

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Dewasa ini media massa telah menjadi salah satu sarana media hiburan yang besar bagi masyarakat di Indonesia. Namun saat ini disadari, bahwa media telah memiliki kekuatan yang besar dalam menyampaikan suatu ideologi tertentu maupun kepentingan dari suatu media itu sendiri. Media sudah berkembang menjadi senjata yang ampuh dalam mengkonstruksi realitas yang ada di masyarakat. Media kini bukan lagi sekadar saluran yang bebas, ia juga mengkonstruksi realitas dengan ideologi yang terdapat didalamnya. Sehingga, media telah berkembang dan mejadi alat utama dalam menceritakan peristiwa yang terjadi dengan hal-hal yang telah dikonstruksikan yang datangnya budaya dan praksis kehidupan sehari-hari.

Film merupakan salah satu media massa yang menghadirkan pesan dan seni yang memiliki kebebasan dalam berekspresi. Film hadir dan berkembang di Indonesia pada akhir abad ke-19 ditengah pergolakan politik serta tekanan penuh perjuangan pada era yang kerap identik dengan selogan “pembangunan” yang disebut era Orde Baru. Namun saat ini, film hadir di kalangan masyarakat dengan sesuatu yang lebih menarik, yakni membawa penonton untuk berimajinasi terbawa pada dunia mimpi, dengan maksud untuk melupakan sejenak kenyataan sehari-harinya. (Arief, 2009:4). Film kini telah menjadi salah satu pilihan media yang sangat di gandrungi oleh anak muda di era modern ini. Sebagaimana data yang diambil dari *Filmindonesia.or.id*,

penikmat film di Indonesia pada tahun 2013, telah di identifikasikan dan terbagi menjadi dua segmentasi yang dimana keduanya tidak memiliki perbedaan yang signifikan secara usia dan pendidikan, sebagian besarnya berusia 18-23 tahun yang sedang kuliah. Sebagian dari mereka, 83,43% pergi ke bioskop 1-2 kali dalam sebulan (Dyna Herlina S, <http://filmindonesia.or.id> akses pada tanggal 24 febuari 2016). Bahkan saat ini, banyak film bertemakan anak muda menggambarkan dan merekam serta berisi tentang dinamika kehidupan anak muda itu sendiri yang sebenarnya terjadi di masyarakat sehari-hari.

Film dengan *genre* anak muda, mulai berkembang dan populer pada pertengahan 1970-an hingga 1980-an. Saat itu, anak muda mejadi terget pasar yang menjanjikan yang mnyajikan hal baru pada perfilman dalam negeri yang mengangkat kisah cinta SMA. Hal ini sukses menarik hati para penikmatnya. Film-film anak muda yang diadopsi dari novel-novel yang sukses pada 1970-an hingga 1980-an, kemudian diproduksi menjadi sebuah karya nyata dengan film-film bergaya pada era tersebut. Film-film remaja seperti *Ali Topan Anak Jalanan*, *Catatan Si Boy*, *Lupus*, dan *Balada Si Roy* menjadi percontohan *tren* pada anak muda tahun 1970-an hingga 1980-an. Bahkan beberapa dari film tersebut mampu bertahan dengan cerita cinta SMA-nya yang berlanjut kepada sekuel-sekuelnya serta serial sandiwara radio hingga tahun 1990-an. Film *Lupus* salah satunya dari beberapa film anak muda yang mampu bertahan dari krisis perfilman di era 1990-an yang merupakan adaptasi novel populer

anak muda era 1980-an, Sebagaimana yang di jelaskan Sen dan Hill mengenai kepopuleran novel ini yakni:

“di tahun 1995-96, Gramedia merupakan sebuah tempat paling bermacam-macam unit penerbit buku, mereka telah menerbitkan sekitar 46 buku dalam katagori fiksi remaja dan anak. Hanya 10 buku yang diantaranya merupakan buatan penulis asal Indonesia, 4 diantaranya merupakan seiries buku dari novel yang bertajuk "LUPUS". Lupus merupakan seorang peran utama anak muda yang sedikit nakal, yang diciptakan oleh Hilman Hariwijaya yang telah populer di majalah mingguan HAI kompas-gramedia. buku Lupus pertama kali diterbitkan pada tahun 1986. Sangat tidak mungkin untuk menikmati buku Lupus tanpa pengetahuan tentang bahasa inggris dan tanda serta simbol dari budaya populer global. "*Read my stories and you'll ngocol forever*" kata tersebut mewakili buku Lupus dengan judul "*Interview with the Nyamuk*". Penjualan terbaik nasional yang telah menjual lebih dari 1.421.000 copy yang tertulis di bagian bawah *cover* tersebut. Dibelakangnya terdapat sebuah foto sang penulis bersama musisi putih dan pirang dengan tulisan : 'Hilman and *Nick Rhodes* (Duran Duran)' (Sen and Hill 2000 : 33).

Bahkan hingga kini sosok Lupus diceritakan kembali di tahun 2013 dengan sosok yang baru dengan judul “Bangun Lagi Dong Lupus”.

Lewat film Lupus, karya Hilman Hariwijaya memberikan warna baru bagi anak muda era 1980an. Gambaran anak muda ideal dengan kenikmatan budaya populer diperlihatkan melalui karater Lupus beserta teman-temannya dengan simbol-simbol gaya modern pada eranya. Penggambaran Lupus yang jahil namun berprestasi menjadikan sebuah bentuk imaji anak muda ideal yang baru dengan ide-ide unik yang digambarkan dalam sosok tersebut. Hadirnya tokoh anak muda ideal yang berbeda yang berasal dari dinamika kehidupan sosial yang sederhana, menjadikan Lupus mudah diterima oleh kebanyakan kalangan anak muda pada masa itu. Karakter yang berbeda dengan karater favorit anak muda lainnya seperti “Si Boy” yang merupakan

karakter anak muda yang dibentuk dalam latarbelakang keluarga yang kaya, dengan kemewahan barang-barang hasil dari kekayaan Orde Baru dengan diperlihatkannya melalui simbol mobil dan barang impor luar negeri yang menjadi ciri khas Boy sebagai anak muda idaman. Karakter Lupus justru sebaliknya dibangun dari simbol-simbol budaya yang merupakan kesenangan dari anak muda yang mewakili anak muda era tersebut sebagai anak muda ideal.

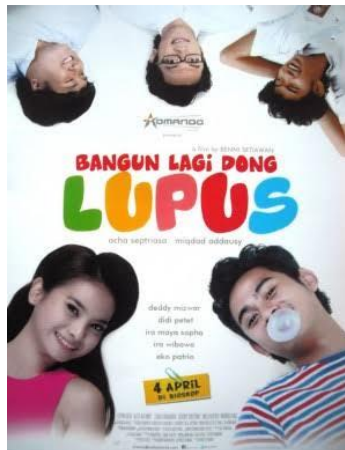
Film *Lupus* pertama yang disutradarai oleh Achiel Nasrun dan diperankan oleh *Ryan Hidayat* sebagai karakter Lupus yang berpenampilan khas dengan rambut panjang, cuek, dan sangat jail di kalangan teman-temannya. Kejailannya sangat dikenal oleh orang-orang sekelilingnya, namun kejailannya ini lebih bernada humor dari pada menyakiti atau berbuat jahat. Film ini mengisahkan Lupus yang mampu memikat seorang perempuan cantik yang bernama Poppy yang diperankan oleh *Nurul Arifin*, yang hubungannya selalu “on” dan “off” terus menerus. Lupus bukan hanya sekedar anak muda biasa, melainkan juga merupakan seorang wartawan dari sebuah majalah muda “hai” yang kerap meliput artis-artis cantik dan artikel menarik setiap harinya.

