

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di Indonesia banyak golongan atau subkultur yang dianggap negatif oleh sebagian masyarakat. Subkultur adalah komunitas rasial, etnik, regional, ekonomi atau sosial yang memperlihatkan pola perilaku yang membedakannya dengan subkultur-subkultur lainnya dalam suatu budaya atau masyarakat yang melingkupinya (Mulyana, 2009: 19). Salah satu subkultur yang dianggap negatif adalah punk, karena punk dianggap tidak memiliki aturan. Tentunya, banyak perasaan aneh di benak seseorang ketika melihat anak punk, seperti *ngeri*, takut, tidak nyaman, aneh, bahkan tidak lazim. Awalnya punk adalah salah satu aliran musik yang terkenal. Namun, seiring perkembangan zaman, aliran musik tersebutlah yang akhirnya digunakan punker untuk mengekspresikan yang mereka yakini.

Musik punk memiliki atau mengandung lirik-lirik lagu berupa teriakan protes, yaitu protes terhadap kejamnya dunia, dan tidak hanya itu lirik musik punk juga berisi mengenai rasa frustrasi, kemarahan dan kejenuhan yang semuanya berkompromi dengan hukum jalanan, pendidikan rendah, kerja kasar, pengangguran serta represi aparat, pemerintah dan figur terhadap rakyat (Widya, 2010: 14-15). Di Inggris

musik punk diperkenalkan oleh *group* band Sex Pistol dan The Clash. Sedangkan di Indonesia musik punk diusung oleh *group* band yang berasal dari Bali yaitu Superman is Dead (SID). Salah satu kesamaan antara Sex Pistol dan SID adalah lirik lagu yang berisi tentang kritikan terhadap kehidupan sosial dan pemerintah.

Punk merupakan suatu subkultur kaum muda yang lahir dari reaksi atas dominasi kemapanan dan kondisi dunia yang kacau-balau (Widya, 2010: 5). Setiap subkultur memiliki caranya sendiri untuk memperlihatkan ciri khasnya kepada masyarakat luas, punk sendiri memperlihatkan perbedaannya melalui gaya hidup dan pakaian yang mereka kenakan. Punk awalnya dibentuk pada tahun 1976 oleh Michael Bakunin, lalu masuk ke Indonesia dan berkembang di Jakarta dan Bandung pada tahun 1990-an, tidak hanya di Jakarta dan Bandung namun punk juga berkembang di beberapa kota lainnya seperti Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY), Malang dan Surabaya (www.slideshare.com diakses pada Hari Rabu, 17 April 2013).

Punk dipandang negatif oleh masyarakat karena dianggap sampah masyarakat yang menyalahi aturan serta meresahkan masyarakat, dimana terkadang punker mabuk-mabukan di depan umum secara bergerombol, atau meminta uang secara paksa kepada masyarakat. Keberadaan anak punk saat ini bisa dilihat di perempatan-perempatan lampu merah, kolong jembatan dan daerah-daerah kumuh lainnya.

Ada salah satu contoh kasus bagaimana anak punk tidak diterima oleh masyarakat, dan kasus tersebut sempat menjadi kontroversi karena dianggap melanggar Hak Asasi Manusia (HAM), seperti yang diterbitkan oleh Harian Kompas edisi Rabu, 04 Januari 2012, yakni penangkapan 64 anak punk oleh aparat Satuan Polisi Pamong Praja dan Wilayatul Hisbah Banda Aceh, ketika para punkers menggelar konser amal punk di Lapangan Blang Padang, Banda Aceh, 12 Desember 2011. Penangkapan tersebut dilakukan dengan tuduhan ulah yang mereka lakukan bertentangan dengan syariah Islam dan dianggap mengganggu ketertiban. Setelah ditangkap mereka diserahkan kepada Kepolisian Kota Besar Banda Aceh untuk dibina.

Gambar 1.1
Penangkapan dan penggundulan anak punk



Isu pelanggaran HAM terhadap kasus penangkapan 64 punker ini bermula ketika *Center for Human Rights and Democracy Defender* (Pusat Pembela Hak Asasi Manusia dan Demokrasi) mengeluarkan tuduhan bahwa tindakan yang dilakukan oleh pemerintah Banda Aceh tersebut telah melanggar Hak Asasi Manusia (HAM). Menurut Zulfikar Muhammad, Direktur *Center for Human Rights and Democracy*

Defender mengatakan tindakan tersebut bertentangan dengan kebebasan berekspresi dan berkumpul yang sering juga disebut hak untuk bertahan sebagai upaya mempertahankan nilai-nilai demokrasi “setiap manusia dijamin oleh negara untuk memiliki wadah dalam menyampaikan nilai-nilai kebenaran”. Zulfikar juga meminta kepada pemerintah Banda Aceh untuk memberi kesempatan kepada punker dalam menyampaikan aspirasinya di sebuah forum diskusi, bukan malah merazia, mengintimidasi dengan kata, menangkap secara *serampangan* dan lain-lain, Zulfikar juga menganggappemerintah Aceh sampai saat ini belum bisa menghormati hak-hak masyarakat yang beragama (<http://sosbud.kompasiana.com> diakses pada Hari Sabtu, 21 September 2013).

Kasus tersebut juga mendapat protes dari berbagai kalangan, salah satunya adalah aksi protes oleh Komunitas Bendera Hitam (KBH). KBH yang merupakan komunitas anti jiwa otoritarian dan mengutamakan *equality* atau kebersamaan akhirnya ambil sikap untuk membangun solidaritas. Mereka akan membangun solidaritas dan turun ke jalan, tuntutan yang wajib dan harus segera dilakukan adalah “Bebaskan mereka. Mereka bukan kriminal” ujar Joshua selaku koordinator KBH (<http://utama.seruu.com> diakses pada Hari Sabtu, 21 September 2013).

Tidak hanya dari dalam negeri saja, protes pun ditunjukkan oleh beberapa komunitas punk yang ada di luar negeri, bahkan band punk rock asal Amerika, Rancid, turut memprotes kejadian tersebut melalui akun *twitter* resminya “*We hate what's going on with our punk brothers and*

sisters in Indonesia. Rancid's got your back!" (www.okezone.com diakses pada Hari Sabtu, 21 September 2013).

