

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan dan berjalannya waktu, kini dunia perfilman tumbuh semakin baik dan pesat. Didukung dengan adanya SDM (Sumber Daya Manusia) yang semakin kreatif dan inovatif ini membuat pertumbuhan industri perfilman di Indonesia semakin banyak. Sangat disayangkan ide – ide kreatif dan inovatif tersebut tidak diberikan wadah yang memadai dari negara dengan baik, sehingga industri perfilman harus memikirkan biaya produksi sendiri. Padahal dampak dari dukungan negara dalam bentuk materi sangat mendukung dan berpengaruh dalam hasil produksi sebuah perfilman. Namun hal tersebut bukan menjadi masalah bagi industri perfilman di Indonesia, karena industri perfilman Indonesia juga mampu memberikan hasil karya-karya yang cukup baik dan memuaskan dengan jerih payah dan biaya yang harus dicari secara mandiri.

Film adalah salah satu bagian penting dari perkembangan kehidupan manusia untuk saat ini. Film bahkan menjadi gambaran bagaimana kehidupan suatu bangsa atau masyarakat karena di dalam film terdapat berbagai macam bahasa, kebudayaan, cerita-cerita khas suatu bangsa atau masyarakat. Di film terdapat beberapa genre atau jenis-jenis suatu film. Film bisa bersifat fiksi (dibuat-buat) atau berdasarkan kisah nyata ataupun campuran dari keduanya. Ada juga film yang bergenre aksi, petualangan, animasi, persahabatan, komedi, dokumenter, drama, horor, fantasi, dan keluarga. Apapun genre nya sebuah film selalu meninggalkan pesan moral yang dapat diambil oleh masyarakat yang dapat diterapkan kedalam kehidupan sehari-hari. Mencerna

pesan moral yang disajikan oleh suatu film tentunya akan sangat mudah tersampaikan daripada pesan dari sebuah buku.

Film adalah salah satu bentuk karya sastra yang mana memadukan teknologi visual dengan seni peran. Sastra memiliki fungsi sosial yang amat penting bagi penikmatnya sendiri, sehingga penonton dapat mengambil manfaat dari film yang di tayangkan, memberikan kritik dan saran serta dapat memberikan inspirasi tentang kejadian atau peristiwa dalam film, dan mengambil hikmah dari tayangan film tersebut.

Film dapat diartikan sebagai sebuah karya ataupun produk yang inovatif dari media atau *production house*. Film dapat mengandung sebuah nilai edukasi, informasi, persuasi, dan juga hiburan yang bermakna untuk semua khalayak atau penonton. Dengan berkembangnya jaman, saat ini perkembangan film pun semakin maju, sehingga film sudah menjadi lahan bisnis yang sangat menggiurkan. Karena film dapat membawa keuntungan baik dari segi finansial serta film dapat dijadikan sebagai alat propaganda bagi khalayak melalui pesan yang tersirat di dalam tayangan sebuah film. Film sama halnya dengan media massa lainnya, film mempunyai banyak peran dan dapat memberikan pengaruh bagi khalayaknya. Adapun film fiksi sekali pun banyak pesan yang dapat kita ambil dan pelajari. Dapat memberikan wawasan yang lebih luas, nilai budaya atau bahkan pesan moral dapat disampaikan pada khalayak dengan mudah (Toni, 2015: 42).

Film juga dapat dijadikan sebagai media komunikasi, dimana pesan yang tersirat di dalam isi cerita tersebut akan sampai kepada khalayaknya dan menghasilkan sebuah efek. Selain itu, film juga merupakan hasil dari sebuah karya seni yang secara keseluruhan penciptaan film tersebut menggunakan hasil cipta pola pikir dan rasa manusia. Film juga dapat dijadikan sebagai representasi masyarakat atau khalayak, di

mana dalam isi cerita film tersebut pasti mengambil suatu kebudayaan yang terdapat pada lingkungan di mana film tersebut diambil (Toni, 2015: 42).

Film menjadi salah satu sarana hiburan favorit masyarakat sekaligus dapat bersifat edukatif. Film sebagai salah satu bentuk komunikasi massa mengarah pada sasaran utama untuk mempengaruhi khalayak atau penontonnya, agar khalayak mau menerima atau menolak pesan sesuai dengan keinginan pembuat film. Film menjadi jembatan informasi dalam mengemas realita, bahkan film mampu mempengaruhi persepsi audien dengan intensitas yang tinggi dalam memahami sesuatu. Kekuatan dalam mempengaruhi opini publik pada film mampu mengubah realitas yang terjadi, bahkan kekalahan dalam suatu hal dapat menjadi kemenangan dalam media (Junaedi, 2012).

Berbagai kebudayaan asing yang masuk kedalam masyarakat sangat bertolak belakang dengan kebudayaan generasi sebelumnya. Kebudayaan barat atau sering dikenal dengan Westernisasi yang kurang cocok dengan kebudayaan sebelumnya. Menurut Koentjaraningrat, Westernisasi adalah meniru budaya barat yang berlebihan, meniru dari semua bentuk kehidupan baik dari cara berpakaian, tingkah laku, budaya dan lainnya (Koentjaraningrat, 1981). Jadi, westernisasi melambangkan perilaku permuliaan yang berlebih atas budaya barat dengan mengimplementasikan seluruh bentuk kehidupan dan tidak menyaring terlebih dahulu. Dalam sejarah Indonesia tidak pernah dijelaskan kapan tepatnya terjadi westernisasi di Indonesia. Sebagian ahli silsilah Islam menyatakan proses westernisasi terjadi pada zaman Imperialisme dan Kolonialisme di Indonesia dan dunia Islam pada Abad ke-19 (Al-Nadwi, 1983 dalam Suharni, 2015).

