Panasonic Young Film Maker 2017* dan menjadi *Official Selection* Di Jogja-NETPAC Asian Film Festival ke-12. Film yang disutradari oleh Wahyu Agung Prasetyo mendapat *Outstanding Achievement* dalam *Indonesian Film Festival (IFF) Australia ke-14* dalam *Short Film Competition*. Anak Lanang menjadi

satu-satunya pemenang asal Indonesia dalam *Short Film Competition* bertema “*The Unknown*” yang diadakan pertama kalinya di tahun 2019 (“Brilio,” 2019).

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Menurut Sobur, tanda adalah alat yang digunakan dalam upaya untuk mencari jalan di tengah-tengah kehidupan manusia (Sobur, 2018:15). Gagasan utama dalam semiotika yakni tanda dan simbol. Tanda merupakan sebuah konsep dasar yang menunjukkan stimulus dan tanda digunakan sebagai suatu proses signifikasi yang menghubungkan objek dan interpretan. Sedangkan simbol merupakan penanda untuk tanda yang masih kompleks dan memiliki banyak arti (Littlejohn, 2012:54).

Anak zaman sekarang yang telah disugahi teknologi berupa *smartphone* oleh orang tuanya, bahkan dari bayi, misalnya saat bayi sedang menangis dan orang tua sedang sibuk pada pekerjaannya, maka alternatif tercepatnya mempertontonkan film-film kartun yang ada di *youtube* kepada bayinya, agar bayinya tersebut tidak menangis lagi dan tidak mengganggu pekerjaannya.

Hal-hal seperti inilah yang menjadi kecanduan bagi anak hingga ia beranjak kepada usia sekolah. Maka, tidak dapat dihindari bahwa anak-anak sekarang lebih senang bermain *smartphone*-nya dengan *game online* atau bahkan ada yang sudah

lincah untuk mengoperasikan media sosial. Dan yang lebih disayangkan para orang tua pun sudah ada yang memfasilitasi anaknya dengan *smartphone* baik itu menjadi hak miliknya pribadi atau meminjamkannya kepada anaknya. Sehingga, tidak sedikit anak yang membantah orang tua atau bahkan melawan dengan kasar jika orangtua tidak memberikan ia *smartphone*. Akibatnya, setiap ucapan orang tuanya bukan lagi sesuatu yang menjadi keharusan ia lakukan dan sebaliknya setiap ucapan si anak merupakan suatu keharusan yang dilakukan orangtua. Sehingga, perilaku tersebut akan berakibat pada perilaku *phubbing*, baik kepada orangtua atau orang sekitarnya.

Phubbing merupakan istilah baru yang beredar saat ini. Istilah ini ditujukan untuk sikap menyakiti lawan bicara dengan menggunakan *smartphone* yang berlebihan. Penelitian ini memfokuskan pada tanda-tanda tindakan *phubbing* yang dilakukan pada anak-anak dalam film Anak Lanang sebagai bentuk suatu makna yang dapat diinterpretasikan dengan menggunakan analisis semiotika.

Penulis sengaja mengambil tema *phubbing* karena perilaku inilah menjadi dampak terhadap anak-anak saat menggunakan *smartphone*, seperti bermain *game online* saat teman-temannya mengajaknya berbicara sedangkan ia tidak menatap mata lawan bicaranya, sehingga temannya yang tidak memiliki *smartphone* akan merasa terabaikan bahkan jika mereka adalah adik-kakak yang tinggal dalam satu rumah, sama halnya dengan perilaku anak-anak zaman sekarang yang sudah kecanduan dengan gawainya. Sehingga, dalam penelitian ini bertujuan untuk memahami, menganalisis dan mendeskripsikan *sign*, *object*, dan

interpretant makna *phubbing* pada anak-anak dalam film Anak Lanang.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian dengan pendekatan secara naturalistik kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor, penelitian kualitatif sebagai mekanisme penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata, baik itu tertulis atau lisan dari seseorang dan perilaku yang dapat diamati oleh peneliti (Moleong, 2014: 4).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi dimana mengamati secara langsung terhadap objek penelitian dan unit analisis dengan cara menonton serta mengati setiap adegan-adegan dalam film Anak Lanang; teknik dokumentasi dimana dengan rekaman film Anak Lanang dan *script* dari film tersebut; teknik wawancara yang meliputi sutradara film Anak Lanang, pengamat film, penonton, dan orang tua.

