PESAN UNTUK MEMPERBAIKI HUBUNGAN ROMANTIS DALAM GAME IT TAKES TWO
(ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES)

SKRIPSI

Oleh:
Delfi Reza Putri
202010415349

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA

2025

PESAN UNTUK MEMPERBAIKI HUBUNGAN ROMANTIS DALAM GAME IT TAKES TWO (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES)

SKRIPSI

Oleh:
Delfi Reza Putri
202010415349

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA

2025

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi	: Pesan untuk Memperbaiki Hubungan Romantis dalam Game It Takes Two (Analisis Semiotika Roland Barthes)
Nama Mahasiswa	: Delfi Reza Putri
Nomor Pokok Mahasiswa	: 202010415349
Program Studi/Fakultas	: Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
Tanggal Lulus Ujian Skripsi	: 6 Februari 2025

Jakarta, 17 Februari 2025

MENYETUJUI,

Pembimbing



Azhar Irfansyah, S.IP., M.A

NIDN. 0308108905

Pesan Untuk Memperbaiki.., Delfi Reza Putri, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi	: Pesan untuk Memperbaiki Hubungan Romantis dalam Game It Takes Two (Analisis Semiotika Roland Barthes)
Nama Mahasiswa	: Delfi Reza Putri
Nomor Pokok Mahasiswa	: 202010415349
Program Studi/Fakultas	: Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
Tanggal Lulus Ujian Skripsi	: 6 Februari 2025

Jakarta, 17 Februari 2025

MENGESAHKAN,

Ketua Penguji	: Muhamad Husni Mubarok, S.Pd., M.IKom NIDN. 0414128601	.....
Penguji	: Azhar Irfansyah, S.IP., M.A NIDN. 0308108905	.....
Sekretaris Penguji	: Pagi Muhamad, S.I.Kom., M.I.Kom NIDN. 0310038403	.....

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi	Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi
Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si	Dra. Truly Wangsalegawa, M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 2203551	NIP. 1908425

Pesan Untuk Memperbaiki.., Delfi Reza Putri, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Skripsi yang berjudul "Pesan untuk Memperbaiki Hubungan Romantis dalam *Game It Takes Two*" ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas dengan kaidah penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Saya mengizinkan skripsi ini dipinjam dan digandakan melalui Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Saya memberikan izin kepada Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikannya melalui Internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Jakarta, 17 Februari 2025

Yang membuat pernyataan,



Delfi Reza Putri
202010415349

ABSTRAK

Delfi Reza Putri, 202010415349. Pesan Untuk Memperbaiki Hubungan Romantis Dalam *Game It Takes Two* (Analisis Semiotika Roland Barthes).

Fenomena mudahnya perpisahan hubungan romantis pada generasi muda sering kali disebabkan oleh kurangnya pemahaman dalam memenuhi kebutuhan emosional pasangan. Media baru seperti media sosial dapat mempermudah pertemuan individu dan mempermudah perpisahan antar individu. Namun media baru seperti video *game*, dapat berperan penting sebagai media pembawa pesan untuk edukasi perbaikan hubungan romantis. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana *game It Takes Two* merepresentasikan proses perbaikan hubungan romantis melalui simbol dan tanda. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan desain penelitian deskriptif. Analisis dilakukan menggunakan teori semiotika Roland Barthes untuk mengidentifikasi Denotasi, Konotasi, dan mitos pada simbol dan tanda dalam *game It Takes Two*. Teori semiotika Barthes menjelaskan bagaimana tanda dan simbol dapat mengandung makna yang lebih mendalam, yang dapat dipahami melalui unsur budaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *It Takes Two* menyampaikan pesan tentang pentingnya kolaborasi, komunikasi, dan pengorbanan dalam memperbaiki hubungan romantis. Sepuluh *cutscene* dalam sesi *Dr. Hakim Couples Therapy* di *game It Takes Two* menggambarkan proses perbaikan hubungan yang mencakup introspeksi, pemulihan, dan kesadaran diri.

Kata Kunci: Hubungan Romantis, Semiotika, Roland Barthes, *It Takes Two*, *Dr. Hakim Couples Therapy*.

ABSTRACT

The phenomenon of the ease of breakups in romantic relationships among the younger generation is often caused by a lack of understanding in meeting the emotional needs of partners. New media, such as social media, facilitates the meeting of individuals and simplifies the process of separation. However, new media, like video games, can play a crucial role as a medium for conveying messages aimed at educating and improving romantic relationships. This study aims to analyze how the game It Takes Two represents the process of relationship repair through symbols and signs. The research employs a qualitative method with a descriptive research design. The analysis is conducted using Roland Barthes' semiotic theory to identify the denotation, connotation, and myths in the symbols and signs found within It Takes Two. Barthes' semiotic theory explains how signs and symbols can carry deeper meanings, which can be understood through cultural elements. The findings indicate that It Takes Two conveys messages about the importance of collaboration, communication, and sacrifice in improving romantic relationships. Ten cutscenes in the Dr. Hakim Couples Therapy sessions in It Takes Two illustrate the process of relationship repair, encompassing introspection, recovery, and self-awareness.

Keywords: Message, Romantic Relationship, Semiotics, Roland Barthes, *It Takes Two*, Dr. Hakim Couples Therapy.

