

## **BAB I PENDAHULUAN**

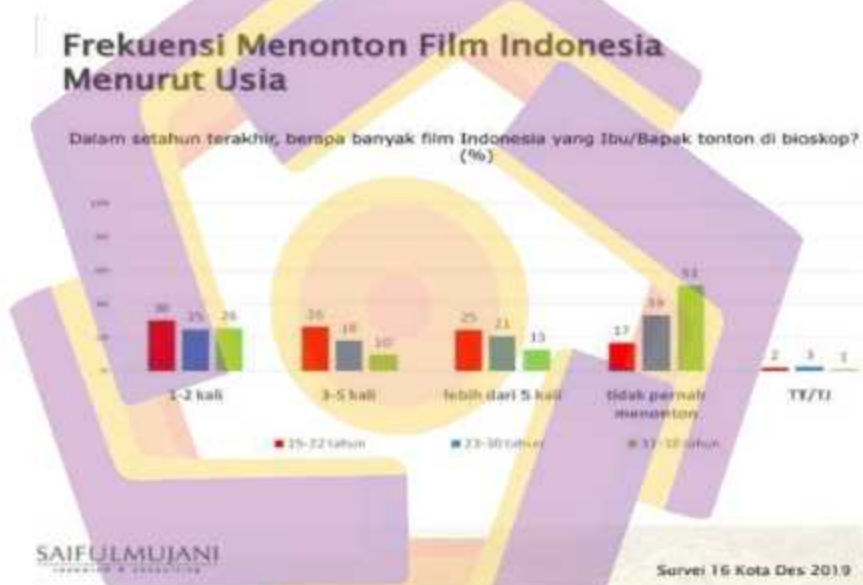
### **1.1 Latar Belakang**

Media telah menjadi wadah sumber informasi utama bagi masyarakat, tak heran remaja sekarang menjadi sangat mudah untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan. Komunikasi massa yang dalam prosesnya menggunakan wadah berupa media yang terlibat dalam menyampaikan suatu pesan atau informasi kepada masyarakat (Richard, 2008). Sedangkan media sendiri merupakan alat saluran komunikasi yang melakukan penyebaran informasi secara massal dan dapat diakses oleh masyarakat secara massal (Bungin, 2006). Beberapa hal yang termasuk ke dalam media adalah film, televisi, diagram, media cetak (*printed material*), dan *computer* (Rasyad, 2011).

Film merupakan cerita singkat yang ditampilkan dalam bentuk gambar dan suara yang dikemas sedemikian rupa dengan permainan teknik kamera, teknik editing, dan skenario. Kemampuan film menampilkan gambar hidup dan suara yang memberinya daya tarik tersendiri. Film pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, maupun pendidikan dengan menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep, mengajarkan keterampilan, dan mempengaruhi suatu sikap (Arsyad, 2016). Film mempunyai dampak tertentu bagi penontonnya, dampak film terhadap masyarakat, dapat dipahami dari alur cerita dalam film tersebut. Film yang ditayangkan di televisi atau bioskop, selalu mempengaruhi masyarakat berdasarkan isi muatan pesan di dalam sebuah film. Karena film juga memiliki kemampuan untuk menjangkau banyak segmen sosial, membuat para ahli film mempunyai potensi untuk mempengaruhi khalayaknya. Film yang banyak mempergunakan simbol, tanda, ikon akan menantang penerimanya untuk semakin berusaha mencerna makna dan hakekat dari film tersebut. Film yang dimaksud dalam penelitian ini adalah film teatrical (*theatrical film*), yaitu film yang diproduksi secara khusus untuk dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop (*cinema*) (Effendy, 2013).