Westernisasi di Indonesia lebih banyak ditentang dan dipandang negatif karena Westernisasi berisikan nilai-nilai dan kebudayaan barat yang sangat berbanding

terbalik dengan budaya yang ada di Indonesia. Kebudayaan yang masuk terutama dalam aspek kehidupan remaja yang bebas. Perkembangan yang masuk bersifat dinamis dan dialektif, setiap peran baru bertautan dengan peran sebelumnya dan menguraikannya secara konstruktif di masyarakat (Surahman, 2013).

Generasi yang terlahir di era perkembangan teknologi dan informasi yang pesat, yaitu generasi milenial yang mempunyai peluang lebih banyak dalam mengimplementasikan nilai-nilai dan budaya barat jika disandingkan dengan generasi sebelumnya yang terlahir disaat teknologi dan informasi belum berkembang secepat sekarang. Purwadi (2017) generasi milenial lahir diantara tahun 1981 sampai dengan 2000. Generasi sebelumnya, generasi X lahir antara tahun 1965 sampai dengan 1980 dan generasi sebelum generasi X, generasi *baby boomer* lahir pada tahun 1946 sampai dengan 1979. Dengan begitu, perbedaan tahun lahir menyebabkan bentrokan antar nilai-nilai dan budaya tidak dapat dihindarkan. Oleh karena itu, hal ini akan selalu berperan pada masing - masing generasi karena setiap generasi mempunyai budaya sendiri yang berbeda - beda tergantung pada perkembangan zaman pada generasi tersebut. Per - generasi mempunyai era masing-masing dan apabila antar generasi hidup secara bersandingan, maka akan terjadi benturan terhadap nilai-nilai dan kebudayaan tidak dapat dihindarkan.

Era kemajuan teknologi yang sedang dialami oleh para generasi milenial memudahkan pekerjaan sehari-hari, hal ini yang membuat para generasi milenial sangat bergantung pada kecanggihan yang diberikan oleh kemajuan teknologi. Tidak jarang para pelaku generasi sebelum generasi milenial menanggapi generasi milenial sebagai pribadi yang “manja” dan tidak lebih baik dari generasi sebelumnya. Karena karakteristik yang jauh berbeda, karakteristik yang sangat bergantung pada teknologi yang menyebabkan pandangan terhadap kehidupan berbeda dengan generasi

sebelumnya. Misalkan pandangan tentang *feminisme* dan *flat earth* yang banyak dibicarakan oleh para generasi milenial. Hal-hal seperti ini banyak terjadi karena adanya benturan antar generasi akibat perbedaan nilai-nilai dan kebudayaan serta pandangan terhadap kehidupan. Realitas akan kehidupan yang dilalui oleh generasi milenial ini mengundang gairah seorang sutradara bernama Upi Avianto dan mengangkat kehidupan para generasi milenial kedalam film yang berjudul *My Generation* yang dibuat pada tahun 2017 oleh IFI Sinema.

Film yang dipublikasikan pada 9 November 2017 menceritakan tentang kehidupan generasi milenial yang kritis dan realistis dalam menghadapi segala hal dan lebih berani untuk menyuarakan pemikiran mereka. Dimainkan oleh empat aktor dan aktris baru di antaranya Bryan Langelo sebagai Zeke, Arya Vasco sebagai Konji, Alexandra Kosasie sebagai Orly, dan Lutesha sebagai Suki dan didukung oleh pemain senior yang menjadi orang tua mereka, yaitu Ira Wibowo dan Joko Anwar (orang tua Konji), Tyo Pakusadewo dan Karina Suwandhi (orang tua Zeke), Surya Saputra dan Aida Nurmala (orang tua Suki), dan Indah Kalalo (ibunda Orly). (<https://www.tentangsinopsis.com/sinopsis-film-my-generation/>) diakses 13 Februari 2022.

Dengan adanya pemaparan latar belakang di atas, maka penulis lebih tertarik untuk meneliti tentang tanda dan penanda yang digunakan sebagai representasi westernisasi generasi milenial dalam film *My Generation*. seperti yang dilakukan dalam penelitian terdahulu yang diteliti oleh Lestari Kusuma Dewi dalam jurnal *MEDIASI* Vol. 2, No. 1, pada Januari 2021 tentang representasi generasi milenial dalam animasi dalam pel. tidak berbeda jauh dengan penelitian terdahulu, penulis meneliti tentang representasi westernisasi generasi milenial dalam film *My Generation*.

B. RUMUSAN MASALAH

Mengacu pada latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang diperoleh adalah

Bagaimana Representasi westernisasi generasi milenial dalam film '*My Generation*'?

C. TUJUAN PENELITIAN

Untuk mengetahui representasi westernisasi generasi milenial di dalam film '*My Generation*'.

D. MANFAAT PENELITIAN

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat baik dari segi teoritis maupun segi praktis, sehingga dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini.

1. Secara Teoritis

Bagi peneliti ini merupakan sebuah wadah untuk mempertajam daya berpikir kritis dalam menghadapi westernisasi dari film '*My Generation*'. Harapan peneliti, penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang lebih variatif serta inovatif dalam perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang ilmu Komunikasi sehingga bisa menjadi pedoman ataupun rujukan bila dilakukannya penelitian yang lebih mendalam.

2. Secara Praktis.

- 1) Manfaat bagi mahasiswa, penulis berharap skripsi ini dapat menambah pengetahuan mengenai analisis semiotik dalam sebuah film bagi mahasiswa peminat bidang film. Penulis berharap bisa menambah ilmu tentang memaknai sebuah film bagi para mahasiswa jurusan ilmu komunikasi serta jurusan lainnya.
- 2) Manfaat bagi masyarakat umum, diharapkan skripsi ini dapat menambah pengetahuan kepada masyarakat umum supaya bisa saling memahami dan menjaga hubungan persaudaraan sehingga tidak ada permusuhan yang melibatkan perbedaan ras dan budaya.
- 3) Manfaat untuk pelaku *filmmaker*, penulis berharap skripsi ini bisa memberikan pengetahuan tambahan kepada para pembuat film dengan karya-karya yang luar biasa lagi, dimana dengan mengangkat nilai-nilai positif bagi penikmat film dan menambah pengetahuan perihal keberagaman budaya untuk saling menghargai
- 4) Manfaat untuk berbagai ras dan budaya, penulis berharap skripsi ini dapat dijadikan sebagai bahan diskusi untuk menambah keberagaman pemahaman tentang budaya westernisasi di Indonesia sebagai perbedaan budaya dalam film.