Pesan Untuk Memperbaiki.., Delfi Reza Putri, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas kehendakNya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Adapun judul skripsi ini adalah "Pesan untuk Memperbaiki Hubungan Romantis dalam *Game It Takes Two* (Analisis Semiotika Roland Barthes)"

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah Skripsi di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Tidak dapat disangkal bahwa butuh usaha yang keras dalam penyelesaian pengerjaan skripsi ini. Namun, karya ini tidak akan selesai tanpa orang-orang tercinta di sekeliling penulis yang mendukung dan membantu. Terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Irjen Pol (Purn) Prof. Dr. Drs. Bambang Karsono, S.H., M.M., Ph.D., D.Crim selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Ibu Dra. Truly Wangsalegawa, M.A., M.Ed., Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
3. Bapak Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si selaku Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Bapak Azhar Irfansyah, S.IP, M.A selaku Dosen Pembimbing dalam penelitian skripsi program studi Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
5. Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan ilmu yang penulis miliki. Untuk itu dengan kerendahan hati penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak demi membangun laporan penelitian ini.

Jakarta, 17 Februari 2025

Penulis,

Delfi Reza Putri
202010415349

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING ii

LEMBAR PENGESAHAN iii

LEMBAR PERNYATAAN iv

ABSTRAK v

ABSTRACT vi

KATA PENGANTAR vii

DAFTAR ISI viii

DAFTAR TABEL xi

DAFTAR GAMBAR xii

DAFTAR BAGAN xiii

DAFTAR LAMPIRAN xiv

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1. Latar Belakang 1

1.2. Fokus Penelitian 10

1.3. Pertanyaan Penelitian 10

1.4. Tujuan Penelitian 10

1.5. Manfaat Penelitian 11

1.5.1. Manfaat Penelitian Teoritis 11

1.5.2. Manfaat Penelitian Praktis 11

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 12

2.1. Penelitian Terdahulu 12

Pesan Untuk Memperbaiki.., Delfi Reza Putri, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

2.2. Tinjauan Konseptual 14
2.2.1. Komunikasi 14
2.2.2. Pesan 15
2.2.3. Hubungan Romantis..... 16
2.2.4. Media Baru 18
2.2.5. *Video Game* 18
2.2.6. *Cutscene*..... 19
2.2.7. *It Takes Two*..... 20
2.3. Tinjauan Teoretis 21
2.3.1. Semiotika Roland Barthes 21
2.4. Kerangka Berpikir.....23
BAB III METODE PENELITIAN.....25
3.1. Pendekatan Penelitian 25
3.2. Desain Penelitian.....25
3.3. Subjek dan Objek Penelitian 25
3.4. Teknik Pengumpulan Data.....26
3.5. Teknik Analisis Data.....27
3.6. Keabsahan Data.....27
3.7. Tempat dan Waktu Penelitian 28
3.7.1. Tempat Penelitian..... 28
3.7.2. Waktu Penelitian 28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 29

Pesan Untuk Memperbaiki.., Delfi Reza Putri, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

4.1. *Game It Takes Two*.....29

4.1.1. Semiotika dalam *Cutscene* Sesi *Dr. Hakim Couples Therapy*.. 30

4.2. Pembahasan.....46

BAB V PENUTUP 51

5.1. KESIMPULAN.....51

5.2. SARAN 52

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

Pesan Untuk Memperbaiki.., Delfi Reza Putri, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Data Perceraian di Indonesia tahun 2020-2023 2

Tabel 2. Penelitian Terdahulu 12

Tabel 3. Sesi Dr. Hakim Couples Therapy 26

Pesan Untuk Memperbaiki.., Delfi Reza Putri, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1. Data Statistik jumlah pengguna *game* seluruh dunia tahun 2023 6

Gambar 2. Tingkatan tanda Barthes 22

Gambar 3. Boneka kayu di atas rel yang berbeda 31

Gambar 4. Jam kangkok yang berfungsi kembali 32

Gambar 5. Jam besar utama menyerang Cody dan May dengan *Time Loop* 34

Gambar 6. Dr. Hakim memberikan magnet sebagai senjata 35

Gambar 7. Kondisi kota yang membeku dan mereka perlu membunyikan lonceng besar 37

Gambar 8. Jalan Cody dan May terhalang danau, mereka perlu menyalakan mercusuar 38

Gambar 9. Cody menjadi tanaman dan May mendapatkan penyiram tanaman 40

Gambar 10. Para *Lighstick* menari di lantai dansa 42

Gambar 11. May melayang saat bernyanyi 43

Gambar 12. Benda yang menjadi lokasi *Dr. Hakim Couples Therapy* menjadi hidup kembali setelah Cody dan May menyelesaikan terapi 44

Pesan Untuk Memperbaiki.., Delfi Reza Putri, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

DAFTAR BAGAN

Halaman

Bagan 1. Proses Komunikasi..... 14

Bagan *2*. Alur Penelitian 23

Pesan Untuk Memperbaiki.., Delfi Reza Putri, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Mahasiswa

Lampiran 2. Sinopsis *Game It Takes Two*

Lampiran 3. Kartu Konsultasi Skripsi

Lampiran 4. Form Perbaikan Sidang Skripsi

Pesan Untuk Memperbaiki.., Delfi Reza Putri, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025