

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I. Latar Belakang Masalah**

Media merupakan arena yang paling luas di mana makna bisa diproduksi, direproduksi dan ditransformasikan. Produksi makna berperan penting dalam menyampaikan ide-ide maupun nilai-nilai tertentu. Ide ini bisa berupa kesetiaan, kepatuhan, maupun ide perlawanan sebagaimana identik pada subkultur Punk. Konsep perlawanan dapat dimaknai sebagai bentuk usaha untuk mencegah sekaligus berjuang dengan gigih dalam mempertahankan ideologinya.<sup>1</sup> Dalam konteks ini, subkultur punk juga dikenal kerap menunjukkan sikap-sikap anti terhadap segala bentuk kemapanan, struktur yang menindas, dan menyuarakan segala bentuk problem-problem sosial serta isu-isu kemanusiaan. Kehadiran punk pada ranah musik di berbagai negara identik dengan protes-protes atas segala isu sosial mulai dari persoalan kemiskinan, kritik atas kapitalisme dan globalisasi dan sampai pada isu-isu HAM serta persoalan politik dalam dan luar negeri.

Situasi sosial-politik di AS, terutama pada konteks pasca tragedi 9/11, merupakan salah satu peristiwa yang menjadi sorotan banyak kalangan, tak terkecuali dari kelompok subkultur punk. Himbauan Bush Jr untuk memerangi terorisme global yang ketika itu ditindaklanjuti dengan invasi AS ke Iraq dan Afghanistan semakin memicu protes dari dunia internasional, tidak terkecuali oleh warga AS sendiri. Mereka menilai aksi tersebut sebagai perbuatan yang

---

<sup>1</sup> Tim Penyusun Kamus, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1990, hlm. 503.

melanggar nilai-nilai kemanusiaan serta merusak perdamaian dunia di era modern. Meskipun Bush Jr kerap berkelit dengan beragam alasan untuk kebijakannya tersebut, namun oleh sebagian pengamat motif ekonomilah yang diyakini sebagai orientasi utama dari invasi atau perang tersebut. Karena motif itulah, lintas negara AS mulai mereproduksi isu-isu kebijakan nasional ini menjadi isu internasional dengan membombardir media massa atas pemberitaan peristiwa penyerangan (invasi) itu terutama melalui media televisi.<sup>2</sup>

Di seluruh dunia, kita menyimak bagaimana aksi-aksi di jalanan dalam jumlah massa yang besar di berbagai negara hampir setiap hari mewarnai pemberitaan di media. Hal ini pun wajar karena sejak dari tragedi 9/11 sampai invasi AS ke Iraq tersebut, hiruk pikuk politik di dalam negeri AS sangat kental melatarbelakangi setiap kebijakan dan sepak terjang pemerintahan Bush Jr sehingga sangat mungkin untuk menggiring opini publik. Terlebih, hal-hal yang demikian semakin berpengaruh dalam penerimaan publik melalui sajian di media massa (televisi), sehingga sebagian pengamat mencurigai adanya politik propaganda media mengingat posisi Bush Jr yang berupaya meraih simpati publik untuk pencalonan kembali dirinya pada pemilihan umum tahun 2004.

Uniknya, subkultur Punk justru tidak kalah kuat dalam menyuarakan aksi protes dan penolakannya atas invasi AS ke Iraq. Mereka yang dalam pandangan awam, sering dianggap sebagai kelompok marjinal di masyarakat atau stigma negatif lainnya bahkan tampak lebih mengena dan kreatif serta mudah diterima

---

<sup>2</sup> [www.commongroundnews.org/edition\\_archives](http://www.commongroundnews.org/edition_archives) (diakses 26 Maret 2009).

dalam penyampaian pesannya terutama bagi anak-anak muda penikmat musik Punk.

Di samping *setting* politik di AS dalam konteks invasi atau perang Iraq tersebut, subkultur Punk yang diwakili oleh beberapa band Punk terkemuka seperti Green Day juga menyorot pengaruh-pengaruh tayangan di media khususnya televisi. Karena media televisi di sini dianggap telah menyajikan sebuah realitas versi televisi itu sendiri yang di balik meja redaksi tentunya telah memuat segala bentuk kepentingan untuk memproduksi sebuah pesan atau makna. Untuk kritik terhadap media ini, Green Day misalnya melahirkan lagu yang berjudul *American Idiot*.

Sebagai band yang mewakili subkultur Punk di AS, Green Day menampakkan eksistensi kelompok mereka melalui karya-karya lagu mereka di samping juga secara *fashion*, model rambut, pakaian, dan aksesoris-aksesoris Punk lainnya, sangat kentara dalam tubuh personil band ini. Begitupun warna musik yang menghentak-hentak dengan ritme cepat, cadas serta berisik, cukup mencerminkan identitas musik yang diusungnya. Lewat video klip yang merupakan perpaduan antara audio (lirik lagu dan musik) dan visual (gambar yang bergerak), mereka memproduksi pesan (makna) kemarahan terhadap bagaimana media massa hari ini telah menggiring persepsi dan bahkan mengubah kebudayaan setiap orang sebagaimana dalam video "*American Idiot*". Begitu juga halnya dalam video "*Wake Me Up When September Ends*", tersimpan reaksi kekecewaan atas pilihan AS menginvasi Iraq.

Album *American Idiot* Green Day ini secara kontekstual memang berkaitan dengan situasi di dalam negeri AS sendiri, baik menggambarkan perilaku masyarakatnya maupun pemerintahannya. Video klip lagu “*American Idiot*” banyak menyetengahkan paradoks-paradoks budaya media massa yang melangsir kebohongan fakta-fakta (disinformation) pada publik yang begitu mempengaruhi khalayak penonton melalui iklan, kampanye-kampanye politik maupun realitas lainnya yang ada di televisi sehingga segala bentuk tayangan hanya menghadirkan realitas palsu dan menjadikan penonton semata-mata konsumen belaka. Sedangkan video klip “*Wake Me Up When September Ends*” menunjukkan protes Green Day terhadap perang Iraq karena telah menimbulkan dampak pada hilangnya banyak nyawa baik bagi warga Iraq maupun tentara-tentara AS sendiri sehingga jelas mencoreng nilai-nilai kemanusiaan dan perdamaian dunia.