Film *Lupus* dibuat dengan sama persis dengan novelnya yang berceritakan, pertemanan, komedi dan asmara anak muda sekolah. Permen karet serta rambut gondorngnya menjadi ciri khas Lupus yang tak lepas dari kesenangannya pada musik rock dan band “*Duran-duran*” yang melekat pada penggambaran luar Lupus yang menyerupai “*John Taylor*” salah satu personel dari band tersebut. Film ini

menggambarkan dinamika sosial yang terjadi pada anak muda pada era 1980-an. Melalui penggambaran karakter yang nakal dan jaim, Lupus mengasumsikan sebagai anak muda yang dinamis dan berani. Hal ini, ditunjukkan dengan adanya perlawanan dalam penggambaran adegan yang diperlihatkan Lupus dengan beberapa adegan penting seperti Lupus dengan Kepala Sekolah, Satpam artis, dan penjual miras yang terdapat pada film tersebut. Penggambaran sosok Lupus yang jahil dan berani melawan argumen namun berprestasi ini, mampu menjadi idola bagi anak muda dengan penggambaran anak muda ideal dalam bentuk yang berbeda, yakni sederhana dan berasal dari masyarakat biasa bukan kaum borjuis.

Kemudian, film Lupus yang kini kembali dihadirkan pada tahun 2013 yang produseri oleh Eko Hendro Purnomo atau terkenal dengan Eko Patrio dengan membangun kembali kehidupan Lupus yang berbeda. Sebagaimana kisah Lupus yang diperankan oleh *Miqdad Addausy* yang digambarkan dengan sosok yang taat, sopan dan religius. Film ini dibaluti dengan kisah cinta remaja yang sama pada umumnya tentang Lupus yang mengejar cinta Popi yang diperankan oleh *Acha Septiasa*. Namun, Lupus dan teman-temannya digambarkan dengan gambaran remaja positif yang rajin dan berprestasi yang menunjukkan sosoknya sebagai sebuah konstruksi anak muda ideal. Tentunya penggambaran Lupus dan budaya pada pada zamannya juga berbeda. Serta konflik Lupus sendiri menggulas tentang perilaku menyimpang anak sekolah yang meletakkan Lupus pada konstruk positif. Konstruk positif pada film ini ditunjukkan melalui teks dan dialog yang beretorika mengenai agama dan

perdamaian. Sebagaimana anak muda pada film ini digambarkan mampu menyelesaikan masalah dengan retorikanya yang agamis dan bermoral. Hal ini ditunjukkan pada beberapa gambaran adegan seperti, Lupus terhidar dari tawuran, dan bullying antara Lupus dan Daniel.



**Gambar 1.2 Poster Film Bangun Lagi Dong Lupus**

Pada kedua film ini terlihat perbedaan yang cukup signifikan dalam penggambaran sosok Lupus sebagai representasi anak muda ideal yang dikonstruksi menjadi anak baik dan anak nakal. Hal ini memperlihatkan bagaimana identitas anak muda mengalami pergeseran makna dengan adanya perubahan karakter Lupus sendiri yang khas dengan kejahilannya, menjadi Lupus yang khas dengan ketaatannya. Film Lupus yang dibangun pada tahun 1987 di era pembangunan Presiden Soeharto yang berada dalam gejolak politik yang sangat besar. Presiden Soeharto yang memiliki idelisme politik “Supreme Father” yang menempatkan dirinya sebagai “Bapak” dari seluruh tatantan negara. Sebagaimana hal ini dijelaskan dari kata-kata yang dikutip dari otobiografi Soeharto:

*“Di mata saya tidak ada emas, juga tidak ada anak yang tidak saya senangi. Tidak ada. Semua mereka itu, dalam tugas dan bidangnya masing-masing, mempunyai kepercayaan yang sama dari saya. Semua pembantu-pembantu dekat saya sesuai bidangnya masing-masing... (Shiraishi, 2001:1).*

Dalam penjelasan diatas membentuk asumsi peneliti tentang masa Orde Baru berusaha membangun generasi baru yang taat akan perintah seorang “bapak” (dalam hal ini Presiden). Dengan menggunakan penyebutan “anak” dan “pembantu” yang menempatkan struktur pemerintahan dalam sebuah tatanan keluarga. Hal ini menjelaskan bagaimana Presiden Soeharto menempatkan dirinya sebagai sebuah kepala dari sebuah tatanan Negara yang bertugas menertibkan, mengatur, serta bertanggung jawab atas seluruh yang terjadi di dalamnya. Begitupula yang terjadi dengan anak muda yang dibangun pada masa Orde Baru. Anak muda dikonstruksi dalam bentuk yang berbeda dari anak muda sebelumnya. Hal ini terlihat pada konotasi anak muda yang berubah dari era Orde Lama hingga Orde Baru. Dimana anak muda di konotasikan sebagai ‘pemuda’ yang identik dengan kata revolusioner sewaktu zaman Orde Lama yang berkembang menjadi kata ‘remaja’ pada era Orde Baru. Shiraishi menjelaskan,

Kata remaja sendiri digambarkan sebagai kumpulan orang yang belum matang, cenderung bergerombol, kadangkala mengenakan seragam sekolah, tidak disiplin, gampang naik darah, liar, dan yang terutama tidak bermakna penting. Dengan begitu, mereka perlu diatur, didisiplinkan, serta dituntun oleh para orang tua (Shiraishi, 2001: 237).

Sehingga Hal ini menjelaskan bagaimana anak muda dikonstruksi dalam sebuah sistem kepentingan dengan adanya sebuah tujuan yang menjadikan mereka dalam bentuk serupa, yakni diatur, disiplin serta dituntun. Sebagaimana idelisme politik

Presiden Soeharto yang menempatkan dirinya sebagai seorang bapak yang mengatur seluruh tatanan didalamnya termasuk anak muda. Hal ini sejalan dengan sebuah peristiwa yang menurunkan sipil untuk mengatur perilaku anak muda yang terjadi pada era 1970-an.

Namun disisi lain, berakhirnya Era Orde Baru memberikan dampak besar bagi anak muda. Kesalahan yang terjadi pada Era tersebut memberikan pengalaman pahit bagi anak mudan dengan mendapatkan sebuah realita sosial yang sebenarnya. Dikala anak muda diharapkan oleh para orang tua untuk menjadi baik, ternyata tidak banyak memberikan contoh hal yang sebanding dengan hal yang diharapkan. Hal ini menjadikan kaum muda reformasi menganggap cita utopis masa depan yang dibangun pada era pembangunan hanya sebuah retorika yang berusaha menghagemoni kaum muda dengan wacana-wacana tidak berdasar. Pada akhirnya, anak muda pasca Orde Baru dapat menemukan sebuah ruang baru yakni budaya pop, yang dimana mereka mampu terlepas dari wacana kaum kuasa dengan menikmati hasil dari perkembangan industri yang maju pada era tersebut. Munculnya film, lagu, majalah, handphone dan lainnya, memberikan kenikmatan bagi kaum muda dalam berekspresi dan menemukan identitas diri ditengah-tengah segala tuntutan sosial yang mengepung mereka.

Dengan adanya budaya baru yang dipenuhi oleh perkembangan teknologi global, menjadikan informasi yang di dapat anak muda tak terbendung. Hal ini tidak memungkinkan bahwa budaya pop memiliki dampak penyimpangan negatif pada



anak muda. Berkembangnya media sebagai teknologi utama penyalur informasi memberikan anak muda kebebasan dalam berkespresi dengan memiliki sedikit filter yang dapat pemerintah lakukan. Pada akhirnya maraknya perilaku menyimpang kenakalan remaja sering dikaitkan sebagai sebuah wacana baru bagi kaum kuasa. Hal ini menjelaskan bagaimana Film “Bangun Lagi dong Lupus” hadir pasca-reformasi pada kepemimpinan Presiden Susilo Bambang Yudhoyono (SBY), memperlihatkan maraknya peristiwa kenakalan remaja yang memunculkan wacana baru anak muda sebagai gangguan yang tenggelam dalam arus global. Sehingga Lupus dan kawan-kawanya tersebut diubah dengan simbol-simbol wacana dengan mengkonstruksi identitas anak muda dengan ideologi kepentingan dengan adanya sebuah tujuan tertentu.