Gambar 1.2
Aksi protes pembebasan anak punk



Anak punk menjadi sorotan banyak kalangan karena gaya hidup yang dianutnya, seperti *fashion* yang dikenakan oleh punker yaitu pakaian dan aksesoris, selain *fashion* punker juga memiliki gaya rambut yang *nyentrik*. Gaya berpakaian anak punk, dan segala aksesoris yang menempel di tubuhnya adalah bentuk perwujudan dari identitas mereka, dan setiap yang mereka kenakan memiliki makna tersendiri. *Fashion* punk asli tahun 1970-an dimaksudkan muncul sebagai sesuatu yang konfrontir, mengejutkan dan melawan. Banyak *fashion* punk tahun 1970-an didasarkan pada Vivienne Westwood dan Malcolm McLaren, dengan model seperti Ramones, Richard Hell, Patti Smith dan Bromley Contingent. Namun, seiring berjalannya waktu, gaya punk tahun 1970-an sudah tidak digunakan oleh punker saat ini. T-shirt yang sengaja menyinggung seseorang atau golongan tertentu sangat populer pada awal

munculnya punk, seperti t-shirt destroy yang dijual di sex (toko milik McLaren), yang menampilkan salib terbalik dan Swastika Nazi.

Gambar 1.3
Gaya anak punk pada awal kemunculannya



Pada umumnya punk modern menggunakan pakaian yang berbahan dasar kulit, denim, *spikes*, rantai dan sepatu *boot*, ada pula yang mengenakan rompi kutton yang biasa disebut *battle jacket*, celana jeans yang sempit dan robek serta pakaian robek. Sedangkan gaya rambut dan warna rambut juga tidak kalah penting bagi punker. Celana yang sempit menandakan himpitan hidup yang mereka alami, dan terkadang di beberapa bagian sengaja dirobek untuk menandakan kebebasan berekspresi bagi para punker (Widya, 2010: 65-66).

Gaya rambut punker biasanya menggunakan gaya *mohawk* atau *liberty spikes*, sedangkan warna rambut biasanya berwarna terang yang tidak alami, seperti merah, biru, hijau, merah muda, atau percampuran dari beberapa warna tersebut yang membuatnya menjadi bahan perhatian.

Sedangkan aksesoris juga tidak luput dari dandanan para punker seperti rantai, paku logam atau *spike* yang ditambahkan pada jaket atau celana mereka, dan tidak sedikit punker yang memodifikasi tubuh mereka seperti, mentattoo tubuh mereka dan menindik telinga, hidung, lidah dan bagian tubuh lainnya. Gaya hidup anak punk yang meresahkan masyarakat karena dianggap menyalahi aturan membuat pandangan miring terhadap punker, dan terkadang punker mendapatkan sikap diskriminasi dari sebagian masyarakat.

Gambar 1.4
Gaya liberty spikes & mohawk

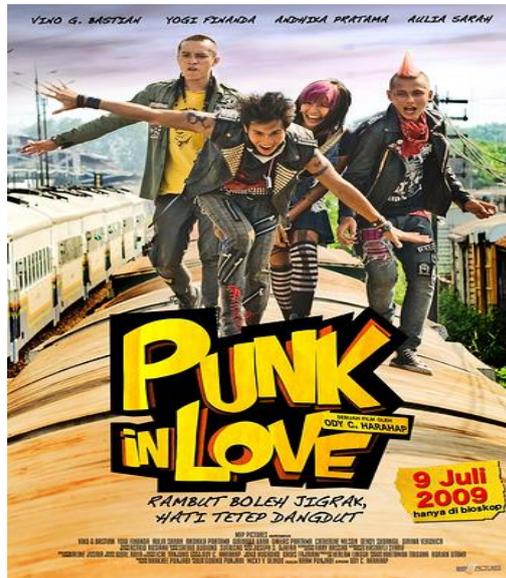


Gambar 1.5
Style punk saat ini



Fenomena kehidupan anak punk merupakan salah satu realitas sosial yang bisa diangkat ke media. Media sesungguhnya berada di tengah realitas sosial yang sarat dengan berbagai kepentingan, konflik, dan fakta yang kompleks dan beragam (Sobur, 2009: 29-30). Pekerjaan media pada hakikatnya adalah mengkonstruksikan realitas, isi media adalah hasil para pekerja media mengkonstruksikan berbagai realitas yang dipilihnya. Subkultur menjadi salah satu *issue* yang diperkenalkan oleh media, melalui film. Ada salah satu film Indonesia yang menceritakan mengenai kehidupan empat anak punk yang berasal dari Malang yang pergi ke Jakarta untuk mengejar cinta salah satu punker, yaitu film yang berjudul *Punk in Love* arahan Ody C. Harahap dan dibintangi oleh Almira (Aulia Sarah), Arok (Vino G. Bastian), Mojo (Yogi Finanda) dan Yoji (Andhika Pratama).

Gambar 1.6
Cover film *Punk in Love*



Film perjalanan atau yang disebut dengan *road movie*, jika digarap dengan benar, menjanjikan sebuah tontonan yang menarik dan berisi. Hampir semua unsur cerita bisa dimasukkan ke dalamnya seperti, drama, petualangan, komedi, kisah cinta, persahabatan, aksi, hingga kritik sosial sekalipun. Dalam film tersebut keempat punker itu mengenakan pakaian dan gaya rambut seperti punker lainnya, namun ada hal yang membedakannya dengan punker lain yaitu bagaimana gaya hidup mereka yang tidak sesangar dandanannya. Dalam film tersebut diperlihatkan kehidupan anak punk yang berbeda dari kehidupan anak punk saat ini, seperti Yoji yang menyukai musik dangdut walaupun dandanannya cadas, Mojo yang selalu membantu pekerjaan orangtuanya sebagai penggali kuburan, selain itu Mojo juga hafal naskah proklamasi dan membacakannya di hadapan makam Bung Karno.

Selain itu dalam film tersebut juga diperlihatkan keempat anak punk itu mau membantu seorang pemulung yang sudah tua untuk membereskan

barang-barangnya yang terjatuh. Film tersebut juga memperlihatkan adegan dimana punker mendapatkan diskriminasi dari petugas klinik yang melihat dandanan mereka, dan menganggap mereka tidak mampu untuk membayar.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji cerita dalam film *Punk in Love* karena film *Punk in Love* memiliki cerita yang berbeda dengan film lainnya yang menceritakan tentang kehidupan anak punk seperti *Jakarta Punk Marjinal*, *SID & Nancy*, *Punk: The Early Years*, *Urban Struggle*, *Punk – Os Filhos Da Noite*, *Lavirsanca De Los Punks* dan *Street Punk – The Movie*. Peneliti berasumsi bahwa film *Punk in Love* merupakan gambaran gaya hidup anak punk, gaya hidup yang sedikit berbeda dari punker lainnya. Mengacu pada latar belakang di atas, terdapat beberapa alasan bagi peneliti untuk meneliti gaya hidup yang digambarkan dalam film *Punk in Love*. Pertama, film ini tidak hanya menampilkan kesangaran punker, namun juga menampilkan beberapa adegan lucu atau komedi yang diperankan oleh keempat punker yaitu Almira, Arok, Mojo dan Yoji, dan hal yang menarik lainnya adalah adanya punker perempuan dalam film tersebut, dan perempuan dalam film tersebut digambarkan sebagai seseorang yang bisa mengatur semuanya. Kedua, film *Punk in Love* berbeda dengan film lainnya yang menceritakan kehidupan punk. Ketiga, punker dalam film ini tidak mudah putus asa dan tahu bagaimana cara bertindak untuk mencapai apa yang mereka inginkan.

