

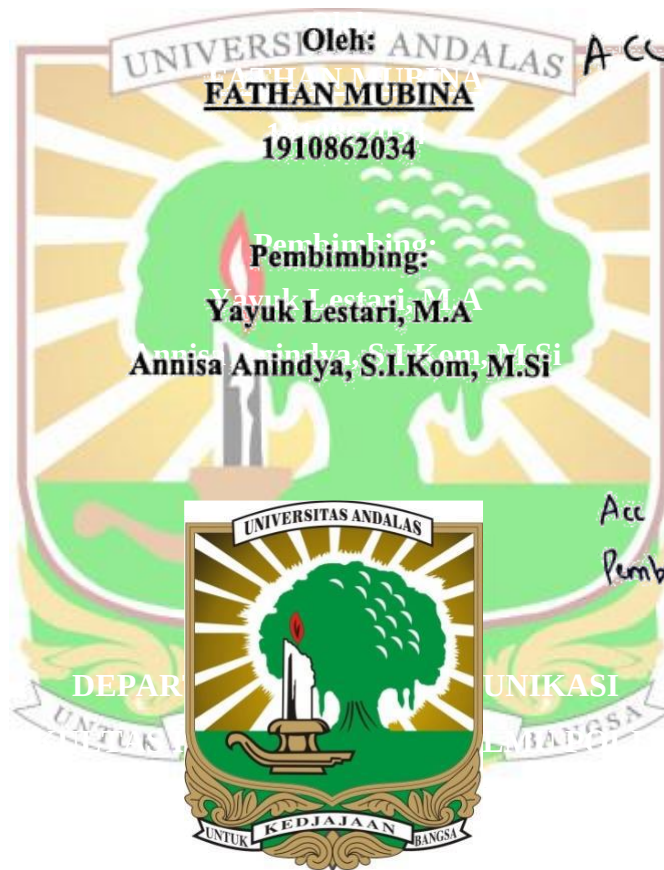
REPRESENTASI PENGGUNAAN GAWAI PADA ANAK DALAM FILM

PENDEK ANAK LANANG

(Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu
Departemen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Andalas



DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ANDALAS

2025

ABSTRAK

REPRESENTASI PENGGUNAAN GAWAI PADA ANAK DALAM FILM PENDEK ANAK LANANG

(Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)

Oleh:

Fathan Mubina
1910862034

Pembimbing:

Yayuk Lestari, M.A
Annisa Anindya, S.I.Kom, M.Si

Film pendek Anak Lanang karya Ravacana Films menyoroti fenomena penggunaan gawai di kalangan anak-anak Sekolah Dasar melalui interaksi sederhana yang berlangsung di atas sebuah becak pada Hari Ibu. Penelitian ini berangkat dari meningkatnya intensitas penggunaan gawai di kalangan anak-anak Indonesia yang tidak hanya memengaruhi pola interaksi sosial, tetapi juga cara belajar, komunikasi, dan pembentukan identitas mereka. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis tanda-tanda yang merepresentasikan penggunaan gawai pada anak dengan menggunakan model semiotika triadik Charles Sanders Peirce, serta menginterpretasikan bentuk representasi tersebut dalam konteks naratif dan sinematik film pendek. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik analisis semiotika Peirce, yang meliputi *representamen*, *object*, dan *interpretant*. Data penelitian diperoleh melalui pengamatan langsung terhadap adegan-adegan dalam film, dengan memperhatikan unsur naratif seperti dialog dan gestur, serta unsur sinematografi, khususnya teknik pengambilan gambar *long take*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gawai dalam Anak Lanang direpresentasikan tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai simbol distraksi akademik, sarana hiburan, penanda status sosial, hingga medium pembentukan identitas digital anak-anak. Setiap adegan mengandung tanda-tanda yang memperlihatkan dualitas gawai: di satu sisi menjadi penghubung dengan keluarga dan teman sebaya, di sisi lain menghadirkan keterputusan sosial dan menurunnya tanggung jawab akademik. Teknik *long take* yang konsisten digunakan turut memperkuat realisme dan memberikan kebebasan interpretasi kepada penonton dalam menyaksikan dinamika tersebut. Kesimpulannya, film pendek Anak Lanang berhasil merepresentasikan realitas sosial anak-anak di era digital melalui tanda-tanda visual dan naratif yang sederhana namun sarat makna. Penelitian ini menegaskan bahwa gawai memiliki peran dualitas dalam kehidupan anak, serta menekankan pentingnya pendampingan dan regulasi penggunaan gawai agar tetap mendukung perkembangan sosial dan pendidikan anak.

Kata Kunci: anak-anak, film pendek, gawai, *long take*, representasi, semiotika Peirce

ABSTRACT

REPRESENTATION OF GADGET USE AMONG CHILDREN IN THE SHORT FILM ANAK LANANG

(A Semiotic Analysis of Charles Sanders Peirce)

By:

**Fathan Mubina
1910862034**

Supervisors:

**Yayuk Lestari, M.A
Annisa Anindya, S.I.Kom, M.Si**

The short film *Anak Lanang* by Ravacana Films highlights the phenomenon of gadget use among elementary school children through a simple interaction taking place on a pedicab during Mother's Day. This study departs from the increasing intensity of gadget usage among Indonesian children, which not only influences their social interaction patterns but also affects their learning process, communication styles, and identity formation. The aim of this research is to analyze the signs representing children's gadget use through Charles Sanders Peirce's triadic semiotic model, and to interpret the forms of such representations within the narrative and cinematic contexts of the short film. This research applies a qualitative approach using Peirce's semiotic analysis, which consists of representamen, object, and interpretant. Data were collected through close observation of scenes in the film, focusing on narrative elements such as dialogue and gesture, as well as cinematographic aspects, particularly the use of long-take techniques. The findings show that gadgets in *Anak Lanang* are represented not only as tools for communication, but also as symbols of academic distraction, entertainment, social status, and the construction of children's digital identities. Each scene contains signs that reveal the ambivalence of gadgets: on one hand, they serve as connectors with family and peers; on the other hand, they create social detachment and reduce academic responsibility. The consistent use of long takes further strengthens realism and allows audiences interpretive freedom in perceiving these dynamics. In conclusion, the short film *Anak Lanang* successfully represents the social realities of children in the digital era through visual and narrative signs that are simple yet meaningful. This study emphasizes the duality of gadgets role in children's lives and underlines the importance of parental guidance and regulation to ensure that gadget use supports, rather than hinders, children's social and educational development.

Keywords: *children, gadget, long take, Peirce's semiotic, representation, short film*