Dalam teknik analisis data penelitian ini menggunakan analisis semiotika berdasarkan teori Charles Sanders Peirce dengan sistem segitiga makna atau *triangle meaning*. Sistem tersebut mengacu pada tiga aspek utama yaitu *sign*, *object*, dan *interpretant*.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Makna dalam penelitian ini menggunakan analisis sistem segitiga makna (*triangle meaning*) yang mana terdiri dari *sign* (tanda), *object* (objek/ acuan tanda), dan *interpretant* (pengguna tanda). Dimana *sign* menjelaskan tentang sesuatu yang berbentuk fisik atau visualisasi yang ditangkap oleh panca indera, objek menjelaskan bahwa konteks sosial yang menjadi referensi dari tanda (*sign*), sedangkan *interpretant* menjelaskan

bahwa makna psikologis dalam perkiraan si penafsir. Berikut pemaknaan *phubbing* berdasarkan pada sistem segitiga makna, diantaranya:

1. Makna *phubbing* dengan tipe *sign*

- *Sign scene* 3, berupa tampilan visual dan audio dimana tergambar dua orang anak sekolah dengan berpakaian Sekolah Dasar (SD) dan berada di lingkungan sekolah serta sembari memegang ponsel. Teks yang berada dalam visualisasi dan menunjukkan audio yang mereka ucapkan, yakni “*Asyik, itu ada jajanan bakso penthol./ Yaudah sana beli!*”.
- *Sign scene* 4, berupa tampilan visual dan audio atau teks yaitu anak-anak sekolah yang sedang menunggu orang tuanya di depan pintu gerbang sekolah. Beberapa anaka sekolah yang sedang membeli jajanan yang dijual di depan pintu gerbang sekolah dan beberapa anak sekolah beserta Pak Becak yang sedang duduk dibecaknya. Teks yang menunjukkan audio yang mereka ucapkan yakni “*Cepet dong Pak, ngga pake lama*”.
- *Sign scene* 5, berupa tampilan visual dan audio atau teks yang ada dalam *scene* ini yaitu gambar tiga anak sekolah yang sedang duduk di atas becak bersama Pak Becak dan seorang anak sekolah yang sedang berjalan menghampiri mereka, dan teks dalam gambar tersebut yakni “*Heh! Lama banget sih, keburu panas nih!*”.
- *Sign scene* 6, berupa tampilan visual dan audio atau teks yang ada dalam *scene* yaitu gambar empat anak sekolah dengan pakaian sekolahnya yang sedang duduk di atas becak dan seorang Pak Becak yang tengah mengayuh becaknya, dan teks yang ada dalam gambar tersebut yakni “*Oke, nanti aku fotoin, aku kirim ke grup, ya.*”
- *Sign scene* 7, berupa visual dan audio atau teks yang ada dalam *scene* ini yaitu gambar empat orang anak sekolah yang duduk di atas becak dan Pak Becak yang tengah mengayuh becakya serta beberapa kendaraan lainnya yang tengah melintas.
- *Sign scene* 10, berupa tampilan visual dan audio atau teks yang ada dalam *scene* ini yaitu empat anak sekolah yang sedang duduk di atas becak dan Pak Becak yang tengah mengayuh becakya, salah satu dari mereka tengah memegang ponsel, sedangkan sebelahnya tengah menikmati jajanannya dan lainnya hanya mem-perhatikan keduanya temannya tersebut, serta kendaraan lain yang berlalu lalang melintas di sekitar mereka, dan teks dalam gambar tersebut yakni “*Namanya itu Yora, pindahan dari Ngawi.*”
- *Sign scene* 13, berupa tampilan visual dan audio atau teks yang ada dalam gambar yaitu gambar empat orang anak sekolah yang sedang duduk di atas becak beserta Pak Becak yang mengayuhkan becakya, dua diantara mereka sedang memegang ponselnya, dan teks dalam gambar tersebut yakni “*Coba lihat, aku masih nge-game, nih*”.
- *Sign scene* 14, berupa tampilan visual dan audio atau teks yang ada dalam *scene* ini yaitu empat orang

