

ANALISIS REPRESENTASI POLA ASUH ANAK KELUARGA TUNGGAL DALAM MANGA YOTSUBA

Marcellino Monareh, Gusnita Linda, Galih Putra Pamungkas

S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom Purwokerto, Jl. DI Panjaitan No.128, Karangreja, Purwokerto Kidul, Kec. Purwokerto Sel., Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53147
marccc@student.telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Penelitian ini menganalisis representasi pola asuh anak dalam keluarga tunggal melalui penggalan beberapa chapter dalam manga Yotsuba&! karya Kiyohiko Azuma. Dengan menggunakan pendekatan semiotika Ferdinand de Saussure, penelitian ini mengidentifikasi elemen-elemen visual dan naratif yang mencerminkan pola asuh dalam keluarga tunggal, khususnya interaksi antara karakter utama, Yotsuba, dan ayah angkatnya, Koiwai. Penelitian ini memanfaatkan data primer berupa manga fisik serta literatur pendukung sebagai data sekunder. Hasil penelitian diharapkan dapat menunjukkan bahwa pola asuh yang direpresentasikan dalam manga ini khususnya pada chapter mencerminkan keseimbangan antara kebebasan dan disiplin, dengan menonjolkan pentingnya hubungan emosional dan dukungan sosial dalam proses tumbuh kembang anak. Temuan ini relevan untuk memahami dinamika keluarga tunggal di dunia nyata, khususnya dalam konteks budaya Jepang dan Indonesia.

Kata kunci: Pola asuh, Manga, Representasi

Abstract: This study analyzes the representation of child-rearing in single-parent families through some chapters from the manga Yotsuba&! by Kiyohiko Azuma. Using Ferdinand de Saussure's semiotics approach, this research identifies visual and narrative elements that reflect parenting dynamics in single-parent families, focusing on interactions between the main character, Yotsuba, and her adoptive father, Koiwai. Primary data consist of the manga's physical volumes, supported by secondary literature. Hopefully the findings reveal that the parenting style represented in the manga balances freedom and discipline, emphasizing the importance of emotional connections and social support in a child's development. These findings are relevant for understanding single-parent family dynamics in real-world contexts, particularly within Japanese and Indonesian cultures.

Keywords: Parenting, Manga, Representation

PENDAHULUAN

Manga merupakan budaya populer Jepang yang berkembang pesat dengan berbagai genre, termasuk *slice of life*, yang merepresentasikan kehidupan sehari-hari (Constitute project, 2021). Salah satu karya dalam genre ini adalah *Yotsuba&!* oleh Kiyohiko Azuma, yang mengisahkan kehidupan seorang gadis kecil, Yotsuba, dan ayah angkatnya, Koiwai.

Keunikan *Yotsuba&!* terletak pada eksplorasi interaksi sosial dan dinamika keluarga tunggal. Manga ini telah meraih berbagai penghargaan, seperti *Excellence Award* dari Japan Media Arts Festival (*Japan Media Arts Plaza*, 2006) dan nominasi *Osamu Tezuka Culture Award* (*10 Works Nominated for the Tezuka Osamu Cultural Prize Announced; Grand Prize to Be Decided in Early May*, n.d.) serta *Eisner Award* (*2008 Eisner Nominations Most Diverse Yet*, 2008). Saat ini, *Yotsuba&!* telah diterbitkan dalam 15 volume di berbagai negara, termasuk Indonesia oleh Elex Media Komputindo.

Selain sebagai hiburan, *Yotsuba&!* direkomendasikan sebagai media pembelajaran bahasa Jepang karena penggunaan kosakata sehari-hari dan *furigana*. Karakter Danbo, robot kardus dalam manga ini, juga menjadi ikon populer. Narasi yang ditampilkan menyoroti pola asuh Koiwai yang penuh kasih sayang namun tetap membimbing, dengan dukungan karakter lain seperti Jumbo, Fuuka, Ena, dan Asagi.

Representasi keluarga tunggal dalam *Yotsuba&!* relevan dengan situasi di Indonesia, di mana angka perceraian mencapai 463.654 kasus pada 2023 (BPS, 2024). Tren peningkatan perceraian pasca-Idul Fitri 2024 di Palembang menunjukkan pentingnya studi lebih lanjut terkait pola asuh keluarga tunggal.

Penelitian ini menganalisis representasi pola asuh dalam *Yotsuba&!* dengan pendekatan semiotika Ferdinand de Saussure, mencakup elemen visual, bahasa, adegan, tata panel, dan karakter untuk memahami bagaimana keluarga tunggal direpresentasikan dalam manga ini (Bambang, 2013).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Objek penelitian mencakup objek material, yakni manga *Yotsuba&!* volume enam yang dianalisis secara visual untuk mengungkap pola asuh keluarga tunggal, serta objek formal yang berfokus pada teori tanda dan simbol dalam representasi pola asuh (Machi & McEvoy, 2024).