Tentunya film ini menjadi menarik untuk diteliti karena mengangkat realitas sosial yang dikemas dengan audio visual, dan di beberapa adegan dalam film ini benar-benar menghadirkan komunitas punk yaitu anak-anak punk marjinal dan anak-anak punk Jakarta. Pentingnya penelitian ini karena konflik yang terjadi dalam film ini memperlihatkan bagaimana kehidupan sebagian anak punk, dan juga berusaha mengubah pandangan negatif masyarakat terhadap anak punk. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan semiotik sebagai alatnya.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas, maka ditentukan rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana gaya hidup anak punk dalam film *Punk in Love*?

C. Tujuan Penelitian

Mengetahui, mengkaji dan mengungkap bagaimana gaya hidup anak punk yang terkandung dalam adegan dan dialog dalam film *Punk in Love*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan membantu sebagai sarana penelitian ilmiah selanjutnya dalam bidang ilmu komunikasi, khususnya dalam bidang film dan semiotik.

2. Manfaat praktis penelitian ini dapat memberikan pemahaman dan pengetahuan baru mengenai subkultur punk yang selalu dianggap negatif oleh banyak orang khususnya di Indonesia.

E. Kerangka Teori

1. Media dan Film sebagai Konstruksi Realitas Sosial

Media sering kali disebut sebagai *the fourth estate* (kekuatan keempat) dalam kehidupan sosial ekonomi dan politik, hal ini terutama disebabkan oleh suatu persepsi tentang peran yang dapat dimainkan oleh media dalam kaitannya dengan pengembangan kehidupan sosial ekonomi dan politik masyarakat. Sebagai suatu alat untuk menyampaikan berita, penilaian, atau gambaran umum tentang banyak hal, ia mempunyai kemampuan untuk berperan sebagai institusi yang dapat membentuk opini publik, antara lain, karena media juga dapat berkembang menjadi kelompok penekan atas suatu ide atau gagasan, dan bahkan suatu kepentingan atau citra yang ia representasikan untuk diletakkan dalam konteks kehidupan yang lebih empiris.

Berdasarkan kemungkinan yang dapat diperankan itu, media massa merupakan sebuah kekuatan raksasa yang sangat diperhitungkan, dalam berbagai analisis tentang kehidupan sosial, ekonomi dan politik, media sering ditempatkan sebagai salah satu variabel determinan. Bahkan media, terlebih dalam posisinya sebagai suatu institusi informasi, dapat pula dipandang sebagai faktor yang paling besar dalam proses-proses perubahan sosial, budaya dan politik. Oleh karena itulah, dalam konteks

media massa sebagai institusi informasi, Karl Deutsch (dalam Effendy, 2000: 325) menyebutnya sebagai urat nadi pemerintah (*the nerves of government*). Hanya mereka yang mempunyai akses kepada informasi, yang bakal menguasai percaturan kekuasaan, atau sebenarnya urat nadi pemerintah itu berada di jaringan-jaringan informasi. Kalau kita mengacu pada fungsi media massa dalam ilmu komunikasi sebagai sarana pemindahan warisan sosial. Dahulu, fungsi tersebut kebanyakan berada di tangan para orangtua dan guru-guru sekolah. Namun, media massa semakin banyak melakukan transformasi sosial (Sobur, 2009: 30-31).

Menurut Shutz tahun 1992 realitas mengacu pada pemikiran manusia yang membawa *stock of knowledge* yang berasal dari proses sosialisasi. *Stock of knowledge* ini menyediakan orientasi yang mereka gunakan untuk menginterpretasikan objek-objek dan peristiwa yang mereka lakukan sehari-hari (Noviani, 2002: 49). *Stock of knowledge* yang dimiliki seseorang dalam melakukan interpretasi terhadap sebuah realitas tidak terlepas dari kondisi subjektif seseorang dalam melakukan sosialisasi yang memiliki latar belakang yang berbeda seperti dalam lingkungan pergaulan, pandangan sosial, keterlibatan dalam organisasi dan sebagainya.

Dalam proses konstruksi realitas, prinsipnya setiap upaya menceritakan (konseptualisasi) sebuah peristiwa, keadaan atau benda tak terkecuali mengenai hal-hal yang berkaitan dengan politik adalah usaha mengkonstruksikan realitas. Karena sifat dan faktanya bahwa pekerjaan media massa adalah menceritakan peristiwa-peristiwa, maka kesibukan

utama media massa adalah mengkonstruksikan berbagai realitas yang akan disiarkan. Media menyusun realitas dari berbagai peristiwa yang terjadi sehingga menjadi cerita atau wacana yang bermakna. Isi media tiada lain adalah realitas yang telah dikonstruksikan (*constructed reality*) dalam bentuk wacana yang bermakna.

Dalam proses konstruksi realitas bahasa adalah unsur utama. Ia merupakan instrumen pokok untuk menceritakan realitas. Bahasa adalah alat konseptualisasi dan alat narasi. Dengan begitu, penggunaan bahasa tertentu jelas berimplikasi terhadap kemunculan makna tertentu. Pilihan kata dan cara penyajian suatu realitas turut menentukan bentuk konstruksi realitas yang sekaligus menentukan mana yang muncul darinya (Hamad, 2004: 12).

Realitas yang ada dalam media bukan merupakan realitas yang terberi akan tetapi realitas hadir melalui proses konstruksi. Pada dasarnya media tidak dapat memproduksi realitas namun media dapat menentukan realitas-realitas yang ingin dimunculkan melalui makna dan kalimat-kalimat yang dipilih sehingga menghasilkan bahasa. Keberadaan bahasa itu sendiri tidak hanya sebagai alat untuk menggambarkan sebuah realitas melainkan bahasa sebagai gambaran atau citra yang akan muncul di benak masyarakat.

Konstruksi realitas sosial menurut Peter L Berger tidak dibentuk secara ilmiah, tidak juga sesuatu yang diturunkan oleh Tuhan, tetapi dibentuk dan dikonstruksi. Dengan pemahaman ini realitas terwujud benda

dan prural. Setiap orang mempunyai konstruksi yang berbeda-beda atas suatu realitas, berdasarkan pengalaman, referensi, pendidikan dan lingkungan sosial yang dimiliki masing-masing individu (Eriyanto, 2002:15).