anak sekolah yang tengah duduk di atas becak dan Pak Becak yang mengayuh becaknya untuk mengantarkan mereka pulang, Samsul yang memegang ponsel, Yudho yang menikmati jajanannya, Danang yang tertunduk diam, dan Sigit yang memegang ponselnya, dan teks pada gambar tersebut yakni “Makanya jangan cuma *facebook*-an *doang*, *ndeso!* / Bodo amat, aku sukanya *facebook*-an kok!”.

- *Sign scene* 15, berupa tampilan visual dan audio atau teks yang ada dalam gambar yaitu gambar empat orang anak sekolah yang sedang duduk di atas becak dan seorang Pak Becak yang mengayuhkan becaknya, serta gambar rumah warga dan kendaraan lain yang melintas, dan teks dalam gambar tersebut yakni “Kaya yang diajari di kelas dulu itu loh”.
- *Sign scene* 16, berupa tampilan visual dan audio atau teks yang ada dalam gambar yaitu gambar empat orang anak sekolah yang sedang berbincang-bincang di atas becak dan seorang Pak Becak yang mengayuhkan becaknya melewati rumah warga, dan teks dalam gambar tersebut yakni “ Git, emangnya harus gitu ya? Malu ngga sih, Sul”.
- *Sign scene* 19, berupa tampilan visual dan audio atau teks yang ada dalam gambar tersebut yaitu empat orang anak dengan pakaian putih merah dan meng-gendong tas masing-masing, duduk di atas becak yang dikayuh oleh Pak Becak melintasi jalanan melewati rumah warga, salah satu dari mereka sedang memegang ponselnya, dan teks pada gambar tersebut yakni “*Budhe* Kartini bukan, Pak? / Salah!”.
- *Sign scene* 22, berupa tampilan visual dan audio atau teks yang ada dalam gambar yaitu empat orang anak sekolah duduk di atas becak, Pak Becak yang mengayuhkan becaknya melewati jalan raya dan melewati rumah warga, dan teks yang ada dalam scene ini yakni “Pinterlah! *Ngga* kaya Bapak!”.
- *Sign scene* 25, berupa tampilan visual dan audio atau teks yang ada dalam gambar yaitu gambar seorang anak yang mengenakan pakaian Sekolah Dasar dengan menggendong tas berwarna biru dan memegang ponsel serta berjalan melintasi rumah salah satu warga.
- *Sign scene* 29, berupa tampilan visual dan audio atau teks yang ada dalam gambar yaitu tiga orang anak sekolah memakai pakaian Sekolah Dasar sambil menggendong tas mereka masing-masing, Pak Becak yang mengayuhkan becaknya melintasi rumah warga, dan teks pada gambar tersebut yakni “PS 3 lah!”.
- *Sign scene* 30, berupa tampilan visual dan audio atau teks yang ada dalam gambar yaitu tiga orang anak dengan pakaian sekolah putih merah dengan menggendong tasnya masing-masing, duduk di atas becak, dua di bagian atas, sedang yang satu di bawah, dan Pak Becak yang mengayuhkan becaknya melintasi jalanan dan melewati rumah warga, serta teks pada gambar

tersebut yakni “Gimana mau pinter kalau PR aja dikerjain sama temen”.