E. KAJIAN TEORI

1. Film Sebagai Konstruksi Realitas Sosial

Film adalah satu diantara media komunikasi massa. Dimaksudkan sebagai media komunikasi massa yang merupakan suatu bentuk komunikasi yang menggunakan media dalam menghubungkan komunikan dan komunikator secara massal, dalam artian tersebar dimana-mana, berjumlah banyak, khalayak yang beda dan tidak saling mengenal, dan menimbulkan efek tertentu. Film dan televisi memiliki kemiripan, terutama sifatnya yang audio visual, tetapi dalam proses penyampaian pada khalayak dan proses produksinya sedikit berbeda (Ardianto 2005:3).

Film terdiri atas dua unsur pembentuknya, unsur naratif dan sinematik. Naratif merupakan materi yang akan diolah, dalam hal ini ide cerita. Sementara sinematik adalah bagaimana cara untuk mengolahnya (Pratista, 2008). Dalam film *My Generation* misalnya, unsur naratif dalam film ini bercerita tentang realitas kehidupan milenial yang peka dalam menghadapi semua permasalahan dan lebih percaya diri dalam mengemukakan pemikiran mereka. Unsur naratif ini tercipta melalui unsur masalah, konflik, tokoh dan lokasi serta waktu. Semua unsur ini menyatu serta membuat alur utuh.

Kemudian, unsur sinematik dalam film ini adalah bagaimana film ini disajikan pada khalayak, yaitu melalui unsur *miss-en-scene*, sinematografi, *editing*, *audio*. *Miss-en-scene* merupakan hal yang terjadi di depan kamera, termasuk lokasi, *lighting*, *make-up*, pakaian dan acting pemeran. Sinematografi meliputi bagaimana kamera mengambil *scene* terhadap obyek tertentu dengan tehnik-tehnik pengambilan gambar. *editing* merupakan proses di mana gambar yang dihasilkan kamera dibuat menjadi satu deretan film yang utuh. *Audio* adalah suatu hal yang kita dengar dari suatu film (Pratista, 2008:2).

Saat ini film menjadi salah satu media yang banyak digemari di dalam masyarakat, karena film selalu saja memberikan pengaruh serta membuat pola pikir masyarakat berdasarkan maksud dibalikinya tanpa pernah berlaku sebaliknya (Sobur, 2009:127). Terkadang film mencerminkan realitas sosial yang ada di dalam masyarakat. Pembuat film harus jeli melihat sesuatu di masyarakat, sehingga mengkonstruksinya melalui film. Tuchman dalam Sobur mengemukakan bahwa seluruh isi media adalah realita yang telah dikonstruksikan. Pembuat berita di media tidak lebih dari penyusun realita - realita hingga membuat sebuah cerita (Sobur, 2006).

Konstruksi sosial adalah proses sosial yang diciptakan atau dibangun oleh individu melalui tindakan dan interaksi antara individu dengan individu lain atau dengan sekelompok individu. Tindakan dan proses interaksi tersebut kemudian menciptakan suatu realitas secara terus – menerus yang dimiliki dan dialami bersama secara subjektif. Individu menjadi penentu dalam dunia sosial yang dikonstruksi berdasarkan kehendaknya, yang memiliki kebebasan dalam banyak hal untuk bertindak diluar batas kontrol pranata sosialnya. Dalam proses sosial, manusia dipandang sebagai pencipta realitas sosial yang relatif bebas di dalam dunia sosialnya (Karman, 2015).

Dalam konstruksi realitas terdapat bentuk – bentuk konstruktivisme. Konstruktivisme dibagi menjadi tiga macam, antara lain:

1. Konstruktivisme Radikal

Konstruktivisme radikal hanya bisa mengakui apa yang dibentuk oleh pikiran, dan tidak selalu tentang dunia nyata dalam representasinya. Para pengguna Konstruktivisme Radikal tidak mementingkan hubungan antara pengetahuan dan kenyataan sebagai kriteria kebenaran. Bagi kaum konstruktivisme radikal pengetahuan tidak merefleksi suatu realitas yang dibentuk oleh pengalaman. Pengetahuan selalu merupakan konstruksi dari diri individu itu sendiri.

2. Realisme Hipotesis

Realisme hipotesis diartikan dengan pengetahuan merupakan hipotesis yang mendekati realitas yang bertujuan untuk pengetahuan yang hakiki.

3. Konstruktivisme Biasa

Konstruktivisme biasa beranggapan bahwa pengetahuan sebagai gambaran dari realitas. Pengetahuan individu dipandang sebagai gambaran yang dikonstruksi dari realitas dalam dirinya sendiri.

Dari ketiga macam konstruktivisme yang telah dijelaskan terdapat kesamaan, yaitu konstruktivisme dilihat sebagai proses kerja kognitif individu untuk memahami realitas yang tersedia, karena terjadi relasi sosial antara individu dengan hal yang ada disekitarnya termasuk individu lain atau lingkungan. Setelah proses interaksi sosial ini terjadi individu menkonstruksikan sendiri pengetahuan atas realitas yang dilihatnya berdasarkan pada struktur pengetahuan yang telah ada sebelumnya (Karman, 2015:12-13).

Realitas tidak dibentuk secara alamiah, tidak juga sesuatu yang diturunkan oleh Tuhan. Sebaliknya, realitas dibentuk dan dikonstruksi sendiri. Pengertian dan pemahaman seseorang terhadap suatu realita muncul akibat adanya hubungan interaksi dan terjalannya proses komunikasi dengan individu yang lain. Realitas sesungguhnya tidak lebih dari konstruksi sosial dalam komunikasi tertentu (Peter L. Berger dan Thomas Luckmann dalam Karman, 2015).