Tidak hanya media, namun film juga mampu menjadi konstruksi realitas sosial, dengan cara mempengaruhi melalui bahasa dan kata-kata yang digunakan di dalamnya. Melalui perluasan dan modifikasi pembendaharaan kata dan akhirnya mengubah dan mengembangkan percakapan (*speech*), bahasa (*language*) dan makna (*meaning*) (Sunardi, 2002: 16). Bahasa yang digunakan dalam film dapat menghasilkan makna. Berawal dari perluasan kata-kata kemudian berkembang menjadi sebuah percakapan yang juga memiliki makna.

Film mempunyai dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu dengan yang lain untuk membentuk sebuah film. Masing-masing unsur tersebut tidak akan membentuk sebuah film jika hanya berdiri sendiri. Unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya (Pratista, 2008: 1).

Sebagai representasi dari realitas, film membentuk dan menghadirkan kembali realitas dan berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi dan ideologi. Berkaitan dengan hal ini, film bergerak dalam sistem makna budaya masyarakatnya, memperbaharainya dan

memproduksi atau mengulasnya. Dengan kata lain bahwa film menjadi sebuah media representasi yang mengkonstruksi cara hidup suatu masyarakat, memproduksi makna, rasa atau kesadaran.

Film sebagai media dipahami oleh masing-masing individu berdasarkan kemampuan berfikirnya yang berbeda karena beberapa faktor seperti pengalaman, pengetahuan yang dimiliki, sehingga film memiliki kemungkinan menghasilkan pemahaman yang berbeda pada masing-masing individu.

Maka dari penjabaran di atas bahwa film mampu menjadi sebuah media representasi dan media refleksi, yaitu sebagai refleksi dari realitas, dimana realitas dipindahkan ke atas layar menjadi sebuah film tanpa ada perubahan dari realitas tersebut. Namun, jika film hadir sebagai representasi dari realitas berarti film membentuk dan menghadirkan kembali realitas yang ada berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi, dan ideologi dari kebudayaannya.

Dalam penelitian ini, film *Punk in Love* merupakan sebuah film Indonesia yang mengangkat sebuah realitas sosial, yaitu mengenai kehidupan anak punk di Indonesia, yang dianggap negatif oleh sebagian masyarakat, dimana biasanya anak punk selalu berbuat onar dan bersikap sembarangan terhadap orang lain. Namun, dalam film ini kehidupan dan gaya hidup yang diangkat sedikit berbeda karena dibumbui dengan beberapa adegan komedi.

2. Gaya Hidup

Gaya hidup adalah pola-pola tindakan yang membedakan antara satu orang dengan orang lain. Dalam interaksi sehari-hari kita dapat menerapkan suatu gagasan mengenai gaya hidup tanpa perlu menjelaskan apa yang kita maksud; dan kita benar-benar tertantang serta mungkin sulit menemukan deskripsi umum mengenai hal-hal yang merujuk pada gaya hidup (Chaney, 2006: 40).

Gaya hidup berjalan sebagai seperangkat ekspektasi yang bertindak sebagai suatu bentuk kontrol terkendali terhadap munculnya ketidakpastian sosial masyarakat massa (*mass society*). Ekspektasi-ekspektasi tersebut tentu saja bukanlah perintah atau keharusan, meskipun individu-individu mungkin saja mengalami hal demikian, akan tetapi pola-pola dalam menjalani kehidupannya yang menyempurnakan kontur umum pembedaan struktur kelas (Chaney, 2006: 50).

Menurut Piliang, beberapa sifat umum dari gaya hidup adalah: (1) gaya hidup sebagai sebuah pola, yaitu sesuatu yang dilakukan atau tampil secara berulang-ulang, (2) yang mempunyai massa atau pengikut sehingga tidak ada gaya hidup yang personal, dan (3) mempunyai daur hidup (*life cycle*), artinya ada masa kelahiran, tumbuh, puncak, surut dan mati. Gaya hidup dibentuk, diubah, dikembangkan sebagai hasil dari interaksi antara disposisi *habitus* dengan batas serta berbagai kemungkinan realitas. Dengan gaya hidup individu menjaga tindakan-tindakannya dalam batas dan kemungkinan tertentu. Berdasarkan pengalaman sendiri yang diperbandingkan dengan realitas sosial, individu memilih rangkaian

tindakan dan penampilan mana yang menurutnya sesuai dan mana yang tidak sesuai untuk ditampilkan dalam ruang sosial (Adlin, 2006: 53-54).

Menurut Piliang, dalam kehidupan masyarakat modern, ada hubungan timbal-balik dan tidak dapat dipisahkan antara keberadaan citra (*image*) dan gaya hidup (*life style*). Gaya hidup adalah cara manusia memberikan makna pada dunia kehidupannya, membutuhkan medium dan ruang untuk mengekspresikan makna tersebut, yaitu ruang bahasa dan benda-benda, yang di dalamnya citra mempunyai peran yang sangat central. Di pihak lain, citra sebagai sebuah kategori di dalam relasi simbolik diantara manusia dan dunia objek, membutuhkan aktualisasi dirinya ke dalam berbagai dunia realitas, termasuk gaya hidup. Seorang remaja urban yang ingin membangun citra sebagai remaja yang selalu mengikuti perkembangan zaman, dan tak bisa dihindari harus mampu mengembangkan gaya hidup. Perilaku yang khas dan memiliki selera serta cita rasa yang memang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman (Sugihartati, 2010: 158).

Gaya hidup ada karena adanya masyarakat modern yang menjalaninya, gaya hidup masing-masing individu ataupun kolektif berbeda satu sama lain. Beberapa kritikus memandang pengadopsian gaya hidup tertentu oleh orang banyak sebagai indikasi dari masifikasi, yakni pemassalan yang disebabkan oleh ketidakmampuan mereka menemukan jati dirinya. Sementara itu, beberapa yang lain menilai gejala penularan gaya hidup sebagai keberhasilan kapitalisme mempengaruhi para

konsumennya untuk menggunakan produk-produk massal demi keuntungan para kapitalis sebagai produsen (Adlin, 2006: 37). Masyarakat konsumen, menurut perspektif *cultural studies* sering kali memang diyakini tumbuh karena didorong ideologi konsumerisme (Sugihartati, 2010: 46).