- *Sign scene* 32, berupa tampilan visual dan audio atau teks yang ada dalam gambar yaitu gambar dua orang anak sekolah yang duduk di atas becak dengan menggendong tasnya serta Pak Becak yang mengayuhkan becaknya.
- *Sign scene* 33, berupa tampilan visual dan audio atau teks yang ada dalam gambar yaitu gambar dua orang anak sekolah yang berada di atas becak beserta Pak Becak yang mengayuh becaknya melintasi jalanan dan kendaraan lain yang saling melintas, dan teks dalam gambar tersebut yakni “Waduh, Pak! Segini tuanya *ngga* tau *intagram*?!”.
- *Sign scene* 34, berupa tampilan visual dan audio atau teks yang ada dalam gambar yaitu dua anak yang memakai pakaian Sekolah Dasar dengan menggendong tasnya mendekati seorang laki-laki dewasa yang berada di pintu pagar rumahnya, dan teks pada gambar tersebut yakni “Aku minta yang RAM-nya 3GB, yang baru. / Ikut-ikutan aja, deh!”.
- *Sign scene* 35, berupa tampilan visual dan audio atau teks yang ada di dalam gambar yaitu gambar Pak Becak yang mengayuhkan becaknya meninggalkan suatu tempat menuju ke tempat lainnya, terlihat mobil pribadi yang melintas di jalan tersebut, dan teks pada gambar tersebut yakni “Kamu tuh udah punya HP kok masih minta *drone*!”.
- *Sign scene* 36, berupa tampilan audio atau teks yang ada di dalam

gambar tersebut yaitu “Bu, *tethering*! HP-ku belum 4G!”.

- Makna *phubbing* dengan tipe *object*
 - *Object scene* 3, adalah Yudho yang merasa senang karena ada jajanan di depan gerbang sekolah, namun Samsul menanggapi dengan acuh karena tengah memperhatikan ponselnya.
 - *Object scene* 4, adalah Yudho yang tengah membeli jajanan dan teman-temannya yang sedang menunggunya di atas becak sembari menatap layar ponsel masing-masing sehingga Danang dan Pak Becak yang tidak memegang ponsel merasa diabaikan ditambah cuaca saat itu sangat panas.
 - *Object scene* 5, adalah Danang dengan ekspresi marah melihat Yudho yang datang menghampirinya, karena ia telah lama menunggu Yudho yang membeli jajanan sedang Danang menunggu di bawah terik panasnya matahari.
 - *Object scene* 6, adalah Danang yang mengajak Sigit bercerita tetapi Sigit hanya menunduk ke ponselnya, Samsul yang masih menatap layar ponselnya sedari tadi membuat Yudho yang berada di sebelahnya hanya bisa menikmati jajanannya sambil melihat sekeliling jalan.
 - *Object scene* 7, adalah Danang yang mengeluh kepanasan, namun tidak ada satupun temannya yang merespon keluhannya. Samsul dan Sigit yang tengah memperhatikan ponselnya dan Yudho yang tengah menikmati jajanannya.

- *Object scene* 10, adalah Yudho yang tengah berbicara dengan mengarahkan wajahnya ke arah Samsul, namun Samsul hanya memperhatikan ponselnya tanpa membalas tatapan dari Yudho.
- *Object scene* 13, adalah Sigit yang memegang ponselnya sedang menunjukkan sesuatu kepada Danang dan ia pun melihatnya serta menyebabkan Samsul yang sedang menatap ponselnya pun ikut mengalihkan pandangannya ke arah Sigit. Sedangkan Yudho yang terlihat acuh dan tidak ingin tahu apa yang terjadi mengalihkan pandangannya ke arah jalanan.
- *Object scene* 14, adalah Sigit dan Samsul yang memegang ponselnya, serta Yudho yang menikmati jajanannya tanpa memegang ponselnya membuat Danang yang tidak melakukan kegiatan apapun hanya tertunduk diam melihat teman-temannya yang memegang ponsel.
- *Object scene* 15, adalah Danang yang tertunduk kebingungan untuk mengucapkan hari Ibu kepada ibunya dan Sigit mengajarnya sembari memegang ponselnya serta Samsul yang terlihat memainkan ponselnya.
- *Object scene* 16, adalah Danang yang terus bertanya kepada Sigit tentang hari Ibu, sedangkan Samsul yang hanya memperhatikan ponselnya.
- *Object scene* 19, adalah Pak Becak yang mengayuhkan becaknyanya sembari menikmati jalanan agar tidak bosan, ia berbincang-bincang dengan empat orang anak yang ia bawa. Tetapi, hanya dua orang yang mampu merespon Pak Becak, yang lainnya ada yang memperhatikan ponselnya dan ada yang sangat menikmati jajanannya.
- *Object scene* 22, adalah Danang dan Sigit yang menunjukkan wajah murung dan Yudho yang menikmati jajanannya sembari melihat ke tanaman yang mereka lewati dengan memalingkan wajahnya dari Samsul, karena Samsul yang selalu memperhatikan ponselnya.
- *Object scene* 25, adalah Sigit yang pulang sekolah dengan pakaiannya yang sudah tidak rapi lagi berjalan menuju rumahnya dengan memegang ponselnya.
- *Object scene* 29, adalah Samsul yang sedang berbincang-bincang dengan Danang membicarakan tentang menyewa *playstation* karena malam harinya mereka akan menggunakannya untuk bermain. Sedangkan Yudho yang terdiam dan duduk di bawah mereka tidak mereka ajak untuk bermain.
- *Object scene* 30, adalah Samsul yang sedang berbicara kepada Danang, tetapi Danang mengalihkan pandangannya ke arah lain, dan Yudho yang melihat ke arah sekitar tanpa mempedulikan teman-temannya serta Pak Becak yang berbicara sesuatu kepada mereka berupa nasihat orangtua kepada anaknya.
- *Object scene* 32, adalah Yudho yang menerima telepon dan berbicara dengan seseorang di ponselnya membuat Danang