Karena itu, kedua video klip ini adalah hasil konstruksi makna terhadap situasi sosial dan politik di AS dengan konteks pasca tragedi 9/11 dengan mengusung tema provokatif dan memberontak. Maka musik Punk, diharapkan dapat menggugah kelas elit politik maupun kesadaran masyarakat banyak dalam menyibak realitas sosial yang menyimpan segudang persoalan sehingga membutuhkan nalar dan sikap kritis untuk menyuarakan hal-hal tersebut.

Dengan demikian, mengamati video klip punk yang secara khusus memproyeksikan diri pada video klip Green Day, berarti terjadi suatu proses komunikasi pesan yang berjalan sebagai pembangkitan makna baik oleh penyampai maupun penerimanya sebagaimana dalam proses kerja representasi. Di

saat yang sama, peneliti melihat pesan implisit maupun eksplisit yang ingin dilukiskan oleh si pembuat video klip tersebut. Dari sinilah video klip ini bekerja dengan mengkonstruksi realitas sosial melalui representasi kritik punk terhadap dominasi media dalam lagu *American Idiot* dan protes atas invasi AS ke Iraq yang ada dibalik lagu *Wake Me Up When September Ends*.

## **II. Rumusan Masalah**

Dari penjelasan latar belakang masalah, maka ditentukan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana representasi kritik Punk terhadap dominasi media dan invasi AS ke Iraq dalam video musik Green Day “*American Idiot*”, dan “*Wake Me Up When September Ends*”?

## **III. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis bagaimana representasi kritik Punk terhadap dominasi media serta protes dan sikap anti terhadap invasi (perang) AS ke Iraq dengan konteks pasca peristiwa 9/11 dalam video musik Green Day “*American Idiot*” dan “*Wake Me Up When September Ends*” menggunakan analisis semiotik yang dikenalkan oleh Roland Barthes.

#### **IV. Manfaat Penelitian**

Manfaat dalam penelitian ini yaitu pada;

- a. Manfaat teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dalam penelitian karya-karya ilmiah selanjutnya, khususnya bagaimana membaca dan memaknai simbol-simbol yang muncul dalam suatu video musik dengan menggunakan analisis semiotik.
- b. Manfaat praktis penelitian ini dapat memberikan pemahaman baru kepada masyarakat bahwa subkultur Punk mampu menyampaikan pesan moral melalui musik untuk menyatakan sikap anti terhadap pemerintahan pilihan AS memerangi Iraq maupun kritik terhadap media massa (televisi) yang mempengaruhi penonton.

#### **V. Kerangka Teori dan Konsep**

Studi komunikasi dan budaya telah menjadi bagian yang penting dari teori masyarakat kontemporer, dimana budaya dan komunikasi tengah memainkan peran yang lebih penting. Maka dalam penelitian ini beberapa pemikiran, teori dan konsep yang akan berfungsi sebagai bahan landasan dan alat analisis lebih lanjut, diantaranya:

##### **1. Komunikasi sebagai Produksi dan Pertukaran Makna**

Paradigma komunikasi menurut Harold D. Lasswell dapat dipahami berdasarkan unsur-unsur dari tahapan-tahapan pertanyaan berikut: *“who says what in which channel to whom with what effect”*. Model Lasswell ini melihat komunikasi sebagai transmisi pesan, mengungkapkan isu “efek” dan bukannya

“makna”. “Efek” secara tidak langsung menunjukkan adanya perubahan yang bisa diukur dan diamati pada penerima yang disebabkan unsur-unsur yang bisa diidentifikasi dalam prosesnya.<sup>3</sup> Meskipun model Lasswell tersebut merupakan salah satu model yang secara spesifik digunakan untuk komunikasi massa, namun dengan tahapan-tahapan yang menjadi standar pemahamannya tersebut akan membuka ruang di mana kita bisa merubah pesan, bisa mengubah saluran, yang masing-masing dari perubahan itu akan menghasilkan perubahan yang tepat pada efek. Sehingga dalam sebuah proses pembuatan video klip (musik), komunikasi akan berfungsi sebagai produksi atas realitas dan sebagai proses transmisi pesan sekaligus akan membentuk proses pembentukan makna dari produser terhadap konsumen yang turut berkembang kepada pertukaran (timbang-balik) makna.

Carey juga menawarkan definisi kultural tentang komunikasi yang telah memiliki dampak yang cukup penting pada cara ilmuwan komunikasi memandang hubungan antara komunikasi dan kebudayaan. Carey mengemukakan, “*Communication is a symbolic process whereby reality is produced, maintained, repaired and transformed*”.<sup>4</sup> Definisi Carey menegaskan bahwa komunikasi dan realitas saling berhubungan. Komunikasi adalah proses yang tertanam dalam kehidupan kita sehari-hari yang menginformasikan cara kita menerima, memahami, dan mengkonstruksi pandangan kita tentang realitas dan dunia.

Dalam studi komunikasi terdapat dua mazhab utama. Mazhab pertama yaitu mazhab proses (produksi) yang melihat komunikasi sebagai *transmisi pesan*,

---

<sup>3</sup> John Fiske, *Introduction to Communication Studies, 2<sup>nd</sup> Edition*, Routledge, London, 1990, hlm. 46.

<sup>4</sup> *Ibid.*, hlm. x.

bagaimana pengirim dan penerima mengkonstruksi pesan (*encode*) dan menerjemahkannya (*decode*), dan bagaimana transmitter menggunakan saluran dan media komunikasi. Pada mazhab ini, proses komunikasi berjalan sebagai pengirim pesan, sementara subjek berada pada produser atau pembuat pesan.<sup>5</sup>

Sedangkan mazhab kedua, melihat komunikasi sebagai *produksi dan pertukaran makna*, berkenaan dengan bagaimana pesan atau teks berinteraksi dengan orang-orang dalam rangka menghasilkan makna. Yakni berkenaan dengan peran teks dalam kebudayaan kita. Komunikasi yang dimaksudkan disini menggunakan istilah-istilah seperti pertandaan (*signification*), dan tidak memandang kesalahpahaman sebagai bukti yang penting dari kegagalan komunikasi—hal itu mungkin akibat dari perbedaan budaya antara pengirim dan penerima. Bagi mazhab ini, studi komunikasi adalah studi tentang teks dan kebudayaan. Metode studi yang utama dari pemaknaan komunikasi ini adalah semiotika (ilmu tentang tanda dan makna).<sup>6</sup> Mazhab proses cenderung menggunakan ilmu-ilmu sosial, terutama sosiologi dan psikologi, dan cenderung memusatkan dirinya pada tindakan komunikasi. Sementara mazhab semiotika mempergunakan bidang linguistik dan subjek seni, serta memusatkan dirinya pada karya komunikasi (dalam beberapa hal ada kemiripan dengan model ritual dari Carey, terutama pandangannya bahwa komunikasi sebagai proses simbolik).<sup>7</sup>

Tiap-tiap mazhab menafsirkan definisi tentang komunikasi sebagai interaksi sosial melalui pesan dengan caranya sendiri. Mazhab pertama,

---

<sup>5</sup> John Fiske, *Introduction to Communication Studies, 2<sup>nd</sup> Edition*, Routledge, London, 1990, hlm. 8.