Realitas sosial adalah pengetahuan yang bersifat keseharian yang hidup dan berkembang pesat di masyarakat, dapat diambil contoh seperti pikiran tentang konsep, kesadaran umum, wacana publik adalah hasil dari konstruksi sosial. Realitas tidak muncul begitu saja dalam bentuknya, realitas sosial harus disaring melalui cara seseorang dalam memandang setiap hal yang ada (Mustakim et al., 2020).

Realitas sosial tidak berdiri sendiri tanpa kehadiran individu, baik di dalam maupun di luar realitas tersebut. Realitas sosial itu memiliki makna, manakala realitas sosial dikonstruksi dan dimaknakan secara subjektif oleh individu lain sehingga memantapkan realitas itu secara objektif. Individu mengkonstruksi realitas sosial dan merekonstruksinya dalam dunia realitas, memantapkan realitas itu berdasarkan subjektivitas individu lain dalam institusi sosialnya (Bungin, 2009:82).

Aslinya media mempunyai kekuatan untuk memberikan pengaruh terhadap suatu realitas melalui informasi yang diberikan oleh media. Di sini peran media menjadi sangat penting untuk memberikan konstruksi sebuah realitas. Realitas sosial dikonstruksi melalui proses eksternalisasi, objektivasi dan internalisasi. Konstruksi sosial, dalam pandangan mereka tidak berlangsung dalam ruang hampa, namun sarat dengan kepentingan – kepentingan (Sobur, 2009:91).

Dengan demikian, media memiliki peran yang sangat penting dalam mengkonstruksi realitas sosial. Media bisa memberikan pengaruh dengan cara apa suatu

realitas akan dilihat baik dalam hal positif maupun negatif oleh khalayak. Konstruksi sosial memberikan makna tersendiri, karena pelaku yang berada di balik media akan memberikan hasil dari pemikirannya ke dalam isi yang mereka buat. Para khalayaklah yang menentukan sendiri bagaimana cara membaca konstruksi sosial yang berada di dalam media ini. Sehingga, para khalayak tersebut memiliki pandangan tersendiri terhadap suatu realitas tersebut.

2. WESTERNISASI

Dengan zaman yang makin berkembang maju, adanya proses hubungan antara satu bangsa dengan bangsa lainnya di dunia melalui darma wisata, pertukaran pelajar atau mahasiswa dan lainnya menyebabkan pengaruh budaya westernisasi yang tidak dapat dihindarkan. Sedangkan kepekaan untuk menyambut perubahan budaya tersebut sangatlah kurang di masyarakat, sehingga melupakan identitas mereka sebagai bangsa yang memiliki budi luhur, tanpa mengenal batas-batas ajaran agama dan moralitas budaya (Suharni, 2015).

Westernisasi adalah arus asimilasi yang mempunyai jangkauan budaya, sosial, teknologi kultural, hukum, dan bahkan jangkauan politik. Arus ini akan sangat berdampak jika sudah sangat besar. Dalam artian, budaya asli suatu bangsa telah digantikan oleh budaya yang baru. Secara tidak langsung kita akan meninggalkan maupun melupakan budaya asli kita (Suharni, 2015).

Globalisasi dan westernisasi memiliki keterkaitan erat karena pada umumnya westernisasi merupakan strategi masyarakat barat untuk melakukan ekspansi produk dan pengaruh termasuk dalam bidang kebudayaan. Dalam konteks budaya, manusia dilihat sebagai hewan simbolik, makhluk hidup yang penuh dengan simbol dan makhluk budaya yang kehidupannya dibentuk oleh produk budaya. Apalagi kebudayaan tidak

diwariskan melalui kode genetik, melainkan melalui proses enkulturasi, yaitu proses interaksi manusia di mana seorang individu belajar dan menerima kebudayaannya (Alfadhil et al., 2021).

Tuntutan perkembangan zaman yang menuntut pola kehidupan ekonomi dan sistem sosial budaya masyarakat. Namun, yang sangat mengkhawatirkan adalah perubahan sistem sosial budaya ini cenderung ke barat-baratan atau westernisasi.

Dampak dari westernisasi salah satunya adalah budaya hedonisme. Prinsipnya hedonism merupakan cara pandang yang beranggapan bahwa tujuan utama dalam hidup adalah kenikmatan. Budaya hedonisme inipun didukung oleh keberadaan tempat-tempat produk westernisasi, seperti restoran *junk food*, pusat perbelanjaan, *cafe*, *bar*, dan sebagainya. Budaya hedonisme menyebabkan masyarakat tidak keberatan untuk menghabiskan materinya demi mendapatkan kepuasan dan kesenangan (Larasati, 2018). Untuk lebih jelasnya menurut (Yumna, 2019) dampak westernisasi terutama untuk negara-negara timur, antara lain:

1. Hilangnya tradisi dan budaya asli. Westernisasi membuat lebih banyak orang-orang mentuhankan kebudayaan-kebudayaan barat ketimbang kebudayaan sendiri.
2. Gaya hidup kebarat-baratan. Tidak semua budaya barat baik dan cocok diterapkan di Indonesia. Budaya negatif yang mulai menggeser budaya asli, seperti anak tidak lagi hormat kepada orang tua atau berpakaian yang dengan pakaian yang terbuka.
3. Sikap individualistik. Masyarakat merasa dimudahkan dengan perkembangan teknologi yang maju membuat mereka merasa tidak lagi membutuhkan orang lain dalam melakukan berbagai hal.

4. Pola hidup konsumtif. Perkembangan industri yang pesat membuat penyediaan barang kebutuhan masyarakat melimpah. Dengan begitu masyarakat mudah tertarik untuk mengkonsumsi barang dengan adanya pilihan yang tidak terbatas.