memalingkan wajahnya dari Yudho.

- *Object scene* 33, adalah Danang yang berbincang dengan Pak Becak dengan mengarahkan wajahnya ke arah Pak Becak di samping itu, Yudho yang terlihat tidak menghiraukan mengarahkan pandangannya ke arah jalanan.
- *Object scene* 34, adalah Danang dan Yudho yang baru saja turun dari becaknya langsung menghampiri ayahnya dan bermanja-manja untuk dibelikan sesuatu yang mereka impikan.
- *Object scene* 35, adalah Pak Becak yang mengayuhkan becak meninggalkan rumah Danang dan Yudho serta audio yang terdengar hanya suara Danang dan Yudho yang sedang bertengkar.
- *Object scene* 36, adalah suara Danang yang berada di dalam rumah berteriak memanggil ibunya dengan nada berteriak.

2. Makna *phubbing* dengan tipe *interpretant*

- *Interpretant scene* 3, bahwa dua orang anak sekolah yang saling berteman bahkan duduk dikelas yang sama sedang berjalan menuju gerbang sekolah karena jam belajar telah selesai. Sembari berjalan, mereka saling bercakap-cakap, namun lawan bicara Yudho yakni Samsul lebih sering menundukkan pandangannya kelayar ponselnya. Sehingga ia hanya menanggapi ucapan Yudho dengan acuh. Tindakan Samsul tidak berhenti saat Yudho meninggalkannya untuk membeli jajanan, namun berlanjut hingga ia menunggu temannya

tersebut duduk di atas becak yang telah menunggunya.

- *Interpretant scene* 4, bahwa tindakan yang dilakukan Samsul dan Sigit sebagai tindakan *phubbing* dimana mereka mengacuhkan orang yang berada di sekitar mereka dan lebih memilih untuk menatap ponselnya. Di samping cuaca yang sangat panas pada scene ini membuat Danang naik pitam dikarenakan ia diabaikan oleh Samsul dan Sigit serta Yudho yang terlalu lama membeli jajanannya.
- *Interpretant scene* 5, bahwa Samsul dan Sigit tidak memperdulikan Danang yang tengah marah-marah kepada Yudho dengan melerainya. Mereka hanya peduli dengan ponselnya masing-masing, ini merupakan tindakan *phubbing* yang mereka lakukan meskipun mereka tidak berbicara secara langsung kepada lawan bicaranya. Namun, tindakan ini terjadi karena tidak adanya rasa peduli terhadap teman bahkan orang yang berada di samping mereka untuk melerai pertengkaran. Setelah pertengkaran Danang dan Yudho mereda, Pak Becak mulai mengayuhkan becaknya berjalan untuk mengantar mereka pulang.
- *Interpretant scene* 6, bahwa Samsul dan Sigit tidak mengetahui bahwa gurunya telah memberikan mereka PR karena mereka bermain ponsel di dalam kelas dengan membuka media sosial *facebook* sehingga mereka tidak memperhatikan gurunya saat di kelas. Sedangkan, Sigit yang mengetahui gurunya memberinya PR, teman-temannya