<sup>6</sup> *Ibid.*, hlm. 9.

<sup>7</sup> *Ibid.*, hlm. xi.

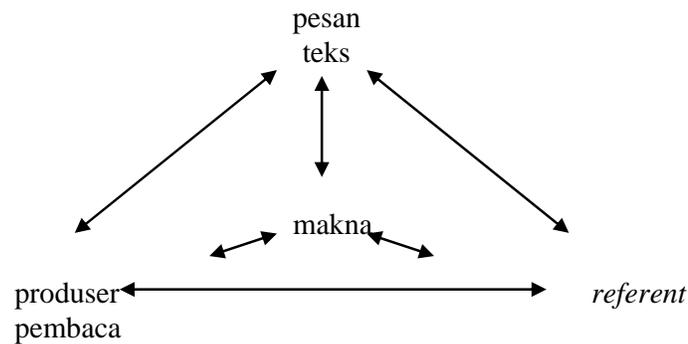
mendefinisikan interaksi sosial sebagai proses yang dengan itu seorang pribadi berhubungan dengan yang lain, atau mempengaruhi perilaku, *state of mind* atau respon emosional yang lain dan demikian pula sebaliknya. Hal tersebut lebih dekat dengan akal sehat (*common sense*), penggunaan sehari-hari dari frase tersebut. Sedangkan mazhab semiotika mendefinisikan interaksi sosial sebagai proses yang membentuk individu sebagai bagian dari suatu budaya atau masyarakat tertentu.

Bagi semiotik, pada sisi yang lain, pesan merupakan suatu konstruksi tanda yang, melalui interaksinya dengan penerima, menghasilkan makna. Pengirim, yang didefinisikan sebagai transmitter pesan, menurun arti pentingnya. Penekanan bergeser pada teks dan bagaimana teks itu “dibaca”. Dan, membaca adalah proses menemukan makna yang terjadi ketika pembaca berinteraksi atau bernegosiasi dengan teks. Negosiasi ini terjadi karena pembaca membawa aspek-aspek pengalaman budayanya untuk berhubungan dengan kode dan tanda yang menyusun teks. Ia juga melibatkan pemahaman yang agak sama tentang apa sebenarnya teks tersebut.<sup>8</sup>

Di samping itu, komunikasi dapat dilihat dalam struktur diantara produser dan penerima pesan. John Fiske, menggambarkan model struktur ini sebagai sebuah segitiga dengan anak panah yang menunjukkan interaksi yang konstan, struktur ini tidaklah statis melainkan sebuah praktik yang dinamis. Pada gambar berikut:

---

<sup>8</sup> *Ibid.*, hlm. 10.



Gambar 1. *Pesan dan Makna*.<sup>9</sup>

## 2. Konstruksi Realitas Sosial

Konstruksi realitas menurut Peter L. Berger tidak dibentuk secara ilmiah, tidak juga sesuatu yang diturunkan oleh Tuhan, tetapi dibentuk dan dikonstruksi. Dengan pemahaman ini realitas berwujud ganda atau prural. Setiap orang mempunyai konstruksi yang berbeda-beda atas suatu realitas, berdasarkan pengalaman, preferensi, pendidikan dan lingkungan sosial, yang dimiliki masing-masing individu.<sup>10</sup>

Menurut Eriyanto, terdapat dua penekanan karakteristik penting pada pembuatan konstruksi realitas. *Pertama*, pendekatan konstruksionis menekankan bagaimana politik pemaknaan dan bagaimana seseorang membuat gambaran tentang realitas politik. Makna bukanlah sesuatu yang absolut, konsep statik yang ditemukan dalam suatu pesan. Makna adalah suatu proses aktif yang ditafsirkan seseorang dalam suatu pesan. *Kedua*, pendekatan konstruksionis memandang kegiatan konstruksi sebagai proses yang terus menerus dan dinamis.<sup>11</sup> Kedua

<sup>9</sup> *Ibid.*, hlm. 11.

<sup>10</sup> Eriyanto, *Analisis Framing: Konstruksi, Ideologi dan Politik Media*, LkiS, Yogyakarta, 2002, hlm. 15.

<sup>11</sup> *Ibid.*, hlm. 40.

karakteristik ini menekankan bagaimana politik pemaknaan dan bagaimana cara makna tersebut ditampilkan, sebab dalam penekanan tersebut produksi pesan tidak dipandang sebagai “*mirror reality*“ yang hanya menampilkan fakta sebagaimana adanya.

Dalam konstruksi realitas, bahasa merupakan 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 makna yang muncul darinya.

Komunikasi adalah alat dimana realitas sosial diciptakan, terus hidup dipertahankan dan diubah. Komunikasi mempertahankan perbedaan-perbedaan penuh makna antara dan diantara manusia, obyek, tingkah laku dan struktur yang diberikan serta tujuan dari kegiatan-kegiatan yang saling mempengaruhi dalam hal ini komunikasi adalah aspek atau dinamis dari realitas sosial, karena komunikasi membawa beberapa fungsi antara lain: pengawasan dari lingkungan hubungan dari berbagai bagian masyarakat dalam memakai lingkungan sebagai transmisi warisan sosial dari satu generasi ke generasi selanjutnya.<sup>12</sup>

### **Konstruksi Realitas Sosial Dalam Video Musik**

Konsep yang berhubungan antara video musik dan realitas sosial adalah mengenai realitas dan representasi dari teks sebuah video musik itu sendiri. Bagaimana hubungan yang terjadi ketika sebuah *text-image-viewer*, menjadi

---

<sup>12</sup> Stuart J. Sigman, *A Perspective on Social Communication*, Lexington Books, Kennesaw, GA, USA, 1987, hlm. 5.

sebuah rangkaian pesan dalam sebuah proses komunikasi. Konsep komunikasi sebagai muatan simbolik ini merupakan titik awal kita memahami konsep representasi dari sebuah video musik. Muatan simbolik dalam sebuah tayangan video musik dapat diartikan sebagai berikut,

*Symbolic content mean the existance of words, gesture and picture-anything in fact which stand for or is able to describe something else, such as an object, an idea or a concept.*<sup>13</sup>

Muatan simbolik ini yang akhirnya memunculkan tentang perdebatan bagaimana bentuk realitas itu sendiri, apakah ia nyata sebagai sesuatu yang material atau versi dari sebuah dunia, atau hanya representasi sari sebuah muatan simbolik yang kita ketahui. Berdasarkan teori ini sangat diragukan seorang mengerti akan sebuah kebenaran yang hakiki yang lengkap dari sebuah potret realitas. Jadi kita tidak pernah tahu apa itu realitas karena kita hanya tahu muatan simbolik yang kita bangun untuk merepresentasikan realitas dalam sebuah bentuk kalimat, imaji, dan suara.