Dapat dipahami bahwa kita terkadang hanya ingin mengikuti perkembangan zaman tanpa memperhatikan resiko westernisasi itu sendiri sangat berbahaya. Westernisasi memiliki resiko menghilangkan rasa dan semangat nasionalisme bangsa. Kita tidak dilarang untuk menerima budaya dari luar negeri, tetapi akan lebih baik jika kita lebih menseleksi dalam menerima budaya dari Barat, tanpa harus meninggalkan budaya bangsa kita sendiri.

3. REPRESENTASI

Representasi merupakan penampilan kembali suatu identitas yang telah dibentuk. Representasi merupakan tempat pertarungan antara penafsiran makna. Pemaknaan sebuah identitas yang dianggap telah ada sebelum tanda dianggap sebagai representasi (Yuwono & Tommy, 2004).

Hal terpenting pada representasi adalah, apakah seseorang atau kelompok atau gagasan telah digambarkan dengan sebagaimana mestinya. Maksudnya adalah apakah pemberitaan yang ada memberikan keadaan yang apa adanya atau malah memperlihatkan hal buruk dan memojokkan seseorang atau kelompok tertentu. Kemudian selanjutnya, bagaimakah representasi tersebut ditampilkan melalui kata, kalimat, situasi atau gagasan kepada khalayak. Persoalan paling utama dalam representasi adalah bagaimana realitas atau objek tersebut digambarkan (Eriyanto, 2001).

Representasi dalam media sangat sering terjadi, terlebih dalam sebuah film. Film sendiri dapat diartikan sebagai wadah ekspresi dari seseorang atau si pembuat film itu sendiri, tentunya dengan adanya sebuah film ada maksud dan pesan yang ingin disampaikan melalui tanyangan film itu sendiri.

Dalam sebuah perspektif kajian budaya, apapun yang disebut budaya merupakan bagaimana bahasa dibentuk oleh representasi melalui cara hidup secara keseluruhan. Budaya juga dapat dimengerti sebagai sebuah tatanan sosial, artefak, maupun sebuah kekuasaan. Jadi, budaya merupakan benda, perilaku, ataupun nilai norma-norma yang berada dalam kehidupan sehari-hari. Namun didalamnya mengandung sebuah kepentingan tertentu. Dalam kaitannya, film adalah sebuah representasi. Representasi yang diartikan sebagai produksi sebuah makna melalui bahasa. Representasi merupakan sebuah praktik yang menggunakan berbagai obyek dan efek-efek material yang menghasilkan sebuah makna. Makna yang dihasilkan tergantung pada fungsi simboliknya. Dengan demikian, pada prinsipnya semua film merupakan hasil representasi sebuah budaya tertentu. Sebagaimana dalam film dapat menghadirkan kembali sebuah realitas dengan melakukan seleksi guna menyampaikan sebuah kepentingan ideologis. Film juga dapat menghadirkan aneka representasi dengan berbagai kepentingan (Setio Budi et al., 2016)

Teori representasi yang dikemukakan oleh Stuart Hall, menjadi teori utama dalam melandasi penelitian ini. Pemahaman utama dari teori ini adalah penggunaan bahasa untuk menyampaikan sesuatu yang berarti kepada orang lain.

Aspek penting dalam sistem representasi adalah kelompok yang dapat menerapkan dan bertukar makna dengan baik yaitu kelompok tertentu yang mempunyai suatu dasar pemahaman yang sama sehingga bisa menciptakan suatu pemikiran yang setara. Representasi berproses melalui sistem yang terdiri dari beberapa aspek, yaitu komponen konsep bahasa dan komponen konsep pikiran. Representasi bisa memproduksi suatu makna. Dua hal tersebut saling berhubungan dengan suatu hal konsep yang dimiliki dan berada didalam pikiran, sehingga manusia dapat memahami makna tersebut. Cara memahami suatu makna tergantung pada latar belakang pengetahuan dan pemahaman terhadap sesuatu yang tertentu. Suatu kelompok harus memiliki pengalaman yang sama untuk dapat memaknai sesuatu dengan cara yang nyaris sama (Surahman, 2013).

Representasi adalah bagian terpenting dari proses dimana arti diproduksi antara anggota kelompok dalam sebuah kebudayaan. Stuart Hall menegaskan bahwa representasi adalah proses produksi arti dengan menggunakan bahasa. Menurut Stuart Hall terdapat tiga aspek pendekatan untuk memandang bagaimana suatu makna bisa tersampaikan, sebagai berikut:

1. Pendekatan reflektif

Pendekatan reflektif melihat bahasa hanya sekadar cerminan untuk makna yang terkandung dalam tanda. Makna tersimpan didalam objek dan tidak terpisahkan dari dunia nyata.

2. Pendekatan Intensional

Pendekatan intensional melihat makna sebagai bagian dari peneliti. Makna terletak pada tujuan dari peneliti, oleh karena itu makna sesuai kehendak peneliti.

3. Pendekatan Konstruksional

Pendekatan yang mengatakan bahwa makna terkonstruksi dalam bahasa dan lewat bahasa. Makna tidak hanya didapat dari intensi peneliti namun juga didapat dari sistem representasi.

Dari aspek yang telah dijelaskan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa representasi merupakan proses memproduksi makna dari konsep yang telah ada melewati bahasa. Proses produksi makna dapat dikatakan bahwa terdapatnya sistem representasi. Namun, proses pemaknaan terkadang bergantung pada latar belakang pemahaman dan pengetahuan kelompok sosial mengenai suatu tanda. Kelompok sosial harus memiliki pengalaman yang sama untuk bisa memaknai suatu kejadian dengan gaya yang hampir sama.

F. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode pendekatan analisis semiotika. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian yang bersifat deskriptif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data yang dilakukan secara gabungan, analisis data bersifat induktif dan hasil penelitian lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2009)

Penelitian kualitatif memiliki tujuan untuk mengetahui fenomena yang dialami subjek, seperti contoh persepsi, motivasi, Tindakan, perilaku, dan menggunakan cara deskriptif berbentuk kata-kata dan bahasa dalam suatu konteks khusus alamiah, serta memanfaatkan beberapa metode alamiah (Moelong, 2006:6). Sifat penelitian yang

diambil adalah jenis deskriptif, karena penelitian ini mencari dan menjelaskan hubungan, tetapi tidak membuat hipotesis atau membuat prediksi (Rakhmat, 2014:24).