Data primer berupa manga *Yotsuba&!* dianalisis menggunakan teori semiotika Saussure, sementara data sekunder diperoleh dari studi literatur. Metode penelitian meliputi observasi dan kajian pustaka dengan analisis dua tahap:

1. Identifikasi Signifier: Menganalisis elemen visual seperti tata letak, balon kata, latar, dan karakter.
2. Interpretasi Signified: Menelaah makna dari elemen-elemen tersebut untuk memahami representasi pola asuh dalam manga.

Teori semiotika menekankan bahwa tanda tidak hanya menyampaikan pesan, tetapi juga merepresentasikan konsep lain (Sumbo Tinarbuko, 2003). Saussure membagi tanda menjadi dua komponen, yaitu signifier (bentuk fisik) dan signified (makna) yang bergantung pada konvensi sosial (Umberto, 1984). Stuart Hall menegaskan bahwa representasi membentuk dan menyebarkan makna dalam budaya melalui bahasa (Hidayat, n.d.).

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan pada kegiatan observasi dan studi literatur yang telah dilakukan, diperoleh data yang menjadi dasar utama untuk proses analisis dalam penelitian ini.

Manga Yotsuba&!

Istilah *slice of life* berasal dari frasa Prancis *tranche de vie*, yang dipopulerkan oleh Jean Jullien sebagai bentuk narasi yang menggambarkan segmen kehidupan nyata. Genre ini berkembang dalam tradisi naturalisme

Prancis abad ke-19, khususnya melalui karya Émile Zola yang menolak romantisme demi pendekatan realis dalam merepresentasikan realitas sosial (Styan J.L, 1983). Dalam konteks manga dan anime Jepang, *slice of life* mengangkat kisah keseharian dengan karakter yang mudah dihubungkan (*relatable*) serta alur sederhana untuk menciptakan ilusi realisme. Seperti ditekankan Tanaka (Tanaka, 2014), genre ini umumnya menggunakan latar tempat yang familiar, dialog ringan, dan pengalaman hidup sederhana namun bermakna, sekaligus merefleksikan nilai sosial, dinamika relasional, dan apresiasi terhadap momen-momen kecil dalam kehidupan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika Ferdinand de Saussure untuk menganalisis representasi pola asuh orang tua tunggal dan dinamika sosial dalam *Yotsuba&!*. Melalui tanda-tanda visual dan naratif, karya ini tidak hanya menjadi medium hiburan, tetapi juga cerminan nilai-nilai komunitas serta apresiasi terhadap kehidupan sehari-hari yang sering diabaikan.

Representasi Pola Asuh *Scene-1*



Scene ini menampilkan momen hangat antara Yotsuba dan Koiwai saat menyeberang jalan dengan sepeda kecil. Visual dan dialog sederhana merefleksikan pola asuh Koiwai yang suportif, mengajarkan tanggung jawab serta keamanan bagi Yotsuba.

Semangat eksplorasi Yotsuba mencerminkan rasa ingin tahu alami anak-anak, sementara Koiwai memberikan keseimbangan antara kebebasan dan disiplin. Latar perumahan yang sederhana serta interaksi ringan menegaskan esensi *slice-of-life* dalam *Yotsuba&!*, di mana keseharian menjadi medium pembelajaran dan penguatan hubungan keluarga tunggal.

Representasi Pola Asuh Scene-2



Scene ini menggambarkan pola asuh otoritatif Koiwai melalui teguran ringan terhadap Yotsuba. Ekspresi tegas Koiwai dan reaksi bingung Yotsuba menjadi penanda hubungan ayah-anak yang sehat. Pola komunikasi ini menyeimbangkan disiplin dan kasih sayang, sebagaimana dijelaskan Baumrind.

Dialog dalam adegan ini menunjukkan bagaimana Koiwai mengajarkan batasan tanpa mengurangi rasa aman Yotsuba. Maccoby dan Martin

menegaskan bahwa pendekatan ini membantu anak memahami tanggung jawab tanpa rasa takut (Maccoby, 1992). Ketukan ringan di kepala Yotsuba bersifat simbolis, bukan hukuman fisik, sebagai bentuk peringatan lembut dengan tetap mempertahankan kehangatan hubungan.

Adegan ini merepresentasikan pentingnya mendidik anak tentang aturan dan tanggung jawab dalam interaksi sehari-hari, sebagaimana dijelaskan oleh Bornstein yang menekankan peran komunikasi ringan dalam memperkuat ikatan emosional keluarga tunggal.

Representasi Pola Asuh *Scene-3*



Scene ini menampilkan pola asuh otoritatif Koiwai terhadap Yotsuba, di mana ia memberikan kebebasan bereksplorasi namun tetap menanamkan tanggung jawab melalui batasan dan konsekuensi. Setelah hukuman berakhir, ekspresi ceria Yotsuba mencerminkan kebahagiaannya saat kembali mendapatkan kepercayaan orang tuanya.