Sejalan dengan hal tersebut menjelaskan bagaimana film ini bukan hanya sebuah film populer yang diangkat dari refleksi realita yang ada. Namun hal ini memiliki sebuah tujuan dan kepentingan tersendiri. Sehingga peneliti mendapatkan kecemasan mengenai perubahan penggambaran anak muda pada film Lupus 1987 dan 2013. Hal ini menimbulkan sebuah tanda Tanya bagi peneliti tentang bagaimana wacana identitas anak muda melalui perlawanan serta gaya hidup yang terjadi pada tahun 1987 dan 2013.

Berdasarkan uraian ini, peneliti tertarik untuk meneliti film Lupus tahun 1987 dan 2013 dengan melihat dari sisi persamaan dan perbedaan kedua film tersebut. Dengan seksama penonton diperkenalkan kembali dengan sosok karakter Lupus dengan

definisi identitas anak muda yang berbeda. Sebagaimana kedua film ini sama-sama mempertontonkan film yang bercerita tentang memperkenalkan kepribadian atau sosok karakter Lupus sendiri. Dalam hal ini peneliti melihat adanya indikasi perlawanan yang dikonstruksikan dalam sebuah identitas anak muda pada film Lupus yang terjadi pada tahun 1987 dan 2013. Sebagaimana ini diperlihatkan dengan identitas anak muda nakal pada Lupus 1987 dan anak muda yang taat pada Lupus 2013. Pada perbedaan ini terlihat bagaimana penggolongan anak muda selalu menjadi sorotan negatif yang termarginalkan menjadi sebuah gangguan atau masalah bagi kaum kuasa.

Hal ini penenliti melihat bagaimana anak muda digambarkan dengan wacana anak muda sebagai gangguan yang memberontak dengan gaya rambut atau gaya hidup melalui simbol-simbol populer yang terkenal pada Lupus 1987. Disisi lain pada Lupus 2013 anak muda kembali di gambarkan sebagai bentuk gangguan dengan prilaku anak muda yang brutal dengan digambarkannya tawuran sebagai pilihan representasi mereka. Sehingga hal ini menjadi fokus permasalahan bagaimana sosok karakter Lupus dan teman-temannya menggambarkan sebuah perlawanan dari identitas dan karakter yang berbeda. Maka, dengan adanya hal ini peneliti memilih analisis wacana Norman Fairclough dengan berusaha melihat dan mengkaji bagaimana konsep wacana yang dibangun mengenai identitas tersebut melalui praksis sosial yang terjadi dan bersangkutan pada kedua film Lupus dengan judul “Tangkaplah Daku Kau ku Jitak” dan Bangun Lagi Dong Lupus.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latarbelakang di atas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah “Bagaimana konstruksi wacana identitas anak muda melalui perlawanan dan gaya hidup dalam film Lupus 1987 dan 2013?”.

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pada objek yang telah dipilih. Sehingga mendapatkan pemahaman mengenai wacana identitas anak muda pada film Lupus 1987 dan 2013.

## **D. Manfaat penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu Komunikasi terutama pemahaman khalayak terhadap wacana identitas anak muda.

### **2. Manfaat Praktis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu membuka wawasan bagi khalayak mengenai wacana identitas anak muda yang terjadi pada film Lupus yang pernah fenomenal. sehingga dapat dijadikan pemahaman bahwa film juga merupakan alat untuk mengkritisi atau membangun realita yang ada pada zamannya.

## **E. Kajian Teori**

### **1. Budaya Pop dan Anak Muda**

Budaya dalam *Cultural Studies* lebih didefinisikan secara politis ketimbang estetis. Objek kajian dalam *Cultural Studies* bukanlah budaya yang didefinisikan dalam pengertian yang sempit, yaitu sebagai objek keadiahulungan estetis (seni tinggi); juga bukan dalam pengertian yang sama-sama sempit yaitu sebagai sebuah proses perkembangan estetis, intelektual dan spiritual; melainkan budaya yang dipahami sebagai teks dan praktik dalam kehidupan sehari-hari (Storey, 2007:2). Budaya sering dilibatkan dalam pemahaman kehidupan sehari-hari yang berkaitan dan memberikan masyarakat sebuah identitas mengenai kelompok sosial tertentu dalam keberadaannya di masyarakat. Dapat dikatakan budaya adalah tentang keberadaan (*distinctiveness*) kelompok-kelompok sosial yang memberikan mereka identitas (Burton, 1999:31). Hal ini berkaitan dengan praktik maupun teks yang terjadi pada kajian budaya pop. Sebagaimana Storey menyatakan,

“Budaya pop berasal dari kata “pop” yang berarti “populer” . Williams menjelaskan makna dari kata populer atau pop yang diartikan dalam empat makna yakni, 1). Banyak disukai orang, 2). Jenis kerja rendah, 3). Karya yang digunakan untuk menyenangkan orang lain, 4). Budaya yang dibuat oleh orang untuk dirinya sendiri (Storey, 2009: 5)”.

Dari makna tersebut terdapat definisi yang terkait dan menjelaskan makna bagaimana budaya pop itu sendiri. Seperti halnya budaya pop yang disukai banyak orang, yakni bagaimana budaya ini tersebar dengan adanya tren atau hal yang diyakini menarik oleh masyarakat. Sehingga informasi atau data mengenai hal

tersebut dapat diakses melalui banyak media. Kemudian budaya pop juga dianggap sebagai jenis kerja rendahan atau budaya rendah yakni budaya ini merupakan residual (sisa) untuk menampung praktik budaya yang tidak memenuhi persyaratan budaya tinggi atau dengan kata lain “substandar” yang diuji oleh budaya pop mengenai seperangkat pertimbangan nilai teks atau praktik budayanya. Hal ini serupa dengan apa yang dijelaskan oleh Burton yang menyatakan,

“Perdebatan budaya rendah dan tinggi sendiri dalam budaya pop secara esensial berkaitan erat dengan status dalam masyarakat dan kepemilikannya oleh suatu kelompok sosial atau kelompok yang lain. Secara kasar, perdebatan ini menaruh perbedaan yang berlawanan seperti balet melawan klub dansa, teater melawan televisi dan seterusnya (Burton, 1999: 40)”.

Selanjutnya, budaya pop merupakan karya yang dibuat untuk menghibur orang lain, yakni budaya pop sebagai budaya massa. dalam hal ini budaya pop dinyatakan sebagai budaya massa, karena budaya yang diproduksi merupakan budaya yang berasal dari massanya itu sendiri. Budaya ini memiliki *audience* yang mengkonsumsi budaya tersebut tanpa pertimbangan apakah budaya tersebut dapat diterima di terima dalam masyarakat atau tidak. Terakhir, Williams menyatakan budaya pop merupakan budaya yang berasal dari “rakyat”. Hal ini menjelaskan bagaimana budaya tersebut datang dari masyarakat yang secara tidak langsung mampu menghasilkan budaya dari hal-hal yang mereka buat sendiri, yang dimana bahan utamanya disediakan selalu secara komersial. Selain itu, budaya populer merupakan budaya yang bisa berubah, budaya itu sendiri dibentuk dalam masyarakat dan dinilai melauai teks dan praktik

mereka. Sehingga budaya tersebut yang merupakan budaya substandar bisa berubah menjadi budaya tinggi begitu pula sebaliknya.

Persoalan budaya ini tidak pernah lepas dari kaitannya dengan identitas dan wacana yang ada di dalamnya. Identitas adalah sesuatu yang ada dalam kesadaran, diartikulasikan dalam komunikasi, dan juga dihidupkan dalam sebuah konteks budaya (Burton, 2007 : 288). Dalam hal ini, budaya populer merupakan agen yang memberikan predikat pada khalayaknya mengenai “apa yang baik” atau “buruk”. Di Indonesia, budaya populer sendiri berkembang menjadi sesuatu yang tak dapat lepas dari kehidupan masyarakat Indonesia sehari-hari. Dengan “Menjadi modern” masyarakat Indonesia selalu menyiratkan pengertian memiliki baik peluang khusus maupun keterampilan baru menikmati kesenangan sehari-hari dengan mengonsumsi komoditas modern, menggunakan teknologi terbaru dan menjalani gaya hidup yang sedang menjadi tren (Heryanto 2015: 28).