menyuruhnya untuk mengerjakannya dan mengirimkannya ke media sosial *WhatsApp*, sehingga mereka tidak perlu mengerjakan bersama-sama seperti yang dilakukan anak-anak zaman dahulu sebelum mengenal media sosial. Hal ini membuat mereka kecanduan media sosial untuk kepentingan pribadi dan merugikan teman yang telah mengerjakan PR tersebut. Tetapi, Sigit pun sangat aktif dalam grup *whatsApp*-nya sehingga ia mengetahui kegiatan apa saja yang dilakukan oleh teman-temannya di grup tersebut.

- *Interpretant scene 7*, bahwa tindakan *phubbing* yang dilakukan teman-teman Danang membuat Danang merasa teracuhkan karena keluhannya tidak direspon. Sehingga ia merasa terabaikan dan memalingkan wajahnya dari teman-temannya. Yudho merupakan pelaku *phubbing* karena ia mengacuhkan Danang dan menikmati jajanannya meskipun ia tidak sedang menggunakan ponsel saat tindakan *phubbing* ia lakukan secara tidak langsung. Namun, saat Samsul menanyakan sesuatu kepada Yudho, ia menaggapinya dengan menatap wajah Samsul. Hal ini disebabkan karena Yudho yang masih merasa kesal terhadap perlakuan Danang yang memarahinya.
- *Interpretant scene 10*, bahwa Yudho yang telah memberitahu kepada teman-temannya bahwa nama teman baru dikelasnya itu bernama Yora, namun Samsul yang

hanya merespon dengan acuh dan kedua temannya yang lain pun tidak merespon ucapan Yudho. Tindakan *phubbing* yang dilakukan Samsul membuat Yudho merasa kesal karena ia sudah berbicara dengan mengarahkan wajahnya ke arah Samsul, namun Samsul menanggapi dengan acuh sembari menatap layar ponselnya. Sehingga membuat Yudho lebih memilih diam selama dan hanya menikmati jajanannya.

- *Interpretant scene 13*, bahwa Sigit yang mendapat informasi dari grup *whatsApp*-nya menunjukkan kepada teman-temannya, tetapi hanya Danang yang dapat melihatnya karena ia berada di sampingnya. Sedangkan Samsul yang tidak mengetahui informasi tersebut ikut ingin tahu karena ia asyik dengan *game*-nya. Hal ini menunjukkan kecanduan mereka dalam menggunakan media sosial berupa *whatsApp* untuk media informasi di kelas mereka. Tetapi, berbeda dengan Yudho yang lebih memilih menggunakan media sosial lainnya untuk media informasinya, sehingga ia tidak menghiraukan teman-temannya saat membahas informasi yang ada di grup *whatsApp* kelasnya.
- *Interpretant scene 14*, bahwa Samsul yang sedari tadi memperhatikan ponselnya ternyata lebih menyukai media sosial *facebook* untuk media informasinya, sehingga tidak dapat dipungkiri bahwa ia memperhatikan ponselnya untuk bermain *facebook* hingga

menanggapi ucapan Yudho yang berada di sampingnya dengan acuh. Selain Yudho yang iaanggapi, ia pun menanggapi ucapan Sigit yang berada di atasnya sembari memperhatikan ponselnya.

- *Interpretant scene* 15, bahwa hari Ibu bagi Danang dan Samsul tidak penting untuk diucapkan kepada Ibu mereka dan mereka lebih memilih untuk bermain ponsel ketika berada di rumah. Hal ini membuat mereka malu jika mengucapkan hari Ibu yang tidak pernah mereka lakukan.
- *Interpretant scene* 16, bahwa Danang yang malu mengucapkan hari Ibu kepada ibunya karena tidak terbiasa dengan hal-hal kecil yang dapat menyenangkan hati ibunya begitu sebaliknya. Hal ini merupakan salah satu bentuk kurangnya perhatian orangtua kepada anaknya sehingga anaknya pun tidak memperhatikan orangtuanya dan lebih memilih bermain ponsel saat bersama orang tuanya. Oleh karena itu, Pak Becak yang mendengar perbincangan anak-anak tersebut, berinisiatif untuk mengajak mereka bermain tebak-tebakkan, layaknya orangtua yang memberikan perhatian kecil kepada anaknya.
- *Interpretant scene* 19, bahwa Pak Becak yang memecah suasana keheningan selama perjalanan mereka dengan memberikan pertanyaan teka-teki kepada Danang dan teman-temannya. Di antar mereka hanya Sigit yang berani menjawab, meskipun jawabannya selalu salah. Hal ini