Naveen selaku Ketua Bidang Promosi dan Peredaran Asosiasi Perusahaan Film Indonesia (APFI) mengungkapkan bahwa Industri film sedang berada di puncak kejayaan, dengan *box office global* mencapai rekor tertinggi pada 2019

sebesar 42,5 miliar dolar AS. Semua indikator tampak sangat baik dan jelas bahwa dunia kreatiflah yang jadi pendorongnya. Hal tersebut disampaikan di awal tahun 2020 saat menggelar acara diskusi film “Kaum Muda Indonesia dan Perilaku Menonton Film” *pemaparan hasil survey yang dilakukan Saiful Mujani Research and Consulting (SMRC) yang diselenggarakan sebanyak 2 tahap September 2019 pada 103 Kabupaten/Kota dan di Desember 2019 (16 kota besar) dengan responden berusia 15 tahun lebih, semua kelompok ekonomi (SSE) (Saiful Mujani (2020). Berikut beberapa data hasil temuan lapangan pada penyelenggaraan survei tersebut.*



Gambar 1. Frekuensi menonton berdasarkan usia

Sumber: Saiful Mujani (2020)

Film *My Generation* merupakan salah satu film Indonesia yang tercermin dalam realitas kehidupan sosial. Dirilis pada 9 November 2017, drama keluarga Indonesia dari IFI Sinema ini mengikuti dari persahabatan 4 siswa SMA Zeke, Konji, Suki dan Orly. Keempat karakter utama ini memiliki kepribadian yang

berbeda dan kontradiksi yang berbeda. Generasi muda yang mewakili kaum milenial dengan berani menyuarakan keluhannya tentang hubungannya dengan orang tua dan guru di sekolah. Langkah ini ditunjukkan dengan rekaman video yang mereka hasilkan, menjadi viral di sekolah karena berisi kritikan terhadap sekolah, guru, dan orang tua (liputan6.com, 2017). Sejak dirilisnya trailer film *My Generation* di platform Youtube pada 9 Oktober 2017, banyak reaksi negatif dari komunitas media sosial yang percaya bahwa film tersebut salah atau film tersebut bisa menjadi contoh panutan yang buruk bagi remaja untuk berani menyangkal kepada orang tua atau guru sekolah. Sebagai sutradara dan penulis skenario film *My Generation*, Upi Avianto hanya ingin menyampaikan pesan yang menggarisbawahi perubahan yang terjadi pada generasi sekarang dan bagaimana cara berkomunikasi yang dapat digunakan untuk menyikapi perilaku dan sikap anak muda hari ini.

Kategori usia remaja menurut Kartono (2019) yang masih berusia dibawah 21 tahun. Lebih rinci dijelaskan oleh Priyanto (2015) batas usia remaja yaitu antara usia dari 10-20 tahun, dengan kategori usia remaja awal yaitu umur 10-14 tahun sedangkan remaja akhir pada usia 15-20 tahun. Remaja pada umumnya memiliki jiwa yang masih labil dan belum mempunyai pedoman yang kuat sehingga usia remaja dikatakan sebagai usia yang paling rentan melakukan kenakalan. Ali dan Asrori (2014), menyebutkan masa remaja sebagai masa sosial, karena sepanjang masa remaja hubungan dengan sosial semakin tampak jelas dan dominan. Pada masa remaja, perubahan dalam bentuk apapun sangat mempengaruhi tumbuh kembang remaja. Dengan alasan modernisasi, remaja ingin mencoba sesuatu yang seharusnya tidak pantas untuk dicoba. Misalnya seperti kenakalan remaja, penggunaan obat-obat terlarang, meminum minuman keras, pergaulan bebas, perkelahian remaja, maupun berpenampilan yang tidak seharusnya. Tentu saja akan merusak masa depan remaja, maupun masa depan bangsa ini. Perubahan gaya hidup remaja sangat mengkhawatirkan, mengingat bahwa remaja adalah aset bangsa untuk masa depan. Dalam hal ini dikhawatirkan nilai-nilai sosial budaya yang tertanam pada remaja akan hilang seiring dengan masuk dan terus berkembangnya pengaruh gaya hidup budaya luar. Seiring berjalannya waktu, kekhawatiran tersebut

semakin terlihat. Hal ini disebabkan karena banyaknya kasus-kasus sosial yang melibatkan remaja yang terjadi di Indonesia.