Perbincangan mengenai “menjadi modern” atau “tren” sangat berkaitan erat dengan anak muda. Hal ini dikarenakan mereka belum memiliki identitas yang jelas dengan masa pencarian jati diri mereka dalam kehidupan di masyarakat. Anak muda sering kali diposisikan sebagai konsumen aktif dari perkembangan kapitalis yang memberikan mereka sebuah *role model* dari informasi media baru. Mereka yang dianggap kurang matang untuk menjalani relasi sosial, diberikannya pendampingan oleh kaum dewasa untuk melewati masa transisi menuju sebuah realitas sosial yang

sesungguhnya. Sebagaimana hal ini dijelaskan Parsons yang dikutip Barker (2004:334),

Memeposisikan kaum muda/remaja sebagai katagori sosial yang perkembangannya tidak biasa dilepaskan dari kapitalisme yang menyaratkan adanya spesialisasi dalam pekerjaan. Karena tanggung jawab keluarga terhadap anak-anaknya tidak lagi berlangsung seperti seperti jaman pra-kapitalis, maka mengisi masa transisi sebelum menginjak masa dewasa, kaum muda perlu diberikan pelatihan maupun pendidikan yang bisa menjembatani antara masa kanak-kanak dan dewasa. Proses ini merupakan fungsi sosialisasi terhadap kaum muda sebelum mereka menginjak ke fase kehidupan kapitalis. Dalam masa transisi inilah, kaum muda lebih banyak diwacanakan mengalami kesulitan untuk beradaptasi dengan budaya orang dewasa (Stiawan, *Jurnal Matatimoer Institue*. Agustus 2016:4) .

Sehingga dalam hal ini anak muda bukan lagi hanya semata-mata persoalan katagori usia, melainkan sebuah bentuk konstruksi diskursif yang menjadikan anak muda terus menerus diwacanakan di masyarakat.

Hal ini memberikan penjelasan bagaimana anak muda di Indonesia selalu diposisikan dalam sebuah bentuk *stereotype* yang berbeda. Wacana anak muda dapat menjadi beragam dengan kepentingan tertentu dari kaum kuasa yang memberikan sebuah identitas baru bagi anak muda. Wacana-wacana ini diwujudkan dalam bentuk praktik diskursif yang berupa pendampingan untuk menjadi apparatus yang tepat dengan kebutuhan kepentingan tersebut. Selain itu, *Grossberg* (1992) menyebut anak muda sebagai “cara pandang ambivalen” yakni disatu sisi mereka dijadikan penanda ideologis yang dibebani citra utopis masa depan, tetapi disisi lain mereka ditakuti sebagai ancaman atas norma dan regulasi konsensual dalam masyarakat (Stiawan, *Jurnal Matatimoer Institute*, Agustus 2016: 5).

Hal ini sejalan dengan ditunjukannya anak muda yang menjadi subjek sosial yang menuruti kaum kuasa dan dibentuk secara stereotip seperti, “anak muda pembangunan”, “anak muda penerus perjuangan” dan lainnya, sebagai bentuk impian dan tujuan yang positif bagi kaum kuasa dalam masyarakat, sehingga ketertiban bisa diwujudkan. Begitupula sebaliknya ketika kepentingan konsesual terus menjadi wacana ideologis hegemonik disebarkan dan terjadi pertimpangan yang dilakukan kelas kuasa, maka anak muda dibentuk secara *stereotape* negatif seperti “kenakalan remaja”, “anak muda pemberontak” dan lainnya, yang terkait dengan potensi penyimpangan dan gangguan yang bisa dilakukan oleh dan terjadi pada kaum muda.

Dalam kondisi seperti inilah, anak muda mendapatkan sebuah celah yang dimana mereka menemukan sebuah ruang atau situs untuk terlepas dari wacana-wacana tersebut. Mereka menemukan kenikmatan budaya pop sebagai pelarian dari wacana kepentingan kaum kuasa dalam masyarakat. Mereka menemukan musik, film, pakaian, majalah dan lainnya yang menawarkan kemanjaan untuk meliarkan hasarat anak muda yang menginginkan kebebasan dalam berekspresi dan berbudaya dalam norma dan ritual mereka sendiri. Dengan menggunakan budaya pop mereka anak muda berusaha membuat identitas kultural yang berbeda dengan budaya masyarakat.

Sehingga, hal ini menjelaskan bahwa budaya populer bukanlah suatu yang asing lagi bagi kaum muda konsumerisme kapitalis di Indonesia. Tak heran bila saat ini mereka dapat ditemui dalam berbagai tempat atau ruang-ruang diluar norma sosial yang ada. Menikmati alunan musik, pergi ke tempat-tempat seperti café, bioskop,



konser dan mall menjadi salah satu tempat rekreasi menyenangkan bagi anak muda untuk keluar dari kejenuhan praktik sehari-hari dengan bermacam-macam tuntutan normatif yang berasal dari orang tua, guru, maupun pemuka agama. Hal ini dikarenakan mereka berada pada kenikmatan budaya pop yang memberikan ruang perayaan dalam fase liminitas yang menjadi ruang pembebasan mereka terhadap hegemoni rejim budaya dalam masyarakat (Stiawan, *Jurnal Matatimoer Institue*. Agustus 2016:7).

Hal ini menggambarkan bagaimana budaya pop memberikan identitas baru bagi kaum muda. Anak muda yang merupakan fase “pencarian jati diri” yang belum mampu memaksimalkan kemampuannya dalam segi fisik maupun psikisnya. Dengan mudah budaya populer sendiri memberi definisi kepada anak muda tentang bagaimana kaum muda seharusnya atau anak muda ideal. Dengan kemudahannya diakses, hal ini langsung menarik perhatian bagi orang banyak. Ketika diproduksi untuk dijual karya dan praktik itu relatif murah dan menarik perhatian banyak orang dari segala ras, tempat tinggal, usia dan gender (Heryanto 2015:23).

Oleh karena itu, budaya pop itu sendiri yang memberikan identitas dimana Lupus dalam kurun waktu tersebut menggambarkan anak muda pada eranya. Dengan adanya kemudahan akses, para anak muda pun yang masih merupakan fase pencarian jati diri dapat dengan mudah menyerap unsur-unsur budaya populer yang kerap berkembang seiring perubahan zamanya. Bahkan, bukan hanya melalui fashion, dan gaya hidup juga bisa menjadi *role model* bagi kaum muda untuk mendefinisikan diri

mereka dan membedakannya dari predikat pandangan umum tentang sesama warga yang masih “terbelakang”. Dengan sifat budaya populer yang mudah diterima, memberikan kemudahan bagi kaum dominan untuk memasukan dan memberikan khalayaknya sebuah kenimatan semua yang dikonstruksikan dengan sebuah ideologi tertentu yang merupakan tujuan dari kepentingan dari media maupun institusi tertentu.

## **2. Ideologi dalam Media Film**

Ideologi merupakan sistem gagasan atau keyakinan, dan seluruh artefak media adalah produk-produk ideologi. Menurut John Hartley,

“Ideologi adalah pengetahuan dan karakteristik ide dari atau dalam kepentingan kelas. Ideologi merupakan konsep teoritis berasal dari marxisme klasik, bentuk isi, dan tujuan pengetahuan serta representasi juga kesadaran tidak dipahami sebagai suatu yang abstrak dari materi aktivitas sosial produksi dan antagonisme kelas (Hartley,2010:106).”

Sehingga, hal ini menerangkan bahwa kini pemahaman ideologi pada ranah tradisi kritis mulai berkembang, bukan hanya pada segi gagasan abstrak yang berkaitan dengan lembaga politik melainkan sebuah praktik yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa kini tidak lagi murni sebagai ekspresi personal bagi penulisnya melainkan teks yang mengandung unsur ideologi dan bermaksud menawarkan perubahan atau gagasan pikiran kepada khalayak.