Sepeda sebagai simbol kebebasan merepresentasikan pendekatan Koiwai yang mendorong kemandirian dengan tetap memberikan pengawasan. Adegan ini menegaskan bahwa pola asuh otoritatif, dengan keseimbangan kebebasan dan disiplin, efektif dalam mendidik anak tentang tanggung jawab dan konsekuensi. Pola asuh Koiwai tercermin dalam bimbingan rasional, komunikasi terbuka, dan pendampingan aktif, menjadikannya representasi pola asuh otoritatif dalam *Yotsuba&!*.

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa pada chapter 37, 40, 41 dalam manga *Yotsuba&!* berfungsi sebagai medium visual yang efektif dalam merepresentasikan dinamika pola asuh otoritatif dan interaksi keluarga tunggal melalui analisis semiotika Ferdinand de Saussure. Elemen visual dan naratif, seperti ilustrasi karakter (*signifier*) serta makna kedekatan keluarga dan kebebasan bereksplorasi (*signified*), mengkomunikasikan nilai pengasuhan yang sejalan dengan teori pola asuh otoritatif Baumrind (Sutisna, 2021). Pola asuh Koiwai, ayah Yotsuba, mencerminkan karakteristik otoritatif yang menggabungkan dukungan emosional, fleksibilitas aturan, dan komunikasi dua arah.

Temuan ini memperkuat argumen Hall bahwa media populer seperti manga mampu merekonstruksi realitas sosial melalui narasi visual, sekaligus mendukung teori McCloud (McCloud, 1993) tentang komik sebagai medium naratif-visual yang kompleks. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi akademis dalam kajian komunikasi visual, khususnya dalam memahami representasi pengasuhan melalui integrasi tanda visual dan teks.

DAFTAR PUSTAKA

10 works nominated for the Tezuka Osamu Cultural Prize announced; Grand Prize to be decided in early May. (n.d.). 2008.

<https://animeanime.jp/article/2008/03/14/2887.html>

2008 Eisner Nominations Most Diverse Yet. (2008).

https://web.archive.org/web/20110812125415/http://www.comic-con.org/ci/ci_eisners_08nom.shtml

Bambang, M. (2013). Semiotics In Research Method of Communication. *Jurnal Penelitian Komunikasi, Informatika Dan Media Massa*, 16(1), 73–82.

<https://media.neliti.com/media/publications/222421-semiotics-in-research-method-of-communic.pdf>

BPS. (2024). Statistik Indonesia 2024. In *Statistik Indonesia 2020* (Vol. 1101001).

<https://www.bps.go.id/id/publication/2024/02/28/c1bacde03256343b2bf769b0/statistik-indonesia-2024.html>

Constitute project. (2021). Japan ' s Constitution of 1946. In *Constituteproject.org*.

https://www.constituteproject.org/constitution/Japan_1946.pdf?lang=en

Hidayat, S. (n.d.). Teori Representasi Stuart Hall. In *Academia*.

https://www.academia.edu/32148851/Teori_Representasi_Stuart_Hall

Japan Media Arts Plaza. (2006).

<https://web.archive.org/web/20120206004521/http://pl>

aqa.bunka.go.jp/english/festival/2006/manga/000510/index.php

Maccoby, E. E. (1992). The Role of Parents in the Socialization of Children: An Historical Overview. In *Developmental Psychology* (Vol. 28, Issue 6).

Machi, L. A., & McEvoy, B. T. (2024). The Literature Review: Six Steps to Success. In *The Literature Review: Six Steps to Success*. <https://doi.org/10.4135/9781071939031>

McCloud, S. (1993). *Understanding Comics (The Invisible Art) By Scott McCloud.pdf* (p. 215). [http://mm12.johncaserta.info/wp-content/uploads/2012/10/Understanding Comics \(The Invisible Art\) By Scott McCloud.pdf](http://mm12.johncaserta.info/wp-content/uploads/2012/10/Understanding%20Comics%20(The%20Invisible%20Art)%20By%20Scott%20McCloud.pdf)

Styan J.L. (1983). *Modern Drama in Theory and Practice 3: Symbolism, Surrealism and the Absurd (Modern Drama in Theory & Practice)*.

Sumbo Tinarbuko, . (2003). Semiotika Analisis Tanda Pada Karya Desain Komunikasi Visual. *Nirmana*, 5(1), 31–47.

Sutisna, I. (2021). *Mengenal Model Pola Asuh Baumrind*. <http://wza>.

Tanaka, M. (2014). *Trends of Fiction in 2000s Japanese Pop Culture*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:162796680>

Umberto, E. (1984). *Semiotics and the Philosophy of Language*.