Gaya hidup yang ada dalam film *Punk in Love* tidak hanya menampilkan tingkah laku dari keempat anak punk itu, namun juga memperlihatkan bagaimana cara mereka berpakaian, gaya rambut dan lain sebagainya. Seperti halnya gaya berpakaian yang diciptakan oleh Vivienne Westwood, yang menjadikan sifat konsumen kelas pekerja meningkat dengan cara membuat toko yang memajang segala macam pakaian yang berbau punk, dengan gambar-gambar yang menggambarkan anti kemapanan.

3. Punk

Punk merupakan suatu subkultur yang mempunyai identitas bagi sekelompok anak muda. Mereka berusaha membangun sebuah wadah yang dapat menampung segala aktivitas dan ekspresi dalam rangka mencari jati diri, sekaligus sebagai media perlawanan terhadap berbagai aturan dan norma-norma yang berlaku di masyarakat.

Subkultur dipandang sebagai ruang bagi budaya menyimpang untuk mengasosiasikan ulang posisi mereka atau untuk meraih tempat bagi dirinya sendiri. Sehingga, di kebanyakan teori subkultur pertanyaan

tentang ‘perlawanan’ terhadap budaya dominan semakin mengemuka (Barker, 2011: 342).

Dick Hebdige seorang pemerhati subkultur punk, memaparkan makna subkultur yaitu pada objek-objek yang selalu dipesaingkan, sementara gaya yang terkait dengan subkultur itu sendiri adalah wilayah tempat definisi-definisi yang saling bertentangan dan bertarung dengan sangat dramatis. Kata subkultur, demikian menurutnya adalah sarat dengan misteri. Subkultur seakan mengesankan kerahasiaan, janji persekutuan rahasia, suatu ‘dunia bawah’ dan yang tak kalah penting ia juga melibatkan konsep yang lebih besar yakni “kultur”. Dalam pandangan Hebdige ini subkultur bisa dimaknai sebagai gaya hidup dan disisi lain bisa dimasukkan ke dalam kategori musik (Hebdige, 2005: 15).

Subkultur dilihat sebagai simbolis atas persoalan struktural kelas. Atau, sebagaimana yang dikemukakan oleh Brake dalam Barker (2011: 434).

Subkultur memunculkan suatu upaya untuk mengatasi masalah-masalah yang dialami secara kolektif yang muncul dari kontradiksi berbagai struktur sosial... Ia membangun suatu bentuk identitas kolektif dimana identitas individu bisa diperoleh di luar identitas yang melekat pada kelas, pendidikan dan pekerjaan (Brake, 1985: ix).

Menurut Hebdige, punk bukan hanya merupakan respons atau krisis kemunduran Inggris yang termanifestasi dalam pengangguran, kemiskinan, dan berubahnya standar moral, melainkan mendramatisasi itu semua. Gaya punk adalah ekspresi kemarahan dan frustrasi yang melekat pada satu

bahasa yang umumnya ada namun kini dimaknai ulang sebagai gejala dari sekumpulan masalah kontemporer.

Punk memiliki gaya hidup yang *nyentrik* dibandingkan dengan subkultur lain, seperti dikatakan sebelumnya bahwa gaya hidup merupakan kebiasaan, pandangan dan pola-pola respons terhadap hidup. Gaya hidup punk terlihat dari fesyen yang dikenakan. Fesyen merupakan sesuatu yang dipakai atau dikenakan dalam mengekspresikan/ mengaktualisasikan diri yang membentuk citra, harga diri, serta identitas individu atau suatu kelompok baik secara langsung maupun tidak langsung (Martono dan Pinandita, 2009: 60).

Berpakaian tidak lagi hanya sekedar modus sebagaimana kita menutupi tubuh. (Ber)pakaian telah menjadi suatu manifestasi dari gaya hidup. Elemen-elemen dalam pakaian lantas menjadi media berekspresi. Gaya berpakaian, mode ataupun fesyen, mempunyai dimensi yang lebih luas yaitu ekspresi dan bahasa. "*I speak through my clothes*" yang dilontarkan Umberto Eco dapat menjadi paradigma dalam menjabarkan punk sebagai fesyen. Dalam terminologi subkultur pun gaya berpakaian juga menjadi 'tiket' untuk masuk ke suatu kelas tertentu (Martono dan Pinandita, 2009: 58).

Subkultur dalam gaya hidup sebagaimana punk sebagai aliran musiknya, terbentuk melalui aktivitas konsumsi yang akan melahirkan identitas lebih bermakna. Pemberian makna seefektif dan penggunaan kelompok atas apa yang disediakan oleh pasar, bekerja serentak untuk

mendefinisikan, mengekspresikan, merefleksikan serta memperjelas perbedaan dan perbedaan kelompok (Storey, 2007: 12). Anggota dari subkultur biasanya menunjukkan keanggotaan mereka dengan gaya hidup atau simbol-simbol tertentu. Karenanya subkultur itu sendiri seringkali memasukkan studi tentang simbolisme seperti, pakaian, musik dan perilaku anggota subkultur.

Punk merepresentasikan sekuen mutakhir dari proses memainkan keterasingan anak muda pada diri sendiri. Dalam punk, keterasingan dicorakkan secara kasat mata. Hingga orang dapat menangkap keterasingan itu. Orang-orang dengan gaya hidup punk menyodorkan diri ke relasi pandang, menghadirkan antitesis dari ekspresi gaya hidup *mainstream* (Audifax, 2006: 123).

Fashion dan pakaian dijelaskan sebagai bentuk produksi kultural. Meski produksi kultural sudah dijelaskan dalam artian cara hidup yang berbeda dan dengan mengacu pada pembentukan-pembentukan identitas sosial, kultural, dan individual (Barnard, 2009: 55). *Fashion*, pakaian, dan busana dapat dianggap sebagai salah satu makna yang digunakan oleh sekelompok sosial dalam mengkomunikasikan identitas mereka sebagai kelompok sosial ke kelompok sosial lainnya (Barnard, 2009: 104).

Fashion, pakaian dan busana merupakan salah satu mode, mode diletakkan dalam kerangka kekuasaan dan ideologi bahwa mode tidak hanya mengkomunikasikan posisi kelompok sosial tertentu, melainkan juga kekuasaan yang meliputinya. Mode dalam arti ini digunakan sebagai

senjata dan pertahanan yang mengekspresikan ideologi yang dibawa oleh kelompok sosial tertentu yang mungkin saja berlawanan dengan ideologi kelompok lain (Soedjatmiko, 2008: 69).

Cara berpakaian anak punk yang lusuh dan menyeramkan mempunyai arti khusus yang berhubungan erat dengan sejarah awal pergerakan punk. Tidak hanya ingin terlihat berbeda dengan yang lainnya, namun setiap elemen busana yang anak punk kenakan menyimpan semangat perlawanan dimana hal tersebut selaras dengan pandangan hidup yang mereka anut (Martono dan Pinandita, 2009: 59).