Sama hal yang terjadi pada film yang merepresentasikan realita sosial sehari-hari ke dalam bahasa media yang mengandung ideologi yang dapat mempengaruhi khalayak atau penikmatnya. Sebagaimana yang dikatakan Althusser, bahwa makna dibalik representasi adalah makna-makna atau posisi nilai yang sama dengan yang

ada di balik ideologi (Burton,2007: 291). Kemudian ditegaskan kembali dengan Turner yang mengatakan,

“Representasi dari realita yakni film membentuk dan menghadirkan kembali realitas, berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi dan ideologi dari kebudayaannya (Irawanto,1999:15).”

Oleh karena itu, film menggambarkan atau merefleksikan realita sosial ke dalam teks yang dimana ideologi dimasukan kedalamnya. Ada banyak definisi yang menjelaskan ideologi, Raymond William mengklarifikasikan penggunaan ideologi tersebut dalam 3 ranah (Eriyanto, 2001:87- 92) yaitu:

- a. **Pertama**, sebuah sistem kepercayaan yang dimiliki oleh kelompok atau kelas tertentu. Definisi ini melihat sebagaimana ideologi sebagai seperangkat sikap yang dibentuk dan diorganisasikan dalam bentuk koheren (penandaan teks).
- b. **Kedua**, sebuah sistem kepercayaan yang dibuat – ide palsu atau kesadaran palsu yang bisa dilawankan dengan pengetahuan ilmiah. Sehingga ideologi dalam pengertian ini adalah seperangkat katagori yang dibuat dari kesadaran palsu dimana kelompok yang berkuasa atau dominan untuk mendominasi kelompok lain yang tidak dominan (interpelasi).
- c. **Ketiga**, proses umum makna dan ide, ideologi di sini adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan produksi makna (hegemoni).

Dengan penjelasan di atas penggunaan ideologi di sini dijelaskan bagaimana ideologi dibentuk dalam masyarakat, yakni bagaimana ideologi atau pemikiran dari kelas dominan tersebut dapat diterima secara alami oleh masyarakat. Untuk itu ideologi adalah cara yang di dalamnya ekonomi kelas penguasa menyamakan dan memperluas supermasinya melintasi keseluruhan aktivitas sosial dan menaturalisasikannya dalam proses (Hartley,2010: 108). Oleh karena itu, aturan dari

kelas dominan ini diterima sebagai hal yang alami dan tidak terhindarkan (*taken for granted*) selain itu juga sah dan mengikat.

Dalam hal ini, Film menjadi salah satu tempat dimana ideologi berkembang dengan sukarela dan diterima oleh masyarakat luas. Karena media film selalu menempatkan teksnya dengan profesional melalui budaya dan politik yang seragam dengan penikmatnya atau khalayaknya. Dengan demikian adanya persamaan tersebut memberikan pandangan ideologi yang sama. Akibatnya, nilai-nilai pandangan yang dibawa oleh pembuat teks bukan hanya disetujui oleh pembaca teks, lebih jauh dinikmati dan dikonsumsi oleh pembaca teks tersebut. Selain itu, ideologi juga menempatkan seseorang pada suatu identitas pada posisi imajiner tertentu. Dengan kata lain, seperti yang dikatakan Macdonell,

“Dalam konsepsi Althusser ideologi menempatkan seseorang bukan hanya posisi tertentu dalam suatu relasi sosial tetapi juga hubungan antara individu dengan relasi sosial tersebut (Eriyanto, 2001:100).

Hal ini, menjelaskan bagaimana relasi tersebut merupakan imajiner yang ada karena ia bekerja melalui pengenalan atau pengakuan dan identifikasi untuk menempatkan atau menyapa seseorang dalam posisi tersebut.

Film *Lupus* yang merupakan film bertemakan anak muda yang ditujukan kepada anak muda Indonesia pada era film tersebut diputar. Film *Lupus* bercerita bagaimana anak muda dan dinamikanya yang berlangsung dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini, film *Lupus* menempatkan teksnya berdasarkan realita sosial dan budaya yang ada dengan memberikan gambaran yang serupa kepada khalayaknya. Sehingga pada tahap ini, khalayak dipengaruhi dengan media yang memberikan pandangan ideologi

yang sama dengan memasukan ideologi tertentu di dalamnya. Oleh karena itu, pandangan yang diberikan penulis atau pembuat dapat diterima sebagai kewajaran dan sukarela. Kemudian hal inilah yang dapat diterima dan memberikan khalayaknya sebuah identitas yang terpendam dalam kepala mereka.

### **3. Budaya Anak Muda di Indonesia**

Fenomena anak muda di Indonesia sangat berkaitan erat dengan budaya. Saat ini budaya menjadi salah satu bagian tersendiri dari kehidupan anak muda. Budaya berkembang di Indonesia pada era kejayaan Orde Baru yang disebut dengan zaman pembangunan. Banyaknya importir budaya atau kesenian yang datangnya dari Barat. Hal tersebut berpengaruh pada ekonomi politik maupun kebudayaan yang ada di Indonesia sehingga menjadi pertempuran yang berat bagi masyarakatnya.

Budaya berkembang di kalangan remaja merupakan hasil interelasi antara konteks sosial-politik internasional, nasional, dan lokal. Dalam kenyataannya Indonesia sendiri masih dalam suasana kebatinan proses dekolonisasi atau proses kemerdekaan dari penjajah Amerika dan Jepang. Mental yang terjajah dan neo-kolonialisme merupakan dua faktor bagi generasi muda Indonesia untuk terus terpesona dengan mengikuti budaya apapun gaya hidup bangsa-bangsa bekas penjajahnya tersebut (Jatmika, 2010:146). Layaknya budaya *hippies* yang mulai hadir pada tahun 1970 di Indonesia.

Merambahnya budaya ini kearah anak muda dengan merepresentasikannya sebagai gerakan pemberontakan yang ditujukan kepada pemerintah. Budaya ini hadir

di Indonesia ketika tengah mengalami euforia kebebasan setelah lepas dari kepemerintahan presiden Soekarno yang saat itu berada di puncak politik luar negeri Ganyang Malaysia dan anti-nekolim yang sempat melarang kebudayaan apapun yang berbau kebarat-baratan (Jatmika, 2010:146-147).

Hal tersebut juga merupakan adaptasi atau meniru bagaimana kebudayaan anak muda di Amerika, yang saat itu sedang mengalami euforia setelah mereka yang berjiwa progresif merasa berhasil menghentikan kaum tua yang dianggap konservatif dari pengambilan keputusan kebijakan luar negeri yang konyol dalam Perang Vietnam (Jatmika, 2010:146). Maka simbol kebudayaan kaum muda saat itu ditandai dengan budaya *hippies* yakni budaya rambut gondrong dan musik rock yang menandai kebebasan berekspresi dari mereka yang berkaum muda.

Film dan musik tentunya juga ikut menghiasi Budaya Pop sebagai pernak-pernik kaum muda yang mengikuti budaya ini. Hal tersebut tersirat dengan hadirnya film pada era 1980-an yang memperlihatkan kebebasan anak muda dengan budaya tersebut yang direpresentasikan dengan gaya rambut gondrong dalam beberapa film, seperti Catatan Si Boy, Lupus, dan Balada Si Roy yang mengikuti beberapa pernak-pernik budaya populernya di dalam film tersebut.

Budaya populer dalam perfilman Indonesia diawali dengan adanya film-film yang bermunculan sejak tahun 1970-an yang di dominasi oleh film Hollywood, India dan Hongkong yakni tentunya film yang tidak asing lagi pada era tersebut seperti *Django, Franco dan Nero* yang menguasai perfilman Indonesia pada saat itu.