Karena pengertian di atas maka konsep realitas menjadi dua hal yang juga menjadi perdebatan karena disatu sisi realitas dilihat sebagai suatu yang tidak nyata, sedang disisi lain realitas hanya merupakan tanda dimana berdiri di dalam sebuah kejadian, yang muncul berdasarkan pemaknaan kembali akan tanda itu. Jadi pada pendapat kedua realitas merupakan suatu "*a second hand world which we live in*". Walaupun konsep ini sangat filosofis namun jelas bahwa segala sesuatu yang ada di dunia ini dapat dilihat kembali dalam sebuah pemaknaan kembali dalam bentuk tanda dan simbol. Jadi adalah benar ketika sebuah teks

---

<sup>13</sup> Stuart Price, *Media Studies*, Longman Group Limited, London, 1995, hlm. 1.

akhirnya akan memiliki kemungkinan perbedaan pemaknaan berkaitan dengan representasi realitas yang dihadirkan kembali dalam sebuah bentuk baru, (istilahnya selalu melewati kedua tangan sehingga bias sangat mungkin terjadi).

Ketika video musik menayangkan sebuah teks visual, yang ada adalah bentuk gambar-gambar yang terpadu dalam sebuah jalinan cerita. Tapi yang menjadi pertanyaan adalah apakah rangkaian gambar itu hanyalah sebuah bentuk imajinasi seseorang yang terwujud dalam sebuah tanda dan simbol dalam sebuah rangkaian gambar, atau representasi seseorang produser mengenai suatu realitas yang dihadirkan kembali dalam sebuah rangkaian jalinan gambar. Seperti banyak kita ketahui bahwa video musik berisikan tentang hal-hal yang bersifat intertekstual, apa yang ada sebenarnya didalam tayangannya diambil dari realitas yang ada di dunia ini. Apa yang menjadi pemaknaan "*second hand world*" bias muncul dalam sebuah visualisasi video musik. Lewat sudut pandang inilah penelitian ini melihat bahwa, sebuah teks khususnya di dalam obyek penelitian ini, merupakan sebuah representasi dari suatu realitas. Hal di atas tentu dapat menimbulkan masalah mengenai perbedaan pengertian akan sebuah teks.

Dari kalimat di atas, konsep mengenai representasi video musik adalah sebuah usaha untuk menghadirkan kembali realitas yang ada di sekitar lingkungannya berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi dan ideologi dari kebudayaan dalam sebuah video klip musik.

### 3. Representasi

Stuart Hall dalam buku *Representation: Cultural Representation and Signifying Practices* mengemukakan ada dua sistem representasi.<sup>14</sup> Pertama, disebut sebagai *mental representation*, yaitu ‘*meaning depends on the system of concepts and images formed in our thoughts which can stand for or ‘represent’ the world, enabling us to refer to things both inside and outside our heads*’. Sistem kedua adalah makna yang bergantung pada konstruksi sebuah set korespondensi antara peta konseptual kita dan sebuah set tanda, bahasa, yang merepresentasikan konsep-konsep tersebut.

Representasi dimaknai juga dengan tindakan menghadirkan atau mempresentasikan sesuatu lewat sesuatu yang lain di luar dirinya, biasanya berupa tanda atau simbol. Pada pemikiran Saussure, prinsip representasi merupakan hal yang mendasar dalam teori semiotik. Semiotik struktural dapat dilihat sebagai sebuah representasi, dalam pengertian sebuah tanda merepresentasikan suatu realitas, yang menjadi rujukan atau referensinya. Sebuah tanda *bunga*, misalnya, mewakili sesuatu di dalam dunia realitas, sehingga hubungan tanda dan realitas lebih bersifat mewakili. Dengan perkataan lain, keberadaan tanda sangat bergantung pada keberadaan realitas yang direpresentasikannya. Realitas mendahului sebuah tanda, dan menentukan bentuk dan perwujudannya. Ketiadaan realitas berakibat logis pada ketiadaan tanda.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Stuart Hall. (ed.), *Representation: Cultural Representaion and Signifying Practices*, The Open University, London, 1997, hlm. 17.

<sup>15</sup> Yasraf Amir Piliang, *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna*, Jalasutra, Yogyakarta, 2003, hlm. 45-46.

Perhatian utama dalam setiap penilaian kritis terhadap representasi semestinya terdiri atas *denaturalisasi* citra-citra kultural maupun reaksi-reaksi terinstitusionalisasi terhadap citra-citra yang melingkungi kita setiap saat. Dalam proses diperlukan pertanyaan sejumlah konsep dan simbol di mana kita biasanya diminta menerima tanpa syarat sebagai abadi, objektif, dan terkait dengan akal sehat. Selain itu, representasi bisa didekati sebagai sebuah teks, atau sebuah sistem tanda. Bagaimana teks tersebut menandakan sama pentingnya dengan teks menandakan apa.<sup>16</sup>

Representasi telah dihubungkan secara tradisional dengan konsep-konsep mengenai kemiripan dan imitasi. Objek-objek diandaikan mempunyai dua citra: citra aktualnya dan citra mental objek tersebut dibentuk oleh individu-individu yang berbeda. Citra mental bisa dipandang dalam pelbagai cara, misalnya abstraksi-abstraksi intelektual, cita-cita, atau fantasi-fantasi.<sup>17</sup>

Status representasi yang ambivalen dan diiringi oleh sikap-sikap berseberangan dapat dibandingkan dengan ambiguitas di seputar konsep 'imajinasi' sebagai sebuah kemampuan menerangi yang dengan cara itu kita membentuk citra dunia dan di mana pemikiran-pemikiran, opini-opini dan memori-memori terbentuk. Representasi sendiri dapat merujuk pada orang atau objek yang 'mendahului' atau di muka seseorang atau sesuatu yang lain dalam sebuah sistem kekuasaan. Paling penting, ketika kekeliruan representasi, karena ini merupakan sebuah komponen persepsi yang tak terelakkan. Kita senantiasa

---

<sup>16</sup> Dani Cavallaro, *Teori Kritis dan Teori Budaya*, Niagara, Yogyakarta, 2004, hlm. 74.