Seperti yang dijelaskan diatas, dengan demikian penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif agar peneliti dapat mendeskripsikan dengan jelas tanda representasi westernisasi generasi milenial yang ada di dalam film *My Generation*, dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes yang menjelaskan makna denotasi, konotasi dan mitos. Hal ini sejalan dengan pendekatan kualitatif yang dapat mempersembahkan penjelasan rinci yang lebih kompleks mengenai fenomena yang kurang bisa dijelaskan oleh pendekatan kuantitatif. Serta memusatkan perhatian pada prinsip - prinsip umum yang mendasari perwujudan suatu makna sosial di dalam masyarakat.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah Westernisasi yang terjadi pada generasi milenial menurut Film '*My Generation*'.

3. Sumber dan Jenis Data

Data adalah hasil pencatatan peneliti, baik berupa fakta ataupun angka yang dapat digunakan untuk menyusun informasi dalam suatu keperluan. Sumber data merujuk pada asal data penelitian diperoleh dan dikumpulkan oleh penelitian. Dalam menjawab permasalahan penelitian, kemungkinan dibutuhkan satu atau lebih sumber data, hal ini sangat tergantung kebutuhan dan kecukupan data untuk menjawab pertanyaan penelitian. Sumber data dalam penelitian kualitatif ini merupakan sumber data primer dan sumber data sekunder.

3.1 Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh dari *File Softcopy* film ‘*My Generation*’ karya Upi Avianto (2017). Dengan menggunakan pengamatan serta menganalisis setiap *scene* yang mempresentasikan generasi milenial di dalam film tersebut.

3.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, baik melalui orang maupun melalui catatan dokumen seperti data, antara lain jurnal, skripsi, tesis. Sumber data sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau dokumen (Sugiyono, 2008). Sumber data sekunder ini akan mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data- data dan menganalisis yang mempunyai tingkat validitas yang tinggi.

4. Teknik Pengumpulan Data

Pada pengumpulan data, peneliti melakukan pengumpulan data penelitian menggunakan teknik yang sesuai dengan jenis penelitian. Menurut suharmi “Dokumenter adalah menceritakan mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku-buku, surat kabar, majalah” (Arikunto, 2002).

Adapun untuk mengumpulkan data yang diperlukan maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

4.1 Studi Pustaka

Berupa pengumpulan data dan informasi dengan cara merujuk pada buku-buku atau literatur-literatur yang berkaitan dengan masalah-masalah penelitian. Bertujuan untuk menghasilkan informasi yang mendukung analisis dan interpretasi data (Kriyantono, 2014:116).

4.2 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan instrument pengumpulan data umum digunakan untuk metode pengumpulan data. bertujuan untuk menghasilkan hasil yang membantu interpretasi data (Alwasilah, 2003).

Adapun penelitian ini dilakukan dengan mendokumentasikan *scene* yang memuat perilaku dan pandangan generasi milenial dalam film '*generasi milenial*'. Setelah itu melakukan penelitian lebih lanjut agar dapat dimaknai. Teknik pengumpulan data yang berbentuk dokumentasi ini dilakukan dengan cara mencari data utama yakni film *My Generation*. Berikut adalah langkah-langkah pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Menyaksikan film *My Generation* secara berulang-ulang.
- 2) Memahami skenario film *My Generation* sesuai dengan langkah-langkah yang akan dilakukan penelitian ini. Yaitu *scene* yang mengandung westernisasi di film *My Generation*.
- 3) Menetapkan *scene*, lalu *scene-scene* tersebut akan diklarifikasikan berdasarkan *scene* yang memuat unsur westernisasi.

5. Analisis Data

Penelitian ini akan menggunakan metode analisis semiotika, peneliti akan mempelajari tanda-tanda yang terdapat dalam film *My Generation* terhadap representasi westernisasi generasi milenial yang dikonstruksikan dalam film tersebut.

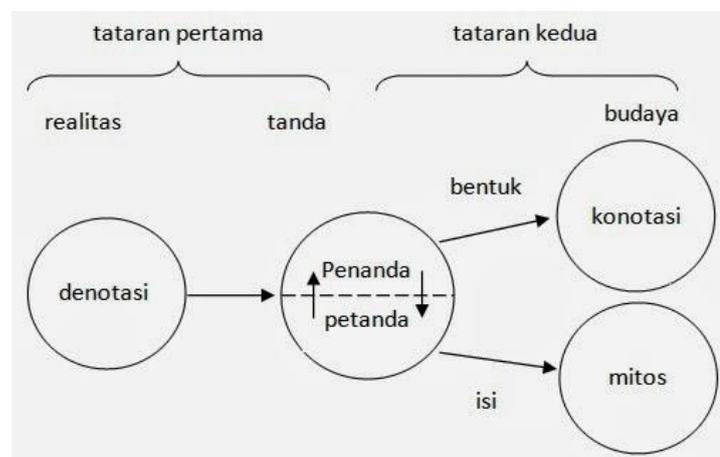
Semiotika merupakan ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Dalam pengertian yang dijelaskan oleh Roland Barthes, Semiotika, Pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan memaknai bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda (Barthes, 1988:179 dalam Kurniawan, 2001:53).

Menurut Barthes, melihat tanda sebagai sebuah proses yang total dengan suatu susunan yang sudah terstruktur. Tanda tidak terbatas pada bahasa, tetapi juga pada hal-hal lain diluar bahasa. Barthes menganggap kehidupan sosial, apapun bentuknya merupakan suatu sistem tanda tersendiri (Kurniawan, 2001:53).