Musik pun juga demikian, dengan adanya radio transistor radiopun menjadi media komunikasi anak muda dengan program pilihan pendengar dengan memesan lagu dan salam yang dikirim melalui karto pos. Lagu-lagu populer anak muda dari luar negeri dengan musik cadasnya saat itu seperti *The Doors*, *The Beatles*, *Led Zepplin*, *The Melody Blues*, *Uriah Heep*, *Jimi Hendrix*, *Frank Zappa*, *D'Lloyd* dan lain-lain yang hadir di Indonesia sebagai idola anak muda.

Hal ini merupakan awal terbentuknya kebudayaan *hippies* yang ditandai dengan laki-laki yang memiliki rambut panjang dan wanita yang menggunakan poni dirambutnya sebagai tanda kebebasan mereka untuk bebas berekspresi (Jatmika,2010:148). Namun budaya sendiri ternyata tidak hanya berhenti pada era ini, Budaya justru terus berkembang menjadi budaya pop baru yakni budaya DIY (*Do It Your selft*).

Budaya DIY berkembang pada era 1990-an yang berasal dari kaum muda dan sikap media. Budaya ini sendiri merupakan budaya bebas dari batasan teritori dan etnis; semacam kewarganegaraan sukarela yang berbasiskan pada afiliasi budaya dari pada keharusan kepada negara atau teritori. Michael de Certau menganalogikan budaya ini seperti pejalan kaki yang membuat jalan mereka sendiri, pola, makna dan penggunaan jalan oleh mereka sendiri diluar jalanan kota yang arah dan strukturnya tidak dapat mereka takhlukan (de Certau dalam Hartley, 2004:33-34).

Budaya massa pada era 1990-an memberikan dampak besar bagi kebudayaan Indonesia. Masuknya produksi-produksi barat merubah pola pikir masyarakat sendiri menjadi pola yang kebarat-baratan. Budaya *Do It Your Selft* di Indonesia sendiri ditandai dengan hadirnya gerakan-gerakan Indie dan generasi alternatif juga Independent.

Begitu juga dengan film, perfilman negeri sendiri pada tahun 1990-an mengalami krisis dengan datangnya film-film *superhero* bagi anak-anak dan silat mandarin bagi remaja. Berkembangnya teknologi dengan munculnya video pada jaman tersebut yang membuat bioskop-bioskop kecil di dalam rumah. Maraknya film yang bertemakan horor, seks dan komedi menjadi ladang tersendiri bagi perfilman Indonesia saat itu. Dengan gebrakan independent dan Indie para pembuat film membuat gebrakan dengan cerita baru yang diawali dengan film *Cinta dalam Sepotong Roti* yang hadir mengawali pengebrakan film di kanca Internasional dan melakukannya secara grilya. Kemudian pada era akhir 1990-2000-an budaya terus masuk dan mempengaruhi anak muda Indonesia dengan cepatnya akibat euforia kebebasan dari pemerintahan presiden Soeharto yang menjadikan anak muda Indonesia haus akan hasrat kebebasan berekspresi pada akhir kepemimpinannya.

Budaya *Teenlit* yakni novel yang berkisah tentang kisah cinta seorang pelajar perempuan, merajai perfilman di negara sendiri di masa keemasan perfilman Indonesia. Pada akhirnya berkembanglah perfilman yang diadaptasi dari novel-novel *best seller* yang di jadikan film seperti halnya *Eifel In Love*, *30 Hari Mencari Cinta*, *Ada apa Dengan Cinta* dan sebagainya.

Ramainya persaingan persoalan budaya antara budaya populer lokal dan internasional tersebut terus di ikuti perkembangan zaman dengan budaya populer yang bukan hanya datang dari barat, Asia pun turut hadir memberikan eksistensinya melalui film dan musik seperti Jepang, Korea, Taiwan, Tiongkok dan Hongkong yang



dijadikan percontohan anak muda pada era global di tahun 2000-an. Sehingga memberikan wajah baru kepada anak muda Indonesia dengan budaya Korean Wave, Otaku, dan sebagainya.

#### **4. Wacana dalam film**

Wacana merupakan sistem pengetahuan yang memberi informasi tentang teknologi sosial dan teknologi memerintah yang merupakan bentuk kekuasaan dalam masyarakat modern. Wacana dilihat sebagai bahasa dalam praksis sosial, atau bahasa yang menjadi peristiwa sosial. Sehingga wacana menyediakan bahasa untuk membuat pernyataan yakni cara untuk merpresentasikan pengetahuan tentang topik khusus pada periode sejarah tertentu. Wacana juga merupakan praksis sosial dalam bentuk interaksi simbolis yang bisa terungkap dalam pembicaraan, tulisan, kial, gambar, diagram, film atau musik. Analisis wacana kritis tertarik pada cara bagaimana bahasa dan wacana digunakan untuk mencapai tujuan-tujuan sosial, termasuk membangun kohesi sosial atau perubahan-perubahan sosial. Sebagaimana wacana yang merupakan proses semiotik mempresentasikan dunia (Foulcault, N.Fairclough, M. Bloor & Thomas, dalam Haryatmoko, 2017:3-4).

Wacana sendiri memiliki peran penting dalam menganalisis bahasa yang berupa teks (tulisan, audio, maupun visual) digunakan untuk melihat praksis sosial yang dikonstruksi dengan tujuan tertentu. Untuk melihat hal tersebut, Ricoeur menjelaskan wacana dalam empat unsur, yaitu pertama, ada subjek yang menyatakan; kedua, kepada siapa disampaikan; ketiga, dunia atau wahana yang mau direpresentasikan;

keempat, temporalitas atau konteks waktu (Haryatmoko, 2017: 5). Pemahaman unsur-unsur ini menjelaskan bagaimana wacana dilihat sebagai praksis sosial karena wacana sudah merupakan tindakan. Wacana bisa dianalisis dalam kerangka aktifitas, relasi sosial dan teknologi komunikasi.

Dalam hal ini teknologi komunikasi yakni media massa memiliki hal yang erat kaitannya dengan sistem wacana. Saat ini media telah menjadi sebuah ruang wacana yang siapa saja dapat mengkonsumsinya. Media telah menjadi mesin angkut yang sangat berpengaruh bagi gaya hidup masyarakat yang di dalamnya terbentuk sebuah cita-cita baru yang membangun realita identitas individu maupun kelompok. Sebagaimana unsur wacana di atas menjelaskan bahwa media berpotensi besar untuk menjadi sebuah alat kekuasaan opini yang di dalamnya terbentuk dan tersusun dalam pesan-pesan yang dibangun oleh pemegang kekuasaan atas media massa itu sendiri.

Film merupakan salah satu bentuk perwujudan dari media komunikasi massa yang dimaknai sebagai alat pengirim pesan dari produsen (pembuat film) kepada Konsumen (penikmat film) yang di dalamnya terkonstruksi ideologi dan realitas sosial. Film tidak mencerminkan atau bahkan merekam seperti medium representasi yang lain, ia mengkonstruksi dan menghadirkan kembali gambaran dari realitas melalui kode-kode, konvensi-konvensi dan ideologi dari kebudayaannya sebagaimana cara praktik signifikasi yang khusus dari medium (Turner, dalam Irawanto, 1999:15). Dalam film, wacana digambarkan secara lebih jelas dari pada media-media lainnya. Hal ini disebabkan karena film menampilkan sajian data berupa *audio-visual*.

Sehingga dapat menggambarkan realitas-realitas dan pesan yang dikonstruksi di dalamnya lebih mudah dicerna serta diterima oleh penonton.

Wacana dalam film difokuskan pada penggunaan bahasa yang digambarkan melalui kode-kode atau praktik signifikasi yang membawa ideologi dan tujuan tertentu. Dalam asumsi dasar Analisis wacana kritis bahasa digunakan untuk beragam fungsi dan mempunyai berbagai konsekuensi. Bisa untuk memerintah, mempengaruhi, mendeskripsi, mengiba, memanipulasi, menggerakkan kelompok atau membujuk (Haryatmoko, 2017:6). Sehingga dalam hal ini bahasa menjadi sebuah kontrol sosial yang sangat kuat. Sebagaimana bahasa sendiri digunakan dan dimaknai serta disetujui oleh lingkungan sosial. Maka tergantung pada siapa dan apa yang dikonstruksi di dalamnya.