<sup>17</sup> *Ibid.*, hlm. 81.

terhubung dengan realitas, bagaimanapun mediasi tersebut mungkin berlangsung, sebagai tubuh fisik.<sup>18</sup>

Dalam kajian budaya, representasi mencakup tentang bagaimana dunia dikonstruksikan dan disajikan secara sosial kepada dan oleh diri kita. Bisa dikatakan bahwa inti kajian budaya dipahami sebagai kajian tentang budaya sebagai praktik-praktik pemaknaan dari representasi. Untuk hal ini, kita mempelajari asal usul tekstual dari makna, yang menuntut kita untuk menyelidiki cara-cara bagaimana makna diproduksi dalam beragam konteks. Representasi kultural dan makna memiliki sifat material, mereka tertanam dalam bunyi-bunyi, tulisan-tulisan, benda-benda, gambaran-gambaran, buku-buku, majalah-majalah, dan program-program televisi. Mereka diproduksi, diwujudkan, digunakan, dan dipahami dalam konteks sosial yang spesifik.<sup>19</sup> Representasi berarti sebuah cara untuk melukiskan ide, objek, manusia, kelompok dan bentuk kehidupan melalui media massa.<sup>20</sup>

#### **4. Resistensi sebagai Pembebasan**

*Kebebasan berarti tanggung jawab. Itulah sebabnya, mengapa kebanyakan orang takut kepadanya.* (George Bernard Shaw, 1856-1950)

Resistensi juga dalam bahasa sehari-hari bisa diartikan dengan perlawanan. Perlawanan yang dominan mengarah kepada bentuk cita-cita kebebasan sebagaimana pernyataan Shaw tersebut. Sama halnya dengan pandangan Herbert Marcuse, bahwa pembebasan bukanlah hanya dalam arti

---

<sup>18</sup> *Ibid.*, hlm. 84.

<sup>19</sup> Chris Barker, *Cultural Studies: Teori dan Praktik*, Bentang, Yogyakarta, 2005, hlm. 10.

<sup>20</sup> Stuart Price, *Media Studies*, Longman, Singapore, 1998, hlm. 33.

intelektual, melainkan suatu pembebasan yang melibatkan pikiran maupun tubuh jasmaniah, pembebasan yang melibatkan keseluruhan eksistensi manusia.<sup>21</sup>

Plato berbicara pembebasan dari eksistensi dalam gua, George Wilhelm Friedrich Hegel mengamati pembebasan dalam arti kemajuan dan kebebasan dalam kerangka sejarah. Sedangkan Karl Marx, dalam arti semua pembebasan itu dikatakan dialektik. Pembebasan dialektik berarti pembebasan dari sistem yang menindas, sistem yang buruk, sistem yang salah—apakah itu sistem organik, sistem sosial, sistem mental maupun sistem intelektual. Pembebasan dengan kekuatan-kekuatan yang berkembang di dalam sistem itu sendiri. Ini yang menurut Marcuse, adalah titik pangkal yang menentukan, pembebasan yang lahir dari kontradiksi yang ada dalam sebuah sistem, yang terutama terjadi oleh karena sistem itu buruk dan salah.<sup>22</sup>

Perkembangan mekanisme-mekanisme sosial dalam masyarakat cenderung digunakan untuk melakukan manipulasi, indoktrinasi, represi yang merupakan penyebab kurangnya basis massa, dan digunakan sebagai sarana integritas mayoritas kekuatan-kekuatan oposisi kedalam sistem sosial yang mapan. Perlawanan untuk pembebasan bukan hanya suatu bentuk garis oposisi terhadap integrasi ideologis, bukan pula integrasi sosial. Melainkan suatu pembangunan basis yang kuat dan kaya yang membuat masyarakat mampu mengembangkan kebutuhan-kebutuhan material dan kultural secara jauh lebih baik dari periode sebelumnya.

---

<sup>21</sup> Baskara T. Wardaya, SJ (editor), *Pembebasan Manusia: Sebuah Refleksi Multidimensional*, Buku Baik, Yogyakarta, 2004, hlm. 189.

<sup>22</sup> *Ibid.*, hlm. 190.

Marcuse lebih lanjut mencontohkan tentang gejala kaum *Hippies*. Menurutnya, *Hippies* adalah suatu gejala yang perlu mendapat perhatian serius. Di antara kaum hippies ada dua kecenderungan. Yang pertama, terdiri dari mereka yang cuma bermain topeng atau badut demi kepentingan pribadi. Sementara kelompok yang kedua, khususnya di Amerika Serikat memiliki unsur-unsur politis yang inheren, seperti kelompok *Diggers* dan *Provos*. Kecenderungan kedua ini sungguh merupakan perwujudan nilai-nilai naluriah yang baru. Disitu terdapat pengalaman akan sensibilitas baru melawan kemasuk-akalan yang efisien, sekaligus tidak waras.<sup>23</sup> Disitu terdapat penolakan untuk terlibat dalam suatu aturan permainan yang keras, suatu pemberontakan terhadap kemurnian moralitas kolot yang dipaksakan.

Dalam kelompok kedua ini, pemberontakan seksual, moral, dan politis bisa dikatakan menyatu, meskipun merupakan bentuk kehidupan yang tidak agresif: suatu demonstrasi ketidak-agresifan yang agresif, disisi lain nilai-nilai yang diangkat secara kualitatif berbeda. Dalam pemetaan Marcuse ini, masyarakat kapitalis dengan faktor-faktor ideologis yang dianutnya sanggup dihadapi dengan perlawanan yang berbasis pada massa yang kuat, mengusung nilai-nilai kultural yang berbeda.

Dalam filsafat revolusioner, filsafat protes, dan filsafat pembangkangan sipil, unsur perlawanan (resistensi) menjadi bagian yang tak dapat terpisahkan. Basis legal material dalam masyarakat yang berada dibawah kontrol ideologi yang berkuasa menjadi suatu keniscayaan guna membentuk barisan oposisi massa

---

<sup>23</sup> *Ibid.*, hlm. 215.

dalam segala bentuk perlawanan. Pembebasan dari ketertindasan adalah cita-cita adiluhung yang terkandung dari makna resistensi (perlawanan).