membuktikan bahwa Sigit yang memiliki cukup prestasi yang bagus dibandingkan teman-temannya berani menjawab meskipun salah. Sedangkan teman-temannya hanya diam, membuktikan bahwa mereka memiliki prestasi yang rendah akibat paparan ponsel yang selalu mereka utamakan dibandingkan mempelajari pelajaran di sekolahnya. Akibatnya, Sigit diandalkan oleh mereka untuk mengerjakan PR yang telah diberikan oleh guru mereka.

- *Interpretant scene* 22, bahwa Samsul yang mengabaikan teman-temannya dengan lebih memperhatikan pandangannya ke ponselnya. Akibat dari perilakunya, ia mengeluarkan ucapan yang tidak pantas ia ucapkan kepada orang yang lebih tua dengan merendahkan pengetahuan seorang penarik becak. Hal ini merupakan dampak tindakan *phubbing* yang dapat menyakiti perasaan orang lain karena terlalu memperhatikan ponselnya. Tindakan *phubbing* lainnya pun dilakukan oleh Sigit, dimana pada indikator selanjutnya akan dijelaskan.
- *Interpretant scene* 25, bahwa tindakan *phubbing* yang dilakukan Sigit dengan memperhatikan ponselnya sembari berjalan dapat membahayakan dirinya karena ia tidak memperhatikan jalanan sekitar yang ia lewati. Seharusnya ia dapat memperhatikan ponselnya setelah ia sampai di rumahnya. Sedang temannya yang masih berada di becak pun mengalami tindakan *phubbing* oleh temannya.

- *Interpretant scene* 29, bahwa Samsul yang telah kecanduan *game online* akhirnya mengajak Danang untuk bermain *game offline* berupa *playstation* dengan versi PS 3. Karena ia mengetahui bahwa ponsel Danang tidak dapat mengakses *game online* sehingga ia menyuruhnya untuk menyewa *playstation* dan Samsul yang menyediakan TV-nya. Akibatnya, mereka akan menjadi kecanduan *game* yang membuat mereka lupa akan belajar dan PR yang telah diberikan oleh gurunya.
- *Interpretant scene* 30, bahwa Samsul yang sedang berbicara kepada Danang mengenai rencana mereka untuk bermain *playstation* disambut oleh Pak Becak dengan mengingatkan kepada mereka bahwa mereka memiliki PR dari gurunya untuk dikerjakan. Tetapi, Danang merespon dengan membuang muka ke arah jalanan sebagai bentuk tidak pentingnya mengerjakan PR karena mereka telah melimpahkan hal tersebut kepada Sigit untuk mengerjakan. Oleh karena itu, Pak Becak menasihati mereka bahwa kepintaran itu didapat dengan belajar bukan dengan mengandalkan teman. Sehingga, tidak dapat dipungkiri bahwa hal tersebut menjadikan mereka memiliki prestasi yang rendah akibat dari pengaruh ponsel yang sering mereka gunakan.
- *Interpretant scene* 32, bahwa Yudho yang memiliki ponsel baru tidak ingin menunjukkan kepada Danang, tetapi karena ponselnya berdering sehingga ia harus mengeluarkannya dihadapan Danang. Hal ini membuat Danang semakin kesal kepada Yudho dan memalingkan wajahnya dari Yudho.
- *Interpretant scene* 33, bahwa Pak Becak yang ketinggalan perkembangan teknologi tidak mengetahui perkembangan teknologi media sosial berupa *intagram*. Akibatnya Danang yang telah mengikuti perkembangan teknologi media sosial dengan mudahnya merendahkan Pak Becak sebagai orang yang lebih tua darinya dengan kalimat yang tidak sopan. Hal ini merupakan dampak kecanduan media sosial yang ia ikuti. Sedangkan Yudho yang lebih banyak mengetahui mengenai perkembangan teknologi hanya diam dengan mengalihkan pandangannya ke arah jalanan.
- *Interpretant scene* 34, bahwa Danang yang hanya memiliki ponsel dengan kapasitas rendah dan belum memiliki jaringan 4G, meminta kepada ayahnya agar ia dibelikan ponsel yang sama dengan saudaranya, Yudho, dengan kapasitas 3GB dan sudah terakses jaringan 4G. Tetapi ayahnya mengacuhkannya sehingga, ia hanya berdiri diam melihat Yudho yang bermanja-manja ingin dibelikan drone sebagai penambah fitur ponselnya. Hal-hal yang mereka inginkan sejatinya dapat membuat mereka lalai dan membuat mereka memiliki prestasi yang rendah di sekolahnya.