Konstruksi sendiri muncul ketika orang atau mencoba memberi makna kepada fenomena yang terlibat dalam aktivitas sosial yang tidak disadari (menyalahkan atau membenarkan) (Haryatmoko, 2017:7). Sebagaimana konstruksi makna mengandalkan seleksi kalimat, pembendaharaan kata, gramatika atau kombinasi kalimat. Maka konstruksi makna mengandalkan peran penting sebuah bahasa. Bahasa dapat menjadi alat perusatif yang mudah diterima dan dikonsumsi oleh masyarakat sosial. Sebagaimana cara kerja bahasa melalui kata atau istilah-istilah tertentu dapat memanipulasi makna dengan keberpihakannya pada kekuasaan yang berpengaruh atasnya. Oleh karena itu bahasa tidak lagi murni menggambarkan realitas sosial yang ada, melainkan menciptakan realitas itu sendiri.

Dalam hal ini, analisis wacana Fairclough yang disebut sebagai “model perubahan sosial” atau “*sosial change*”, memusatkan praktik wacana secara kebahasaan untuk menunjuk pada penggunaan bahasa sebagai praktik sosial. hal ini sejalan dengan film yang digunakan sebagai alat penyampai pesan yang didalamnya terdapat unsur wacana yang terlibat atas kekuasaan tertentu.

## **F. Metode Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Metode penelitian merupakan alat bedah utama yang digunakan untuk mencari solusi atas jawaban dari permasalahan penelitian. Pemilihan metode merupakan jalan keluar bagi peneliti untuk dapat menggambarkan bagaimana keterkaitan teori sampai kepada metode yang digunakan agar berjalan searah sesuai dengan permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini. Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis wacana. Penelitian ini bermaksud untuk memahami tentang fenomena yang dialami oleh subjek penelitian melalui teks dan konteks. Sehingga penelitian tidak hanya mencari makna yang terdapat pada sebuah teks atau naskah, melainkan mencari makna yang lebih dalam dengan unsur historis yang terdapat dibalik teks tersebut berdasarkan paradigma penelitian yang digunakan.

Analisis wacana kritis menyediakan teori dan metode yang bisa digunakan untuk melakukan kajian empiris tentang hubungan–hubungan antara wacana dan perkembangan sosial kultural dalam domain-domain sosial yang berbeda (Jorgensen dan Philips, 2007: 114). Sehingga pemahaman awal dari wacana ini yakni tidak

hanya dipandang semata-mata sebagai objek studi bahasa saja, melainkan bahasa juga berperan dalam teks dan konteks sebagai alat serta praktik untuk mencapai tujuan, yang di dalamnya termaksud sebuah ideologi.

Seperti yang diungkapkan dalam wacana Laclau dan Mouffe, bahasa sebagai wacana merupakan bentuk tindakan tempat yang digunakan orang-orang untuk mengubah dunia dan bentuk tindakan yang didasarkan pada situasi sosial dan historis serta memiliki hubungan dialektik dengan aspek-aspek lain dimensi sosial. (Jorgensen dan Philips, 2007: 117). Dan menurut Fairclough dalam Eriyanto, “Analisis wacana kritis adalah bagaimana bahasa menyebabkan kelompok sosial yang ada bertarung dan mengajukan ideologinya masing-masing. (Eriyanto, 2001:7). Sehingga analisis wacana kritis ini bertujuan untuk mengungkap peran praktik kewacanaan dalam upaya melestariakan dunia sosial termaksud hubungan-hubungan sosial di sepanjang garis hubungan kekuasaan dalam proses komunikasi dan masyarakat secara umum (Jorgensen dan Philips, 2007: 120).

## **2. Objek Penelitian**

Objek penelitian yang diambil dalam penelitian ini adalah film “Lupus” pada tahun 1987 dan 2013. Penelitian ini difokuskan ke dalam 2 film yang memiliki kesamaan yakni memperkenalkan Lupus dalam film tersebut, namun film tersebut berada dalam era yang berbeda. Sehingga menggambarkan bagaimana wacana identitas anak muda yang terjadi pada film Lupus 1987 dan 2013.

### **3. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk pengumpulan data yang relevan dengan tujuan penelitian, maka penulis menggunakan beberapa teknik dalam pengumpulan data. Teknik yang digunakan penulis adalah sebagai berikut :

#### **a. Dokumentasi**

Melihat dan mencermati film “*Lupus dan Bangun Lagi Dong Lupus*” lalu memilih *scene-scene* dan dialog ataupun adegan yang terdapat masalah dengan identitas anak muda. Setelah itu, tahap yang selanjutnya adalah melakukan *print screen* terhadap *scene-scene* yang sudah terpilih melalui seleksi tersebut dan menempatkannya di dalam lembar skripsi untuk dianalisis.

#### **b. Studi Pustaka**

Pada penelitian ini, studi pustaka diambil dari buku, dokumentasi, jurnal, internet, serta sumber-sumber lain yang berhubungan dengan penelitian ini. Studi pustaka ini dilakukan agar penelitian ini memiliki landasan teori yang valid.

### **4. Analisis Data**

Metode penelitian ini menggunakan model analisis wacana kritis Norman Fairclough. Pendekatan Fairclough menyatakan bahwa wacana merupakan bentuk penting praktik sosial yang memproduksi dan mengubah pengetahuan, identitas dan hubungan sosial yang mencangkup hubungan kekuasaan dan sekaligus dibentuk oleh struktur dan praktik sosial yang lain (Jorgensen dan Philips, 2007: 122). Model pendekatan Norman Fairclough ini juga sering disebut dengan model perubahan

sosial (*Sosial Change*). Analisis ini dalam model Norman Fairclough memiliki kesinambungan terhadap analisis yang bersifat sosial dan budaya.

Dalam analisis wacana kritis bahasa menjadi sangat penting, karena bahasa dianggap sebagai suatu praktik dari kekuasaan. Sehingga bahasa merupakan alat utama bagi analisis wacana kritis Norman Fairclough untuk melihat teks dan mengungkapkan makna serta praktik kekuasaan yang terdapat di dalamnya. Begitupula dengan media yang membentuk pemikiran bagi masyarakat luas, sehingga hal tersebut menjelaskan tentang siapa yang menguasai dan mengendalikan wacana dalam masyarakat.

Menurut Norman Fairclough setiap peristiwa penggunaan bahasa merupakan peristiwa komunikatif yang terdiri atas tiga dimensi yakni

a. Dimensi teks

Yakni bagaimana peneliti menganalisis secara linguistik dengan melihat dari, juga memasukkan koherensi dan kohesivitas, bagaimana antarkata atau kalimat tersebut digabung sehingga membentuk pengertian.