Data peningkatan kenakalan dilansir dari Perlindungan Anak Indonesia (PAI) sepanjang bulan Januari sampai April 2019 sebanyak 37 kasus kekerasan di berbagai jenjang pendidikan. Masalah lainnya sering kali dilakukan remaja melakukan tawuran pelajar, sebagaimana yang diungkapkan data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI, 2019) angka tawuran pelajar di Indonesia kian meningkat datanya dari tahun ke tahun, pada tahun 2017 sebesar 12, 9 naik menjadi 14 persen di tahun 2018. Dikutip dari Komisioner Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KKPAI) *"menurut Erlinda, perlunya pemerintah setiap daerah-daerah menciptakan ruang terbuka bagi masyarakat untuk saling berkomunikasi. Kasus-kasus kenakalan remaja yang termasuk tawuran pelajar, Erlinda mengungkapkan bahwa kasus-kasus seperti itu seringkali terjadi akibat komunikasi yang buruk antar anggota masyarakat. Anak-anak remaja tidak tersalurkan minat dan bakatnya. Pola asuh otoriter dan lingkungan yang terbuka terhadap fenomena kenakalan remaja ini juga menjadi salah satu faktor pemicu"* (Kpai.go.id, 2017).

Kenakalan remaja dikategorikan sebagai perilaku remaja yang menyimpang karena perilaku tersebut melanggar norma, aturan atau hukum yang berlaku di masyarakat yang seharusnya dikerjakan atau dipatuhi. Kenakalan remaja mengacu pada suatu cakupan yang luas, mulai dari tingkah laku yang tidak dapat diterima sosial hingga tindakan kriminal. Meningkatnya kasus kriminal bukan hanya dilakukan oleh orang dewasa, namun juga banyak dari kalangan remaja yang terjerumus dalam kenakalan remaja. Maka selain menyimpang norma yang berlaku, kenakalan remaja ini juga dapat menjadi masalah sosial karena dapat membuat resah khalayak umum. Berbagai macam kenakalan remaja seperti perkelahian, vandalisme, hobi *clubbing*, *sex* bebas, pencurian, narkoba. Latar belakang seorang individu terjerumus ke dalam kenakalan remaja bisa bermacam-macam, bisa karena lingkungan keluarga, pergaulan, masyarakat bahkan pendidikan. Ketika remaja terjerumus dalam lingkungan pergaulan yang salah, maka besar kemungkinan dia akan melakukan perilaku yang sama seperti yang dilakukan oleh teman-temannya.

Pengaruh gaya hidup dalam lingkungan pergaulan yang keliru bisa saja menjadi alasan penyebab remaja terjerumus dalam kenakalan remaja, sehingga bagi

remaja sekarang gaya hidup merupakan gambaran setiap orang yang menerapkannya dan menggambarkan seberapa nilai norma orang tersebut. Meskipun film *My Generation* mengundang kontra di kalangan orang tua dan mendapat respons yang rendah, film ini memiliki rating yang 7, 2/10 versi situs IMDb dan berhasil masuk dalam enam nominasi di ajang Piala Maya 2017 (Pialamaya.com 2017). Pesan yang terkandung dalam film *My Generation* memiliki pengaruh yang memungkinkan terjadinya suatu fenomena baru di realitas kehidupan nyata. Seperti pesan komunikasi interpersonal dalam keluarga yang ingin disampaikan dalam film *My Generation*, yang mana film tersebut merepresentasikan perbedaan gaya hidup generasi remaja masa kini dengan generasi dulu.