Teori semiotika Barthes secara harfiah diturunkan dari teori bahasa menurut De Saussure. Roland Barthes mengungkapkan bahwa bahasa merupakan sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari masyarakat tertentu dalam waktu tertentu (Sobur, 2006:53). Lalu, Barthes menggunakan teori tentang metabahasa dan konotasi. Istilah *significant* menjadi ekspresi (E) dan *signifie* menjadi isi (C). namun Barthes menekankan antara E dan C harus ada relasi (R) tertentu sehingga membentuk tanda (Sn). Konsep relasi ini membuat teori tentang tanda lebih dari satu dengan sisi yang mirip. Pengembangan ini disebut sebagai gejala meta-bahasa dan kesinoniman.

Pandangan Saussure, Barthes juga percaya bahwa ikatan antara penanda dan pertanda tidak lahir dengan alami, melainkan bersifat arbiter. Bila Saussure hanya

menekankan pada penandaan dalam tataran denotatif, maka Barthes menyempurnakan semiologi Saussure dengan menegembangkan sistem penandaan pada tingkat konotatif. Barthes juga melihat aspek lain dari penandaan yaitu ‘mitos’ yang menandai suatu masyarakat. Untuk itulah, Barthes meneruskan pemikiran Saussure dengan menekankan interaksi antara teks dengan pengalaman personal dan kultural penggunanya, interaksi antara konvensi dalam teks dengan konvensi yang dialami dan diharapkan oleh penggunanya. Gagasan Barthes ini dikenal dengan “*Two Order of Signification*”



Gambar 1.1 *Two Order of Signification* Roland Barthes

Sumber: John Fiske, *Introduction to Communcation Studies*. 1990, hlm.88

(Sobur, 2006:127)

Dari gambar diatas dapat dijelaskan bahwa signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara penanda dan pertanda di dalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal. Barthes menyebutnya sebagai denotasi, yaitu makna paling nyata dari sebuah tanda. Sedangkan dalam signfikasi tahap kedua, Barthes menyebutnya dengan konotasi. Hal ini menggambarkan interkasi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaannya. Konotasi memiliki makna subyektif atau paling tidak intersubyektif (Sobur, 2009:128).

Pada signifikasi tahap kedua yang berhubungan dengan isi, tanda bekerja melalui mitos. Mitos adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam. Mitos primitif misalnya, mengenai hidup dan mati. Sedangkan mitos masa kini misalnya mengenai feminitas, maskulinitas dan kesuksesan (Fiske dalam Sobur, 2009:128).

Barthes menyebutkan bahwa mitos terdapat pada semiologi tahap kedua. Mitos adalah bahasa kedua yang berbicara tentang bahasa tingkat. Pertama, tanda pada sistem pertama (penanda dan pertanda) yang membentuk makna denotatif menjadi penanda pada urutan kedua makna mitologis konotatif (Barker, 2011:73-74)

Mitos secara tegas dapat dikatakan bahwa mitos merupakan sistem komunikasi dan merupakan sebuah pesan. Hal ini memungkinkan kita untuk memahami bahwa mitos tidak mungkin merupakan suatu objek, konsep atau gagasan. Tetapi mitos merupakan suatu mode pertandaan (*a mode of signification*), suatu bentuk (*form*). Lalu kita menerapkan pada batas-batas historis, kondisi-kondisi penggunaan dan memperkenalkan kembali masyarakat ke dalamnya, namun pertama-pertama kita harus mendeskripsikannya sebagai suatu bentuk (Barthes, 2007:295).

Mitos membebaskan kita untuk memahami bagaimana khalayak yang berbeda bisa menjawab pertanyaan dasar pada dunia dan tempat untuk manusia didalamnya. Mitos dapat dikaji untuk mendalami bagaimana manusia bisa mengembangkan suatu sistem sosial khusus dengan adat istiadat dan cara hidup, memahami dengan cara yang lebih baik nilai yang mengikat anggota masyarakat untuk jadi suatu kelompok. Mitos bisa dibandingkan untuk mengetahui bagaimana budaya dapat berbeda atau menyerupai satu sama lain, mengapa manusia bisa bertingkah seperti itu. Selain itu, kitab isa mengkaji mitos sebagai kerangka referensi yang mempunyai dasar hal-hal kontemporer, seperti iklan dan program televisi (Danesi, 2011:168).

Tabel 1.1
Denotatif dan Konotatif

1. <i>Signifier</i> (penanda)	2. <i>Signified</i> (petanda)
3. <i>Denotative sign</i> (tanda denotatif) (<i>first system</i>)	
4. <i>Connotative Signifier</i> (penanda konotasi)	5. <i>Connotative Signified</i> (petanda konotasi)
6. <i>Connotative Sign</i> (tanda konotasi) (<i>second system</i>)	

Sumber: Paul Cobley & Litza Jansz, 1999. Introducing Semiotics. NY: Totem Books, Hlm 51. (Sobur, 2006:69).

Peta Barthes diatas dapat dilihat jika tanda denotatif, terdiri atas penanda (1) dan petanda (2). Tetapi, pada saat bersamaan, tanda denotatif juga penanda konotatif (4). Dengan kata lain, hal tersebut adalah unsur material: hanya jika anda mengenal tanda “singa”, barulah konotasi seperti harga diri, kegarangan, dan keberanian menjadi mungkin (Sobur, 2006).

Oleh karena itu, dalam konsep Barthes, tanda konotatif tidak hanya memiliki arti tambahan namun juga memiliki kedua bagian tanda denotatif yang juga melandasi keberadaannya (Sobur, 2006:69). Dalam metode analisis ini ditemukan bahwa hubungan diantara tanda yang satu dengan yang lainnya, sehingga terdapat memiliki banyak makna dalam tanda-tanda suatu objek yang diteliti. Teori ini dapat membabarkan makna yang ada dalam suatu objek baik itu dari konotasi maupun makna denotasi. Dengan demikian, uraian teori tersebut sangat membantu dalam menganalisa suatu relasi tanda dengan elemen audio visual dalam film *My Generation*.