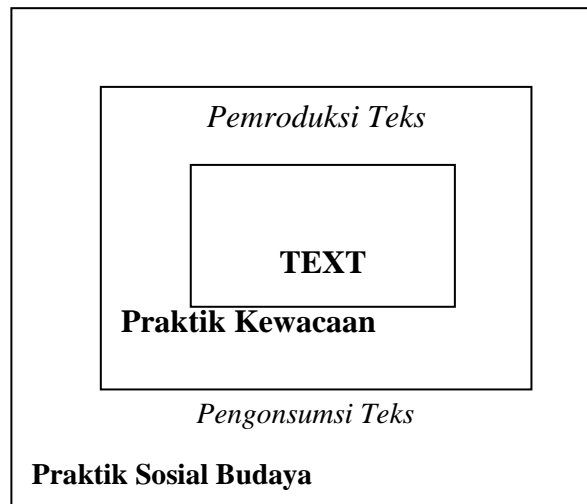
b. Dimensi prakti-praktik kewacanaan

Yakni dimensi yang berhubungan dengan proses produksi dan konsumsi teks.

c. Dimensi praktik-praktik sosio-kultur

Yakni dimensi yang berhubungan dengan konteks di luar konteks. Konteks di sini memasukkan banyak hal, seperti konteks situasi, lebih luas adalah konteks dari

praktik institusi dari media sendiri dalam hubungannya dengan masyarakat atau budaya dan politik tertentu. Dan ketiga dimensi ini dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 1.4. Bagan analisis wacana model Norman Fairclough**  
**Sumber : Jorgensen dan Phillips, 2010 :127.**

Hal ini merupakan model 3 dimensi Fairclough yang digunakan untuk menganalisis sebuah wacana kritis. Analisis teks dipusatkan kepada ciri-ciri formal (seperti kosakata, tata bahasa, sintaksis dan koherensi kalimat) dan disitulah diwujudkan wacana dan aliran secara linguistik. Kemudian hubungan antara teks dan praktik sosial diperantai dengan praktik kewacanaan yang dimana tempat orang menggunakan bahasa untuk menghasilkan dan mengkonsumsi teks-teks yang bisa membentuk dan dibentuk oleh praktik sosial. Pada saat yang sama, teks (ciri-ciri linguistik formal) mempengaruhi proses pemroduksian dan pengkonstruksian (Fairclough dalam Jorgensen dan Philips, 2007: 129).

Dalam hal ini analisis wacana kritis melihat bagaimana teks secara linguistik mampu merepresentasikan sebuah ideologi apa yang ditampilkan dalam teks yang

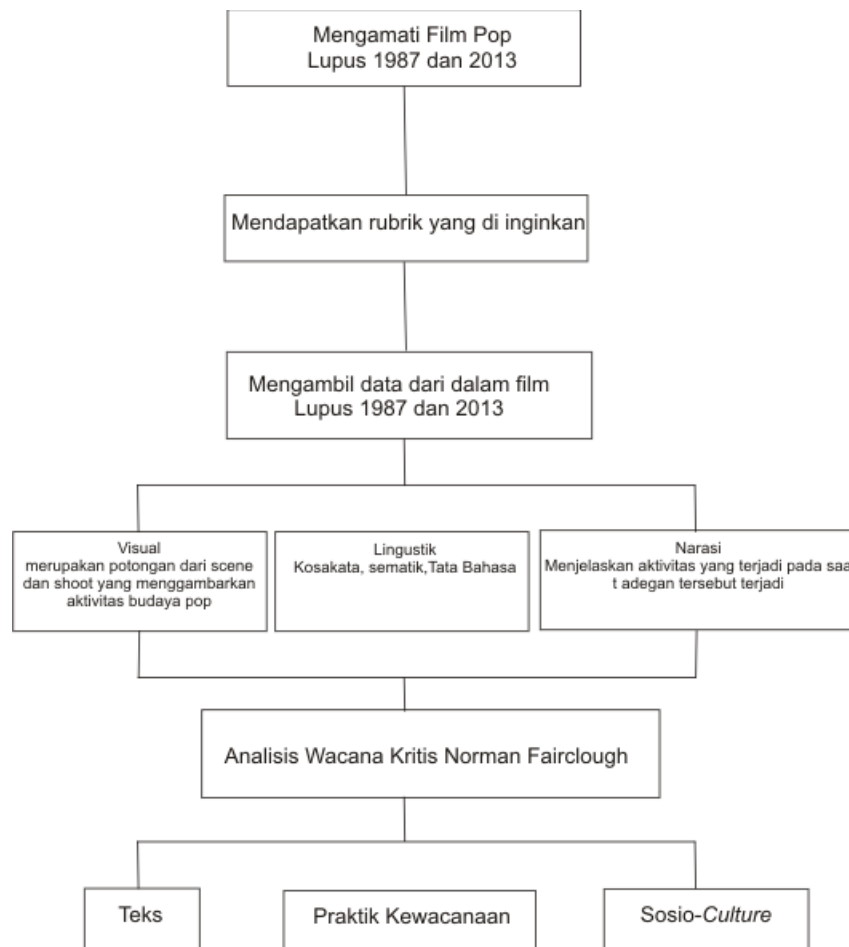


dibentuk dalam bahasa. Sehingga wacana memiliki maksud dibalik teks yang dibawa dan diproduksi serta diberikan kepada khalyaknya. Seperti pada film Lupus yang menggambarkan bagaimana anak muda pada zamannya yang memiliki ciri khas dari identitas yang berbeda dalam kurun waktu tersebut yang dibangun atau diproduksinya sebuah makna teks yang memiliki maksud tertentu di dalamnya. Identitas menjadi wacana khalayak yang melalui konstruksi anak muda dari kedua film Lupus di era yang berbeda yaitu “Tangkaplah Daku Kau Kujitak” dan “Bangun Lagi Dong Lupus”.

Dalam penelitian ini analisis wacana kritis model Norman Fairclough, digunakan untuk menganalisis film sebagai objeknya, sehingga berkaitan dengan bahasa verbal dan visual. dalam analisis wacana kritis ada kecenderungan menganalisis gambar seolah-olah teks linguistik, karena dengan bantuan visual juga dapat menyertai suatu perbincangan dan menolong menemukan arti atau makna di dalamnya. Adapun langkah-langkah yang peneliti gunakan untuk menganalisis teks dalam film Lupus 1987 dan 2013 sebagai berikut:

1. Peneliti memperhatikan teks mulai dari aspek diskursif maupun non diskursif, yang nantinya menghasilkan gambaran semu mengenai teks yang berupa sinopsis, *full dialog* atau gambaran pribadi tentang film tersebut.
2. Jika sudah menemukan teks yang tepat dengan rubrik atau di inginkan, kemudian peneliti menentukan scene dan shot adegan teks tersebut berlangsung.

3. Selanjutnya peneliti mengambil beberapa narasi dan gambar yang berkaitan dengan wacana identitas anak muda dan menjelaskannya berdasarkan fokus yang akan diteliti secara tertulis.
4. Terakhir data yang terkumpul secara teks maupun visual, dianalisis menggunakan analisis 3 dimensi Norman Fairclough, yakni teks, praktik kewacanaan dan praktik sosial-budaya.



**Gambar 1.5. Bagan Teknis Analisis Peneliti.**

Langkah ini digunakan peneliti untuk melihat teks yang digunakan untuk menggambarkan representasi identitas anak muda yang terjadi pada kedua film tersebut. Kemudian dari produksi teks yang dihasilkan dihubungkan dengan praktik kewacanaan yang berhubungan dengan konteks sosial yang ada dibalik teks. pada saat yang sama konteks sosial yang ada, mempengaruhi teks yang akan dibuat oleh film tersebut. Dimensi selanjutnya yakni dimensi sosial budaya yakni dimensi ini yang berhubungan dengan konteks diluar teks.

Konteks disini memasukan banyak hal, seperti konteks situasi, lebih luas adalah konteks dari praktik institusi ataupun dari media sendiri dalam hubungannya dengan masyarakat atau budaya politik tertentu. Dalam penelitian ini konteks sosial yang dimaksud adalah melihat bagaimana wacana yang dibentuk oleh film Lupus bisa menjadi percontohan anak muda ideal pada eranya berada. Bagaimana representasi identitas yang ditampilkan oleh film tersebut bisa berkesinambungan atau berhungan dengan konteks sosial yang terjadi pada anak muda di Indonesia.

#### **G. Sistematika Penulisan**

Pada penelitian ini adanya sistematika penulisan guna untuk mempermudah penulisan penelitian ini, yang terdiri dari empat bab yaitu :

BABI Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teori, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Menyajikan gambaran umum yang berisikan penelitian terdahulu yang menyangkut wacana identitas anak muda dan juga pemain yang berperan pada film tersebut.

BAB III Berisikan penyajian data dan analisis data yang telah diperoleh dengan penjelasan dan analisis yang mendalam.

BAB IV Penutup, yang berisikan hasil penelitian dan juga saran untuk penelitian selanjutnya.