Komunikasi interpersonal dalam keluarga yang terjalin antara orang tua dengan anak merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan perkembangan seorang individu, hasil komunikasi yang diharapkan adalah komunikasi yang efektif. Komunikasi yang efektif dapat menimbulkan pengertian, kesenangan, pengaruh pada sikap, hubungan yang semakin baik dalam lingkungan diharapkan terbina komunikasi yang efektif, sehingga akan terjadi hubungan yang harmonis dalam keluarga (Effendy, 2017). Komunikasi merupakan pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih, sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami. Komunikasi massa dalam prosesnya, terbagi menjadi dua yaitu komunikasi lisan maupun tulisan.

Film *My Generation* merupakan hasil riset sang sutradara selama dua tahun melalui media sosial (entertainment.kompas.com, 2018). Dengan demikian, film ini banyak mengandung suara pendapat generasi milenial dan menunjukkan perbedaan antara generasi milenial dan generasi orang tuanya, yaitu generasi X. Orang tua yang berperan dalam film *My Generation* selalu memberi label nakal pada mereka yang sebenarnya lebih cocok disebut kritis dan kreatif. Konflik dalam film *My Generation* yang terjadi antara orang tua dan anak, dimana anak menentang bahwa gaya hidup generasi dulu tidak bisa disamakan dengan generasi masa kini, sedangkan orang tua khawatir jika gaya hidup generasi masa kini menuju ke arah yang negatif atau keliru. Gaya hidup remaja dapat dikatakan keliru dan

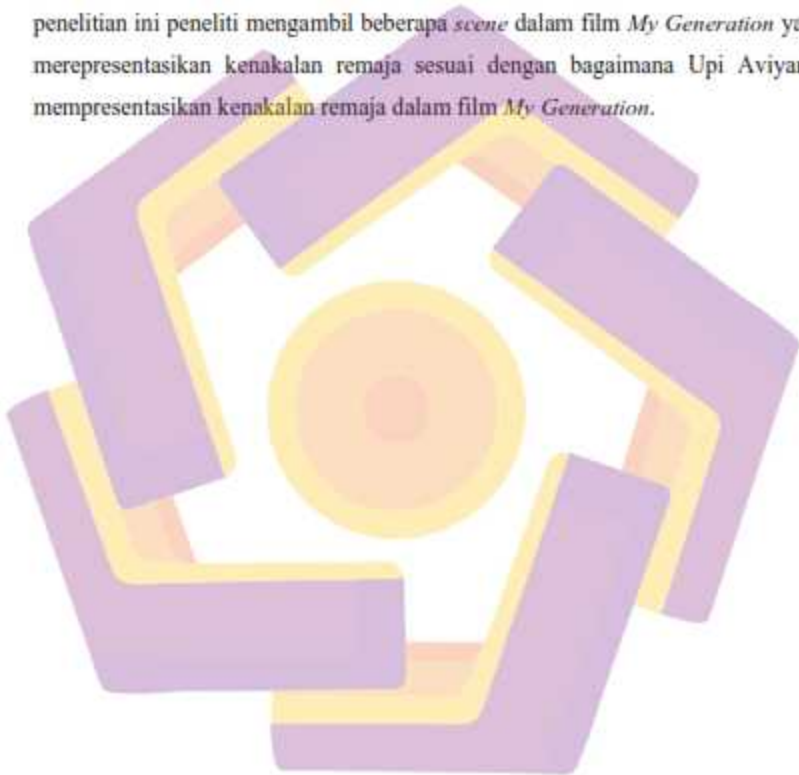
mengakibatkan kenakalan pada remaja seperti pergaulan bebas maupun perkelahian antar remaja yang justru dapat merugikan remaja itu sendiri.