Konsep perlawanan yang terjabar di atas semakin menarik dengan lahirnya bentuk wacana kearifan yang menentang kebijakan pemerintahan pada dekade terakhir ini. Wacana yang dimaksud tersebut merupakan bentuk dari aksi sekelompok masyarakat yang berusaha bersikap arif (sadar) dalam menghadapi persoalan global di dunia internasional. Bersikap arif bukan hanya dalam hal rasional, tetapi sebuah tindakan seseorang yang berusaha menghayati hidupnya-eksistensi dirinya.<sup>24</sup>

Lebih lanjut, gerakan ini merupakan bentuk perlawanan alternatif yang memperjuangkan terhapusnya keberadaan teks kemiskinan (ekstrim) di dunia internasional melalui aksi-aksi arif. Gerakan ini memberikan wacana alternatif, yakni sebuah usaha transformasi komunitas politik dalam bentuknya yang belum tersentuh secara teoritis. Gerakan ini memposisikan dirinya pada ruang-waktu tertentu layaknya posisi yang ditempati oleh para iringan karnaval musik yang biasa ditampilkan oleh para pemusik dunia. Gerakan ini melontarkan lirik-lirik humanisme yang dinyanyikan oleh sebagian besar penyanyi-penyanyi *Hollywood* seperti Madonna, Will Smith, U2, Green Day, Blink 182, Linkin Park, Bon Jovi, Destiny's Child, Jay-Z, dan lain-lain.

---

<sup>24</sup> Artikel ini terdapat dalam Musa Maliki, *Wacana Kearifan Kapitalis dalam Dunia Postmodern: Tinjauan atas Kampanye ONE/Live 8*, Jurnal GLOBAL Politik Internasional, Departemen Ilmu Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Indonesia, Vol. 8, No. 1, November 2005, hlm. 68.

## VI. Metodologi Penelitian

### 1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode analisis teks secara kualitatif terhadap media dengan analisis semiotik. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti bagaimana bentuk-bentuk perlawanan (kritik/protes) terhadap dominasi media dan invasi AS ke Iraq yang direpresentasikan dalam video musik Green Day “*American Idiot*” dan “*Wake Me Up When September Ends*”. Metode analisis semiotik dipandang relevan untuk dapat mencapai tujuan tersebut, karena analisis ini dapat digunakan sebagai suatu pendekatan untuk mengungkap makna yang tersembunyi dibalik suatu teks atau simbol.

Beraneka-ragam pendapat dari para ahli menjelaskan definisi dari semiotik, namun secara umum semiotik merupakan suatu model dari ilmu pengetahuan sosial memahami dunia sebagai sistem hubungan yang memiliki unit dasar yang disebut dengan ‘tanda’.<sup>25</sup>

Menurut Aart Van Zoest mengartikan semiotik sebagai “ilmu tanda (*sign*) dan segala yang berhubungan dengannya: cara berfungsinya, hubungannya dengan kata lain, pengirimannya, dan penerimaannya oleh mereka yang mempergunakannya”.<sup>26</sup>

Pemahaman mengenai semiotik atau ilmu mengenai tanda ini telah menjadi salah satu konsep yang bermanfaat bagi kerja kaum strukturalis yang unit dasarnya adalah pengertian tanda, yakni segala sesuatu yang secara konvensional

---

<sup>25</sup> Alex Sobur, *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*, Bandung, 2004, hlm. 87.

<sup>26</sup> *Ibid.*, hlm. 96.

dapat menggantikan atau mewakili sesuatu yang lain. Sebagai studi, semiotik memiliki tiga bidang studi utamanya, yaitu:

1. Tanda itu sendiri. Terdiri atas studi tentang berbagai tanda yang berbeda, cara-cara 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 untuk mengeksploitasi saluran komunikasi yang tersedia untuk mentransmisikannya.
3. Kebudayaan tempat tanda dan kode bekerja. Ini pada gilirannya tergantung pada penggunaan kode dan tanda itu untuk kebenaran dan bentuknya sendiri.<sup>27</sup>

Jadi, fokus utama dari semiotik adalah pada teks. Dalam semiotik, penerima atau pembaca memainkan peran yang lebih aktif dibandingkan dengan model transmisi. Semiotik lebih menyukai istilah pembaca dari pada penrima karena istilah ini mengandung derajat aktifitas yang lebih besar dan juga bahwa membaca adalah aktifitas yang kita pelajari, yang ditentukan oleh pengalaman kultural si pembaca. Pembaca memaknai teks dengan cara menyesuaikan dengan pengalaman, tingkah laku dan emosinya.

---

<sup>27</sup> John Fiske, *Introduction to Communication Studies, 2<sup>nd</sup> Edition*, Routledge, London, 1990, hlm. 60.

Semiotik memandang komunikasi sebagai proses menghasilkan makna pada pesan. Makna bukanlah suatu konsep yang absolut dan statis. Makna adalah proses yang aktif, dimana para ahli semiotik sendiri menggunakan istilah-istilah seperti menciptakan, menghasilkan atau menegosiasikan, untuk merujuk pada proses tersebut. Negosiasi adalah istilah yang paling tepat karena istilah ini membawa arti protes dari dan kepada, memberi dan menerima antara orang dan pesan. Makna adalah hasil dari interaksi dinamis antara tanda, interpretan dan objek seperti yang digambarkan dalam model segitiga Charles S. Peirce.<sup>28</sup>

Dalam tradisi Strukturalisme, Ferdinand de Saussure menjelaskan bahwa tanda mempunyai dua unsur, yaitu *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda).<sup>29</sup> Saussure menggunakan diagram berikut untuk menggambarkan kesatuan tanda, penanda, petanda.

TANDA	
penanda	Petanda
citra-bunyi	Konsep

Kesatuan tanda, penanda, dan petanda dari Ferdinand de Saussure.

Sumber: Arthur Asa Berger (2005), *Tanda-tanda dalam Kebudayaan Kontemporer: Suatu Pengantar Semiotika*, Yogyakarta, Tiara Wacana, hlm. 12.