Untuk menganalisis film *My Generation* ini, peneliti juga memerlukan bantuan untuk melakukan perbandingan. Perbandingan ini nantinya akan menggunakan konsep

oposisi biner, karena menurut Saussure, sebuah tanda terjadi akibat adanya perbedaan. Saussure mengatakan bahwa dalam bahasa hanya ada perbedaan-perbedaan. Suatu arti muncul dari hubungan-hubungan, dan hubungan yang sangat penting adalah sifat dari oposisi (Berger, 2010:231).

Contoh dari oposisi biner bisa ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, contohnya kaya - miskin, jelek - cantik, buruk - baik, modern - tradisional. Oposisi biner memang tidak begitu jelas dan tidak selalu terbukti, tetapi dalam bukti konkretnya terdapat oposisi biner dan ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Terbukti terkadang tidak disadari kehadirannya, namun jika dilakukan penyisihan terhadap arti-arti tersembunyi, maka arti dari teks akan ditemukan (Berger, 2010:229).

Bignel dalam Junaedi menjelaskan; film, lagu, sinetron, novel, majalah dan lain sebagainya merupakan bagian dari budaya media yang dipenuhi oleh berbagai praktik penandaan, yang dapat dianalisis dari banyak sisi. Film misalnya, dapat dianalisis dari unsur-unsur didalamnya, seperti posisi kamera, posisi objek atau manusia dalam frame, pencahayaan, proses pewarnaan dan suara (Junaedi, 2007: 64).

Sebuah film akan lebih menarik apabila terdapat berbagai unsur. Salah satunya unsur *camera* dalam pengambilan gambar. Peneliti akan menjabarkan teknik kamera yang digunakan dalam pengambilan gambar agar sehingga peneliti mudah untuk menganalisis dan memaknai tanda-tanda yang terdapat pada objek skripsi ini yaitu film *My Generation*.

Table 1.2
Jenis Framing Kamera

No.	Jenis	Keterangan
1.	<i>Extreme long shot</i>	Pada <i>shot</i> ini menampilkan jarak yang paling jauh dari objeknya. Wujud manusia nyaris tidak terlihat. Teknik ini biasanya untuk menggambarkan sebuah objek yang sangat jauh, misalnya panorama yang luas.
2.	<i>Long Shot</i>	Pada <i>shot</i> ini tubuh manusia lebih terlihat jelas, namun latar belakang masih dominan daripada fisik manusia.
3.	<i>Medium Long Shot</i>	Tubuh manusia terlihat dari bawah lutut sampai ke atas. Tubuh fisik manusia dan lingkungan atau pemandangan sekitar relative seimbang.
4.	<i>Medium Shot</i>	Pada jarak ini memperlihatkan tubuh manusia dari pinggang ke atas. Gestur serta ekspresi wajah mulai tampak. Sosok manusia mulai dominan dalam <i>frame</i> .
5.	<i>Medium Close-Up</i>	Jarak ini memperlihatkan tubuh manusia dari dada ke atas. Sosok tubuh manusia mendominasi <i>frame</i> dan latar belakang tidak lagi dominan.
6.	<i>Close-Up</i>	Umumnya memperlihatkan wajah, tangan, kaki atau sebuah objek kecil lainnya. Teknik ini mampu memperlihatkan ekspresi wajah dengan jelas serta gestur yang detail.
7.	<i>Extreme Close-Up</i>	Jarak terdekat ini mampu memperlihatkan lebih detail bagian wajah, telinga, mata dan hidung, serta memperlihatkan gestur yang sangat detail

Pratista, Sumber: Himawan Pratista memahami film. Homerian Pustaka tahun 2008 hal-105-106

Tabel 1.3
Jenis Angle Kamera

No.	Angle Kamera	Keterangan
1.	<i>High Angle</i>	Sudut ini mampu membuat sebuah objek seolah tampak lebih kecil, lemah serta terintimidasi.
2.	<i>Low Angle</i>	Sudut ini mampu membuat objek seolah tampak lebih besar, dominan, percaya diri serta menampilkan kekuatan

Pratista, Sumber: Himawan Pratista memahami film. Homerian Pustaka tahun 2008 hal-105-106

Tabel 1.4
Jenis Pergerakan Kamera

No.	Pergerakan Kamera	Keterangan
1.	<i>Pan</i>	Gerakan ini merupakan pergerakan kamera secara horizontal (kanan ke kiri atau sebaliknya) dengan posisi kamera statis. <i>Pan</i> biasanya digunakan untuk mengikuti pergerakan seorang atau melakukan <i>re-framing</i>
2.	Tilt	Merupakan Gerakan kamera secara vertikal (atas ke bawah atau sebaliknya) dengan posisi kamera statis. Pergerakan ini sering digunakan untuk memperlihatkan objek tinggi di depan seorang
3.	<i>Dolly shot/Tracking</i>	Merupakan pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara horisontal. Pergerakan kamera dapat ke arah manapun sejauh masih menyentuh permukaan tanah.
4.	<i>Crane Shot</i>	Pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara vertikal, horisontal atau kemana saja selama masih di atas permukaan tanah.

		Pergerakan ini umumnya menghasilkan efek <i>high angle</i> dan sering digunakan untuk menggambarkan pemandangan atau panorama yang luas.
--	--	--

Pratista, Sumber: Himawan Pratista memahami film. Homerian Pustaka tahun 2008 hal-105-106

Pada bagian analisis data, peneliti menggunakan sistem signifikasi tiga tahap milik Roland Barthes yaitu Denotasi, Konotasi, dan Mitos. Westernisasi adalah unsur yang akan diteliti dalam penelitian ini. Selanjutnya untuk mempermudah dalam menganalisis, peneliti juga akan menggunakan teknik sinematografi yang terdapat dalam film My Generation.

G. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini menggunakan sistematika yang terdiri dari 4 bab, sebagai berikut:

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

BAB II berisi tentang gambaran yang berkaitan dengan objek, yaitu profil film My Generation, lengkap dengan gambaran umum film tersebut.

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.