Punk mencoba menyindir masyarakat awam dengan sikap anti-kemapanan yang ditunjukkan dengan cara berpakaian, gaya rambut, aksesoris yang dikenakan, hingga ‘memodifikasi’ tubuh mereka seperti, *piercing* atau tindik dan *tattoo*. *Piercing* bagi anak punk merupakan suatu bentuk perlawanan terhadap tatanan nilai sosial yang ada. Jelasnya, hal tersebut merupakan usaha anak punk dalam membebaskan diri dari tabu dan norma yang membelenggu kebebasan mereka. Sedangkan *tattoo* atau rajah merupakan gambar atau simbol yang digoreskan pada kulit tubuh dengan menggunakan alat (jarum), bagi anak punk *tattoo* menjadi simbol pemberontakan terhadap pandangan-pandangan stereotip masyarakat (Martono dan Pinandita, 2009: 71-73).

Saat ini keberadaan anak punk masih dipandang sebelah mata oleh sebagian masyarakat karena dirasa mengganggu ketenangan masyarakat dengan dandanannya yang *nyetrik* dan juga aneh menurut sebagian orang.

Namun, pada kenyataannya tidak semua anak punk berlaku anarki seperti kebanyakan, ada pula beberapa komunitas anak punk yang mempunyai prestasi seperti memiliki usaha di bidang pakaian seperti distro dan clothing, yang tersebar di beberapa kota besar seperti, Jakarta, Bandung dan Yogyakarta.

Punk yang digambarkan dalam film *Punk in Love* sedikit berbeda dengan film lainnya yang mengangkat tema punk, dimana punk dalam film ini digambarkan sebagai punk yang tidak membuat onar dan baik hati. Lain halnya dengan film punk lainnya yang mengangkat tema yang sama.

4. Ideologi dalam Film

Ideologi adalah sebuah pemikiran, sistem kepercayaan, atau sistem simbolik yang menyinggung mengenai aksi sosial atau politik praktis. Dalam Marxisme, ideologi merujuk pada wacana yang berkontribusi reproduksi hubungan sosial-kapitalis dengan cara ‘mendidik’ seorang individu yang tak dapat menghindar, atau dengan kemauan sendiri, masuk ke dalam hubungan tersebut. Ideologi bekerja dengan cara memproduksi subjek-subjek yang dibutuhkan oleh hubungan sosial kapitalis (Rusbiantoro, 2008: 105).

Ideologi tak dapat dilepaskan ketika berbicara tentang budaya dan representasi. Nilai-nilai kebudayaan merupakan cerminan ideologi yang dominan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh John B. Thomson bahwa “Ideologi hanya dapat dipahami dengan tepat sebagai ideologi dominan, dimana bentuk-bentuk simbolis dipakai oleh mereka yang memiliki

kekuasaan untuk membangun dan melestarikan hubungan dominasi (dalam masyarakat yang timpang). Jadi, ideologi merupakan teori yang menunjang kepentingan yang tidak dapat dilegitimasi sebagai sebuah pembenaran secara wajar.

Media massa dapat menyalurkan dan menyebarkan ideologi-ideologi tertentu. Misalnya saja melalui media film yang menghibur, ada sebuah ideologi yang tertanam tanpa kekerasan atau menurut Althusser berjalan secara ISA (*Ideological State Apparature*), bukan dengan jalan RSA (*Repressive State Apparature*) yang menggunakan kekerasan untuk menanamkan ideologi. Dengan demikian dapat dipahami, ketika media massa (film) merepresentasikan suatu hal, pastilah terdapat ideologi dan kepentingan tertentu di dalamnya. karena media massa memiliki ideologi tertentu, maka tak jarang media justru memerangkap khalayak kepada ideologi, norma dan pemikiran yang ada di balik media tersebut.

Pada masa rezim Soeharto yang bertahan selama 32 tahun juga menggunakan film sebagai alat dominasi ideologi pemerintahannya. Hal tersebut dapat kita lihat bahwa setiap tanggal 30 September film G30S/PKI selalu diputar di stasiun televisi. Dalam contoh ini, film digunakan menjadi alat legitimasi bagi pemerintahan Soeharto untuk menumpas siapapun yang terlibat dalam organisasi ini. Selain itu film ini juga menggambarkan jasa besar Soeharto dalam penumpasan gerakan 30 September/PKI, yang artinya film tidak sekedar menjadi media hiburan di balik sebuah film ada ideologi yang bermain. Baik itu ideologi kekuasaan yang memanfaatkan

sebuah film sebagai alat legitimasi kekuasaannya dalam rangka meninabobokan rakyatnya. Maupun ideologi sebuah negara yang “dipaksakan” kepada para pembuat film untuk membuat negara lain selalu berada pada posisi nomor 2 dalam tatanan pergaulan internasional.

Semiotika juga dipakai bersama teori ideologi adalah sistem gagasan dan berbagai representasi yang mendominasi benak manusia atau kelompok sosial (Althusser, 2004: 35). Ideologi-ideologi dalam upaya akhirnya pada sejarah formasi sosial, dan juga pada sejarah mode produksi yang dikombinasi di dalam formasi sosial, serta sejarah perjuangan kelas yang berkembang di dalamnya. ideologi dipahami sebagai ilusi murni, impian belaka sebagai ketiadaan. Semua realitasnya bersifat eksternal. Dengan demikian ideologi dianggap sebagai konstruksi imajiner (Althusser, 2004: 36).

Althusser melihat ideologi lebih efektif, karna ideologi bekerja dari dalam bukan luar, secara mendalam mendeskripsikan cara berpikir dan cara hidup tertentu pada segenap kelas.

Dalam penelitian ini ideologi diusung oleh si pembuat film yang mengusung tema mengenai kehidupan anak punk yang sedikit berbeda dan mencoba merubah mitos-mitos negatif masyarakat mengenai kehidupan subkultur punk. Karena film ini didedikasikan untuk seorang punker yang telah meninggal dunia yaitu Yogi Aulia Fudyansyah.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah jenis penelitian kualitatif. Istilah kualitatif menurut Kirk dan Miller (1986) adalah penelitian yang menunjukkan pada segi akademik yang dipertentangkan dengan kuantum atau jumlah. Kirk dan Miller juga mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan pada manusia dalam kawasannya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasanya dan dalam peristilahannya (Moleong, 2000: 2-3).

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktif, yaitu adanya proses membangun dan memanipulasi kisah untuk memproduksi berbagai makna dan mengarahkan audiens dengan cara tertentu.

2. Obyek Penelitian

Obyek penelitian dalam penelitian ini adalah film *Punk in Love*.

3. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan :

a. Dokumentasi

Data dokumentasi diambil dengan cara mengidentifikasi simbol gaya hidup anak punk yang ada dalam film *Punk in Love* yang berupa gambar. Gambar atau *scene* yang menunjukkan tanda diperoleh dengan cara memotong gambar bergerak dari setiap adegan dalam film *Punk in Love*.

b. Studi Pustaka

Untuk mendapatkan data sebagai pendukung yang diperlukan dalam penelitian ini, peneliti mengambil dari buku, koran, artikel, majalah, internet dan sumber-sumber lain yang berhubungan dengan penelitian ini.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan semiotik, menurut Umberto Eco secara terminologis, semiotik dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda.

Pokok perhatiannya disini adalah tanda. Studi tentang tanda dan cara tanda-tanda itu bekerja dinamakan semiotika atau semiologi, dan ini akan memberikan fokus alternatif. Semiotika mempunyai tiga bidang studi utama dalam Fiske (2004: 60) :

1. Tanda itu sendiri. Hal ini terdiri atas studi tentang berbagai tanda yang berbeda, cara tanda-tanda yang berbeda itu dalam menyampaikan makna, dan cara tanda-tanda itu terkait dengan manusia yang menggunakannya. Tanda adalah konstruksi manusia dan hanya bisa dipahami dalam artian manusia yang menggunakannya.
2. Kode atau sistem yang mengorganisasikan tanda. Studi ini mencakup cara berbagai kode dikembangkan guna memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya atau untuk mengeksploitasi saluran komunikasi yang bersedia untuk menstransmisikannya.
3. Kebudayaan tempat kode dan tanda bekerja. Ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan kode-kode dan tanda-tanda itu untuk keberadaan dan bentuknya sendiri.

Ferdinand de Saussure dalam bukunya yang berjudul *Course in General Linguistic* mendefinisikan semiotika sebagai ilmu yang mempelajari peran tanda (*sign*) sebagai bagian dari kehidupan (Piliang,

2003: 21). Saussure menjelaskan bahwa terbentuknya makna dengan mengacu kepada sistem perbedaan terstruktur dalam bahasa. Dia mengeksplorasi aturan dan konvensi yang mengatur bahasa (*langue*) ketimbang pemakaian dan ujaran secara spesifik. Saussure dan strukturalisme secara umum lebih banyak menaruh perhatian kepada struktur bahasa dari pada pemakaian sebenarnya. Strukturalisme memberi perhatian kepada bagaimana makna kultural diproduksi, diyakini sebagai kaitan bahasa yang terstruktur.

Makna dihasilkan melalui proses seleksi dan kombinasi tanda di sepanjang poros sintagmatis dan paradigmatis. Poros sintagmatis dibentuk oleh kombinasi linier antartanda yang membentuk kalimat. Poros paradigmatis mengacu kepada arena tanda (misalnya sinonim) yang darinya segala tanda diseleksi. Makna diakumulasikan di sepanjang poros sintagmatis, sementara seleksi dari arena paradigmatis mengubah makna pada poin tertentu dalam kalimat (Barker, 2011: 72).

Pemikiran Saussure menjelaskan mengenai tanda yang memiliki dua unsur, yakni *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). *Signifier* adalah bunyi yang bermakna atau coretan yang bermakna (aspek material), yakni apa yang dikatakan dan apa yang ditulis atau dibaca. *Signified* adalah gambaran mental, yakni pikiran atau konsep aspek mental dari bahasa (Sobur, 2009: 125). Kedua unsur ini dibutuhkan untuk memproduksi makna, tanda merupakan gabungan dari keduanya. Dari korelasi keduanya,

situasi budaya dan kode-kode ditentukan, yang memungkinkan adanya representasi.

Penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika Roland Barthes yaitu untuk menganalisis dan menginterpretasikan teks dalam hubungannya dengan berbagai bentuk lambang (gambar) yang terkandung dalam media massa seperti, film, iklan, sandiwara radio, dan sebagainya. Pemikiran Barthes ini banyak dipengaruhi oleh Ferdinand de Saussure (Griffin, 2003: 356).

Dalam kajian Barthes, semiotika lebih mengarah pada wilayah-wilayah budaya populer, ia mempelajari aktifitas obyek-obyek dalam budaya populer seperti, iklan, fesyen, pertunjukan olahraga, pariwisata dan sebagainya sebagai tanda, atau sebagai sebuah bahasa dimana makna dikomunikasikan. Makna didefinisikan oleh sistem perbedaan atau sistem hubungan tanda-tanda (Sunardi, 2002: 53).

Tabel 1.1
Denotatif & Konotatif

1. <i>Signifier</i> (penanda)	2. <i>Signified</i> (petanda)
3. Denotative sign (tanda denotatif)	
4. <i>CONNOTATIVE SIGNIFIER</i> (PENANDA KONOTATIF)	5. <i>CONNOTATIVE SIGNIFIED</i> (PETANDA KONOTATIF)
6. <i>CONNOTATIVE SIGN</i> (TANDA KONOTATIF)	

Sumber: Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, Rosdakarya, Bandung, 2006: 69.

Dari tabel Barthes dapat dijelaskan bahwa tanda denotatif (3), terdiri atas penanda (1) dan petanda (2). Namun, pada saat yang bersamaan tanda denotatif merupakan penanda konotatif (4). Dalam konsep Barthes, “tanda konotatif tidak sekedar mempunyai makna tambahan, tetapi juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya” (Sobur, 2006: 69).

Fokus perhatian Barthes lebih tertuju kepada gagasan tentang signifikasi dua tahap (*two order of signification*). Signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* dan *signified* di dalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal. Barthes menyebutnya sebagai denotasi, yakni makna paling nyata dari tanda. Sedangkan konotasi adalah istilah yang digunakan Barthes untuk menunjukkan signifikasi tahap kedua. Hal ini menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaannya. Konotasi mempunyai makna yang subjektif atau paling tidak intersubjektif.

Pada signifikasi tahap kedua yang berhubungan dengan isi, tanda bekerja melalui mitos (*myth*). Bagi Barthes, mitos merupakan sistem semiologi urutan kedua atau metabahasa. Mitos adalah bahasa kedua yang berbicara tentang bahasa tingkat pertama. Tanda pada sistem pertama (penanda dan petanda) yang membentuk makna denotatif menjadi penanda ada urutan kedua maka mitologi konotatif Barthes (Barker, 2011: 74).