Bagi Saussure, sebuah tanda tidak membedakan suatu benda atau realita. Penanda dapat dilihat sebagai aspek sensoris tanda-tanda yang didalam bahasa lisan mengambil wujud sebagai citra bunyi yang berkaitan dengan konsep penanda. Substansi penanda senantiasa bersifat material, objek-objek dan lain sebagainya. Hubungan diantara keduanya bersifat arbiter (berubah-ubah) dan

<sup>28</sup> *Op.cit.*, hlm. 42.

<sup>29</sup> *Ibid.*, hlm. 46.

hanya berdasarkan pada konvensi kesepakatan, atau peraturan dari kultur pemakai bahasa tertentu.

Hubungan antara *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda) ini dibagi tiga, yakni: pertama “ikon” adalah tanda yang memunculkan kembali benda atau realitas yang ditandainya, misalnya foto, atau peta. Kedua, “indeks” adalah tanda yang kehadirannya menunjukkan adanya hubungan dengan yang ditandai, misalnya asap adalah indeks dari api. Ketiga, “simbol” adalah sebuah tanda dimana hubungan antara *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda) semata-mata adalah masalah konvensi, kesepakatan atau peraturan.<sup>30</sup>

Pandangan semiotik diatas juga turut dikemukakan oleh Pierce dengan tiga konsep, yaitu objek, tanda, dan *interpretan*. Menurut Pierce, tanda merupakan bagian yang merujuk pada sesuatu menurut cara atau berdasarkan kapasitas tertentu. Objek adalah sesuatu yang dirujuk oleh tanda, sedangkan interpretan adalah tanda sebagaimana diserap oleh benak kita sebagai hasil penghadapan kita dengan tanda itu sendiri.<sup>31</sup>

## **2. Objek Penelitian**

Penelitian ini difokuskan pada keseluruhan tanda (*signs*) yang dibangun dalam bagian-bagian *scene* yang terdapat dalam video musik Green Day “*American Idiot*”, dan “*Wake Me Up When Septembes Ends*”.

## **3. Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini mengumpulkan data dengan menggunakan prosedur atau tahap-tahap analisis teks media. Data utama yang digunakan yaitu beberapa

---

<sup>30</sup> *Ibid.*, hlm. 123.

<sup>31</sup> *Ibid.*, hlm. 22.

bagian *scene* dalam video klip serta beberapa literatur (referensi) terkait dengan tema yang diangkat, sementara data pendukung lainnya adalah data yang bersifat sekunder berupa situs internet, artikel-artikel ilmiah, jurnal, surat kabar, dan dari sumber-sumber lain yang memiliki relevansinya dengan pokok permasalahan dari objek penelitian yang dikaji.

#### 4. Teknik Analisis Data

Data yang akan dianalisis dalam penelitian ini menggunakan analisis semiotik yang dikenalkan oleh Roland Barthes, karena secara epistemologis telaah Barthes terhadap sistem tanda (semiotik) hadir guna mengkritik pandangan serta pemikiran-pemikiran dari De Saussure yang kemudian mendekatkannya dengan paradigma pasca Strukturalisme. Linguistik Saussurean bagi Roland Barthes (yang juga merupakan pengikutnya) menambahkan konsep yang akan menjadikan bahasa “lebih formal” dan “kata-kata menjadi lebih bersifat sosial”. Perbaikan atas linguistik Saussurean yang dilakukan Barthes juga memungkinkan munculnya suatu “kesimpulan” sosiologis, dalam konteks pemakaian bahasa oleh sang penutur, dan khususnya dalam hal ini adalah artikulasi, dengan mengindikasikan tempat atau kelas yang menjadi asal-usulnya, jenjang pendidikan, serta eksistensi atau mangkirnya kata-kata tertentu dalam suatu bahasa, dengan sendirinya menekankan pada apa yang penting bagi kebudayaannya.<sup>32</sup>

Semiologi yang dipelopori oleh Barthes, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan

---

<sup>32</sup> Edith Kurzweil, *Jaringan Kuasa Strukturalisme: Dari Levi-Strauss sampai Foucault*, Kreasi Wacana, Yogyakarta, 2004, hlm. 254-255.

mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak dikomunikasikan, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda. Salah satu wilayah penting yang dirambah Barthes dalam studinya tentang tanda adalah peran pembaca (*the reader*).

Barthes menyebarluaskan metodologi semiotik ini dengan menguji kode-kode dan konvensi-konvensi baik sistem tanda verbal maupun sistem tanda non verbal. Barthes mendekati teks sebagai sebuah konstruksi yang berlapis-lapis, yang mengartikulasikan makna-makna bervariasi, yang memberi kemungkinan teks itu sendiri sebuah proses penguasaan kritis namun tidak pernah memberi kemungkinan sebuah inti kebenaran yang solid.<sup>33</sup>

Studi tanda Barthes diistilahkan sebagai Tatanan Pertandaan (*order of signification*), melibatkan tiga cara kerja yaitu denotasi pada sistem pemaknaan pertama, konotasi sebagai cara kedua serta mitos pada sistem ketiga. Seperti yang tergambar berikut ini:

1. <i>Signifier</i> (Penanda)	2. <i>Signified</i> (Petanda)
3. <i>Denotative Sign</i> (tanda denotatif)	
4. <i>Connotative Signifier</i> (Penanda Konotatif)	5. <i>Connotative Signified</i> (Petanda Konotatif)
6. <i>Connotative Sign</i> (Tanda Konotatif)	

Tabel 3. **Peta Tanda Roland Barthes**

Sumber: Paul Cobley & Litza Jansz, 1999, *Introduction Semiotics*. NY: Totem Books, hlm. 51. Pembahasan selengkapnya lihat pada Drs. Alex Sobur, M.Si, *Semiotika Komunikasi*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2004, hlm. 69.

<sup>33</sup> *Op.cit.*, Dani Cavallaro, *Critical and Cultural Theory*, Niagara, Yogyakarta, 2004, hlm. 112.