- *Interpretant scene* 35, bahwa Danang yang telah mengalami gejala menarik diri akibat permintaannya tidak dipenuhi oleh ayahnya membuatnya merasa marah kepada Yudho, saudaranya, karena apapun permintaan Yudho selalu dipenuhi oleh ayahnya, sedangkan ia telah memiliki ponsel baru yang belum dimiliki oleh Danang. Akibatnya, membuat Danang merasa marah karena ponselnya belum ter-*upgrade* dengan jaringan 4G sedang ponsel Yudho sudah ter-*upgrade*.
- *Interpretant scene* 36, bahwa Danang yang berteriak dari dalam kamarnya memanggil ibunya untuk meminta jaringan dari ponsel ibunya, karena ponselnya tidak dapat mengakses internet disebabkan ponselnya yang belum terakses ke jaringan 4G. Hal inilah yang membuat ia merasa marah dan depresi karena ia sulit untuk mengakses internet di ponselnya sehingga muncullah gejala menarik diri berdasarkan apa yang ia rasakan.

Oleh sebab itu, dilihat dari makna *phubbing* di atas bahwa faktor-faktor tersebut pun dapat terjadi dilingkungan sekitar kita, seperti anak-anak yang bahkan belum memasuki usia sekolah sudah lebih mengerti menggunakan ponsel dibandingkan orangtuanya, sehingga saat ia memasuki usia sekolah daya ingat mereka akan sangat rendah dalam mengingat pelajaran di sekolahnya serta membuat mereka malas untuk belajar dan mereka hanya ingin bermain ponselnya.

Kesimpulan

Hubungan *sign*, *object*, dan *interpretant* saling berkaitan satu sama lain. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat beberapa *scene* dari makna *phubbing* pada anak-anak dalam film Anak Lanang, diantaranya:

1. Selalu memperhatikan gawainya terdapat pada *scene* 3, *scene* 4, *scene* 5, *scene* 7, *scene* 10, *scene* 15, *scene* 16, *scene* 22, *scene* 25, dan *scene* 32.;
2. Kecanduan media sosial terdapat pada *scene* 6, *scene* 14, dan *scene* 33.;
3. Gejala menarik diri terdapat pada *scene* 35 dan *scene* 36.;
4. Kecanduan *game* terdapat pada *scene* 13 dan *scene* 29.;
5. Kebutuhan akan mengganti *gadget*-nya dengan yang lebih baik terdapat pada *scene* 34.;
6. Rendahnya prestasi terdapat pada *scene* 19 dan *scene* 30.

Daftar Pustaka

- Ardianto, D. (2012). *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Javandalasta, P. (2011). *Lima Hari Mahir Bikin Film*. Surabaya: MUMTAZ Media.
- Littlejohn. (2012). *Teori Komunikasi (Theories of Human Communication)*. Jakarta: Humanika.
- Moleong, L. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya.
- Sobur, A. (2018). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Artikel dalam Internet:**
- Brilio. (2019). Retrieved May 24, 2019, from <https://www.brilio.net/film/anak-lanang-film-satu-satunya-pemenang-asal-indonesia-di-australia-1903261.html#>