Menurut Barthes, mitos adalah cerita yang digunakan suatu kebudayaan untuk menjelaskan atau memahami beberapa aspek dari realitas. Bagi Barthes mitos merupakan cara berpikir dari suatu kebudayaan tentang sesuatu. Mitos selalu bersifat historis, pengalaman atau pengetahuan tentang sejarah menjadi faktor kunci atau untuk menangkap *form* dari sebuah mitos, jadi yang pertama-tama yang historis adalah konsepnya. Dilihat dari proses *signification*, mitos berarti menaturalisasikan konsep yang historis dan menghistoriskan semua yang intensional (Sunardi, 2002: 53).

Penelitian ini menggunakan model yang dikemukakan oleh Barthes, dimana Barthes mengemukakan sebuah teks merupakan konstruksi yang pemberian maknanya dapat dilakukan dengan mengkonstruksi dari tanda-tanda yang ada dalam sebuah teks tersebut. Teks bisa juga berupa tanda, tanda terdapat dimana-mana: kata adalah tanda, demikian pula gerak isyarat, lampu lalu-lintas, bendera, struktur karya sastra, struktur film, bangunan atau nyanyian burung dan sebagainya.

Untuk mempermudah menangkap pesan-pesan yang terkandung dalam tanda yang terdapat dalam sebuah struktur film secara lebih jelas maka kamera menangkap obyek dengan teknik tertentu, seperti tabel berikut:

Tabel 1.2
Kerja Kamera

No	Camera Shots	Keterangan
----	--------------	------------

1.	<i>Extreme Long Shot</i>	Wujud fisik manusia nyaris tidak tampak. Teknik ini umumnya untuk menggambarkan sebuah objek yang sangat jauh atau panorama yang luas.
2.	<i>Long Shot</i>	Jarak <i>long shot</i> , tubuh fisik manusia telah tampak jelas, namun latar belakang masih dominan. Teknik ini digunakan sebagai <i>establishing shot</i> , yakni <i>shot</i> pembuka sebelum digunakan <i>shot-shot</i> yang berjarak lebih dekat.
3.	<i>Medium Long Shot</i>	Pada jarak ini tubuh manusia terlihat dari bawah lutut sampai ke atas.
4.	<i>Medium Shot</i>	Pada jarak ini tubuh manusia diperlihatkan dari pinggang ke atas. Gestur serta ekspresi wajah mulai tampak
5.	<i>Medium Close-up</i>	Pada jarak ini memperlihatkan tubuh manusia dari dada ke atas. Biasanya digunakan untuk adegan percakapan normal.
6.	<i>Close-up</i>	Umumnya memperlihatkan wajah, tangan, kaki, atau sebuah objek kecil

		lainnya. Teknik ini biasanya digunakan untuk adegan dialog yang lebih intim.
7.	<i>Extreme Close-up</i>	Pada jarak ini mampu memperlihatkan lebih mendetil bagian dari wajah, seperti telinga, mata, hidung, dan lainnya atau bagian dari sebuah objek.

Sumber: Himawan Pratista, Memahami Film, Homeric Pustaka tahun 2008
hal: 105-106.

Tabel 1.3
Pergerakan Kamera

No.	Pergerakan Kamera	Keterangan
1.	<i>Zoom In</i>	<i>Zoom in</i> digunakan untuk memperbesar atau mendekati objek. Ini menunjukkan kedalaman pengamatan terhadap objek.
2.	<i>Zoom Out</i>	<i>Zoom out</i> digunakan untuk memperkecil atau menjauhi objek.
3.	<i>Panning</i>	<i>Panning</i> adalah pergerakan kamera secara horizontal (kanan dan kiri) dengan posisi kamera statis. <i>Panning</i> umumnya digunakan untuk mengikut pergerakan seorang karakter atau melakukan <i>reframing</i> .

4.	<i>Tracking / dolly shot</i>	Merupakan pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara horizontal. Pergerakan dapat bervariasi yakni, maju, mundur, melingkar, menyamping, dan sering kali menggunakan rel atau <i>track</i> .
----	------------------------------	---

Sumber: Himawan Pratista, Memahami Film, Homeric Pustaka tahun 2008
hal: 97, 109-110.

Tabel 1.4
Angle Kamera

No.	Angle Kamera	Keterangan
1.	<i>High Angle</i>	Sudut kamera <i>high angle</i> mampu membuat sebuah objek seolah tampak lebih kecil, lemah serta terintimidasi.
2.	<i>Low Angle</i>	<i>Low angle</i> membuat sebuah objek seolah tampak lebih besar (raksasa), dominan, percaya diri, serta kuat.

Sumber: Himawan Pratista, Memahami Film, Homerian Pustaka tahun 2008

hal: 106-107.

Untuk dapat melakukan penelitian ini dengan baik maka peneliti menuliskan langkah-langkah dalam melakukan penelitian ini sebagai berikut :

- a. Mencari permasalahan dalam media, sesuai dengan konsentrasi *broadcasting*. Kemudian menemukan judul dan tema sebagai sebuah penelitian.
- b. Mencari data di internet dan literatur lainnya. Dalam hal ini peneliti mencari data yaitu mengenai film *Punk in Love* sebagai objek penelitian.
- c. Menentukan teori dan konsep. Peneliti menentukan teori-teori apa saja yang sesuai dan dapat membantu peneliti menjawab penelitian ini.
- d. Menonton film *Punk in Love*, yang dirilis pada tahun 2009.
- e. Peneliti melakukan *capture* adegan-adegan yang terdapat dalam *film Punk in Love*. Adegan yang dipilih merupakan adegan yang sesuai dengan kebutuhan penelitian ini.
- f. Menganalisis data. Analisis data akan dilakukan menggunakan teori semiotik Roland Barthes, dimana peneliti mengungkap tanda-tanda yang ada dalam film *Punk in Love* mengenai gaya hidup anak punk.

Dalam penelitian ini, peneliti akan membaca makna yang terkandung dalam film *Punk in Love* dengan menggunakan semiotik Roland Barthes. Gaya hidup anak punk dalam film *Punk in Love* adalah unsur yang akan dianalisis dalam penelitian ini. Peneliti akan mengamati tanda-tanda yang terdapat dalam film tersebut, kemudian menganalisis makna-maknanya yaitu gaya hidup anak punk. Teknik sinematografi yang ada dalam film tersebut akan mempermudah peneliti dalam menganalisis makna di balik sebuah *scene*.

G. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini digunakan sistematika penulisan yang terdiri dari 4 bab, yaitu:

Bab I berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kerangka teori, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II berisi mengenai penelitian terdahulu yang mengangkat tentang punk, fenomena punk di Indonesia, punk dalam film *Punk in Love*, serta gambaran umum film.

Bab III berisi gambaran umum penelitian, dan analisa peneliti yang diperoleh dari temuan data yang didapat oleh peneliti.

Bab IV berisi kesimpulan dan saran dari seluruh isi bab-bab sebelumnya.