Dari peta Barthes tersebut terlihat bahwa tanda denotatif(3) terdiri atas penanda, *signifier*(1) dan petanda, *signified*(2). Akan tetapi, pada saat bersamaan, tanda denotatif adalah juga penanda konotatif(4). Dengan kata lain, hal tersebut merupakan unsur material: misalkan ketika mengenal tanda “singa”, barulah konotasi seperti harga diri, kegarangan, dan keberanian menjadi mungkin.<sup>34</sup>

Dalam konsep Barthes, konotasi dipakai untuk menjelaskan salah satu dari tiga cara kerja tanda dalam tatanan pertandaan kedua. Konotasi menggambarkan interaksi yang berlangsung ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi penggunaannya dan nilai-nilai kulturalnya.<sup>35</sup> Sedangkan mitos adalah satu cerita yang digunakan suatu kebudayaan untuk menjelaskan atau memahami beberapa aspek dari realitas atau alam. Bagi Barthes, mitos merupakan cara berpikir dari suatu kebudayaan tentang sesuatu, cara untuk mengkonseptualisasikan untuk memahami sesuatu. Barthes menjadikan mitos sebagai mata rantai dari konsep-konsep terkait. Bila konotasi merupakan pemaknaan tatanan kedua dari penanda, mitos merupakan pemaknaan tatanan kedua dari petanda.<sup>36</sup>

Konvensi sistem tanda verbal maupun sistem tanda non verbal seperti yang dimaksudkan Barthes, dapat dikaitkan juga dengan tanda yang terdapat dalam visual dan audio menjadi suatu bahasan selanjutnya untuk menganalisis semiotik pada gambar di media televisi dengan menggunakan Teknik Pengeditan Tanda dari Arthur Asa Berger. Menurut Berger, Teknik Pengeditan Tanda (*Sign of Editing Technique*) bekerja dalam tiga tahapan. Tahap pengambilan gambar (pada

---

<sup>34</sup> Paul Copley & Litza Jansz (1999: 51) dalam *Introduction Semiotics*. NY: Totem Books. Selengkapnya lihat pada Drs. Alex Sobur, M.Si, *Semiotika Komunikasi*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2004, hlm. 69.

<sup>35</sup> *Ibid.*, hlm. 69.

<sup>36</sup> *Op.cit.*, John Fiske (1990), hlm. 121.

tabel 1), kerja kamera (pada tabel 2) dan teknik pengeditan (pada tabel 3), ketiga tahap ini yang biasanya diterapkan dalam media televisi. Sisi semiotik (tanda) dapat ditemukan dalam iklan, video musik, TV show, dokumenter dan opera sabun. *Media Analysis Technique* Berger, memuat semiologi pada media televisi. Ia menekankan perhatian pada analisis semiologi yang bisa menjelaskan program yang ada di televisi secara menyeluruh dengan titik fokus pada yang bercorak narasi di televisi.

Pengambilan objek dan gambar menurut Berger, menghadirkan semacam tata bahasa televisi melalui proses pengambilan gambar beserta kerja kamera dan teknik pengeditan yang saling terkait. Efek suara, efek visual dan lirik-lirik lagu memerlukan pertimbangan akan analisa tanda-tanda dalam video musik. Sebagaimana Berger pernah berujar, “Ada berbagai hal lain yang boleh jadi dipertimbangkan di sini, seperti teknik pencahayaan, penggunaan warna, efek suara, musik, dan seterusnya. Semua ini adalah penanda-penanda yang membantu kita dalam menginterpretasikan apa yang kita lihat dan tentunya juga kita dengar dari televisi”.<sup>37</sup>

**Tabel 1**  
**SHOT**

<i>Signified</i>	<i>Definition</i>	<i>Signifier</i>
<b>Close Up</b>	<i>Face Only</i>	<i>Intimacy</i>
<b>Medium Shot</b>	<i>Most of body</i>	<i>Personal relationship</i>
<b>Long Shot</b>	<i>Setting and characters</i>	<i>Context, scope, public distance</i>
<b>Full Shot</b>	<i>Full body of person</i>	<i>Social relationship</i>

*Berger's Sign of Shot*

Sumber: Arthur Asa Berger (1982) *Media Analysis Technique*, Beverly Hills: SAGE Publications, hlm. 38.

<sup>37</sup> Arthur Asa Berger, *Media Analysis Technique*, SAGE Publications, Beverly Hills, 1982, hlm. 37.

**Tabel 2**  
**CAMERA WORK**

<i>Signified</i>	<i>Definition</i>	<i>Signifier</i>
<b>Pan down</b>	<i>Camera looks down</i>	<i>Power, authority</i>
<b>Pan up</b>	<i>Camera looks up</i>	<i>Smallness weakness</i>
<b>Zoom in</b>	<i>Camera moves in</i>	<i>Observation, focus</i>

*Berger's Sign of Camera Work*

Sumber: Arthur Asa Berger (1982) *Media Analysis Technique*,  
Beverly Hills: SAGE Publications, hlm. 38.

**Tabel 3**  
**EDITING TECHNIQUE**

<i>Signified</i>	<i>Definition</i>	<i>Signifier</i>
<b>Fade in</b>	<i>Image appear on blank</i>	<i>Beginning</i>
<b>Fade out</b>	<i>Image screen goes blank</i>	<i>Ending</i>
<b>Cut</b>	<i>Switch from one image to another</i>	<i>Simultaneity, excitement</i>
<b>Wipe</b>	<i>Image wiped off screen</i>	<i>Imposed conclusion</i>

*Berger's Sign of Editing Technique*

Sumber: Arthur Asa Berger (1982) *Media Analysis Technique*,  
Beverly Hills: SAGE Publications, hlm. 39.

## VIII. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini berdasarkan tahapan-tahapan dan pembahasan dengan mengikuti sistematika sebagai berikut :

Bab I, Pendahuluan. Bab ini secara umum menjelaskan ide atau gagasan mengenai arah dan tujuan penulisan penelitian yang disusun dalam bentuk kerangka yang sistematis mulai dari tahap latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teori dan konsep, metode penelitian dan diakhiri dengan sistematika dalam penulisan.

Bab II, Gambaran Umum. Pada bab ini terlebih dahulu memaparkan gambaran umum mengenai sejarah kelahiran subkultur Punk untuk memperlengkap eksplorasi permasalahan sesuai konteks pembahasan, dan

menggambarkan sketsa mengenai video musik Punk sebagai salah satu bentuk musik perlawanan, kritik/protes.

Bab III, Hasil Penelitian dan Analisis. Pada bab ini, representasi kritik Punk terhadap dominasi media dan protes punk terhadap invasi AS ke Iraq dalam video musik Green Day *American Idiot*” dan ”*Wake Me Up When September Ends*” dengan menggunakan analisis semiotik Roland Barthes dan dengan representasi oleh Stuart Hall.

Bab IV, Penutup. Bab ini adalah bagian terakhir dari penulisan skripsi ini yang akan memuat kesimpulan, yaitu menjawab permasalahan yang dikemukakan di muka pada sub-bab rumusan masalah.