Selain itu, yang membuat peneliti tertarik untuk meneliti film *My Generation* adalah permasalahan remaja yang terdapat dalam film ini tidak hanya tentang percintaan saja, melainkan permasalahan yang lebih kompleks seperti masalah keluarga, masalah persahabatan, dan kehidupan remaja. Menceritakan kehidupan remaja masa kini dengan segala problematika yang dihadapi, pemberontakan para remaja masa kini terhadap segala aturan yang dibuat oleh orang tuanya yang mencoba mengarahkan anak-anaknya yang termasuk kategori generasi milenial untuk menjadi anak yang sesuai harapan orang tua. Perbedaan karakter antar generasi yang sangat menonjol tertuang dalam film ini yang merepresentasikan di kehidupan nyata pada umumnya. Keempat tokoh utama dalam film *My Generation* mewakili generasi milenial dan hampir mendekati realita yang sebenarnya, yang mana generasi milenial juga dikenal sebagai generasi yang sangat percaya diri (*confidence*), berani, dan kaya akan ide, serta gagasan yang mampu mengkomunikasikannya dengan cemerlang (*creative*) (Purwandi, 2017).

Dengan demikian, peneliti tertarik untuk menganalisa representasi kenakalan remaja dalam film *My Generation* yang dikaji menggunakan pandangan semiotika Roland Barthes. Demi mempresentasikan bagaimana kehidupan remaja generasi milenial secara natural, terutama dari sisi keberanian remaja dalam menyalurkan suara untuk berpendapat, dan bebas berekspresi maupun berkarya. Dalam representasi media, tanda akan digunakan untuk melakukan proses seleksi yang sesuai dengan kepentingan dan pencapaian tujuan komunikasi, hasil yang ideologis itu yang digunakan sementara tanda-tanda lain diabaikan (Wibowo, 2011). Teori semiotika dipilih oleh peneliti karena semiotika menjelaskan bagaimana penggunaan tanda sebagai simbol dan menemukan hal-hal yang tersembunyi dibalik sebuah tanda. Film pada umumnya dibangun dengan banyak tanda, sistem semiotika yang penting dalam film adalah penggunaan tanda sebagai simbol yang mengandung makna tertentu dan menggambarkan sesuatu makna. Metode semiotika dapat digunakan untuk menganalisis sebuah film, karena film merupakan bidang kajian yang relevan untuk analisis tersebut (Sobur, 2013). Sehingga teori semiotika ini cocok penulis gunakan yang nantinya guna mengkaji

suatu objek yaitu dalam film berdasarkan tanda-tanda yang memiliki makna baik dalam visual maupun tekstual.

Konsep Roland Barthes dalam menganalisis tanda pada sebuah film yaitu dengan menggunakan sistem pemaknaan tataran yakni denotatif dan sistem pemaknaan tataran konotatif. Berdasarkan uraian-uraian yang telah dikemukakan dalam latar belakang masalah diatas, maka peneliti menjadikan judul penelitian yaitu "**Representasi Kenakalan Remaja dalam Film *My Generation***". Dalam penelitian ini peneliti mengambil beberapa *scene* dalam film *My Generation* yang merepresentasikan kenakalan remaja sesuai dengan bagaimana Upi Aviyanto mempresentasikan kenakalan remaja dalam film *My Generation*.



## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan judul dan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka pertanyaan dalam penelitian ini adalah bagaimana representasi kenakalan remaja dalam film *My Generation*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kenakalan remaja dalam film *My Generation*?

## 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

### a. Manfaat Akademis

Kegunaan Akademik Penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran dalam pengembangan sebuah kajian keilmuan khususnya dilingkup penelitian pada sebuah film dengan menggunakan pemaknaan tanda-tanda yang berdasarkan teori Roland Barthes dan bisa menjadi bahan masukan dan rujukan yang berguna bagi perkembangan penelitian ilmu komunikasi, khususnya dalam mengkaji penelitian semiotika kenakalan remaja untuk menganalisis pada sebuah media film.

### b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu sebagai bahan rujukan untuk lebih kritis dalam memahami pesan makna melalui teknik semiotika pada sebuah film.