

BAB III

PEMBAHASAN

Populernya film bertemakan anak muda merupakan suatu pertanda penting yang terkait dengan meledaknya angka kelahiran pasca perang dunia ke II dengan bermunculannya kelompok anak muda yang senang menikmati seni-seni baru dalam musik, gaya pakaian, film, aktivitas hiburan, bahasa dan lain-lain. Menurut Papalia dan Olds, masa remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa yang pada umumnya dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal dua puluh tahun. Sedangkan Anna Freud, berpendapat bahwa pada masa remaja terjadi proses perkembangan meliputi perubahan-perubahan yang berhubungan dengan perkembangan psikoseksual, dan juga terjadi perubahan dalam hubungan dengan orang tua dan cita-cita mereka, di mana pembentukan cita-cita merupakan proses pembentukan orientasi masa depan (Khamim Zarkasih Putro, *APLIKASIA*, 2017: 25).

Anak muda bukan hanya merupakan persoalan umur melainkan peran identitas yang dikonstruksi oleh peran sosial yang terjadi di kehidupan sehari-hari. Namun, perkembangan definisi tentang anak muda dalam *culture studies* terus berkembang. Selaras dengan kapitalisme yang terjadi saat ini yang membagi kelompok muda atas kategori atau kelas tertentu. Menurut Parson, anak muda atau remaja adalah kategori sosial yang muncul bersamaan dengan perubahan peran keluarga yang tumbuh dari perkembangan kapitalis (Barker, 2000: 338).

Di Indonesia perkembangan anak muda pun diiringi dengan pertumbuhan kapitalisme yang memberikan dunia baru bagi anak muda dengan kenikmatan budaya pop yang menyelimuti kesenangan mereka. Hal tersebut terlihat bagaimana makna anak muda terus berkembang menurut ruang dan waktu berdasarkan pada siapa disebut oleh siapa. Sebagaimana Barker mengungkapkan,

“Anak muda adalah suatu konstruk dikursif. Dia dibentuk oleh cara-cara bicara kita yang terorganisir dan terstruktur tentang anak muda sebagai kategori orang. Yang lebih penting adalah diskursus tentang gaya, citra, perbedaan dan identitas. (Barker, 2000: 340)”

Disisi lain, seiring berkembangnya teknologi yang terjadi pada masyarakat modern di Indonesia, media telah mejadi alat utama sebagai pemenuh kebutuhan informasi yang efektif dengan membangun sebuah cerminan sosial yang terjadi pada realita yang ada. Dengan adanya hal tersebut, media telah menjadi sebuah tuntunan bagi anak muda dalam mencari sumber informasi tentang gaya hidup, bergaul dan berpenampilan. Pada umumnya masa remaja atau muda merupakan masa yang bergejolak dan penuh problematika. Pada masa ini anak muda sering dikatakan dengan masa pencarian jati diri atau lebih tepatnya dengan mencari sebuah identitas diri yang diambil dari peran sosial yang dibebankan kepadanya. hal ini memperlihatkan peran media sangat berpengaruh pada pembentukan karakter anak muda dari berbagai sumber sosial yang ditampilkan dan dibangun di dalamnya.

Media film salah satunya yang telah menjadi sarana hiburan yang berkembang dan diminati oleh anak muda. Di dalam dunia perfilman Indonesia, film dengan *genre* anak muda menjadi populer dan mulai ikut memainkan peran yang krusial sejak

pertengahan 1970-an (Sen & Hill 2000:153). Hal ini terlihat bagaimana perkembangan film bertemakan anak muda pada 1980-an yang menggambarkan dinamika sosial melalui penggambaran karakter idaman pada beberapa film yang bermula dari novel-novel terlaris zamannya seperti, Catatan si Boy, Lupus, Ali Topan Anak Jalanan, dan lainnya. Sebagaimana Ashadi Siregar (2008) dalam jurnal Ratna Noviani dalam *konsep diri remaja dalam film Indonesia* menyatakan,

Setiap media massa yang secara spesifik ditujukan pada khalayak remaja pada dasarnya adalah indikator dari pemikiran, nilai dan juga cara pandang para remaja dalam masyarakat dimana media tersebut diproduksi dan didistribusikan.

Sehingga hal ini menempatkan remaja menjadi pasar dan target yang menjanjikan dalam perkembangan kesejahteraan masyarakat tingkat atas dan menengah.

Film yang bertajuk “Lupus” merupakan salah satu film yang sukses diangkatnya ke layar lebar dengan banyaknya minat pembaca dan mampu meraup lebih dari 1 juta copy yang bercerita tentang sosok anak muda jahil yang populer dengan gaya rambut dan permen karetinya. Film ini merupakan film yang disutradarai oleh Achiel Nasrun dari film Lupus pertama yang dibuat dari hasil karya Hilman Hariwijaya, Karya tersebut berjudul “Tangkaplah Daku Kau Kujitak”. Karakter Lupus sukses diperankan oleh *Ryan Hidayat* pada tahun 1987-1998. Film Lupus mampu bertahan dan menjadi serial film yang hadir menemani imaji anak muda pada tiap dekade. Setelah sekian lama keabsenannya film Lupus, akhirnya muncul kembali pada tahun 2013 dengan nuansa dan cerita baru yang merepresentasikan anak muda yang berbeda. Disutradarai oleh Ben Stiawan dan diperankan oleh Miqdad Addausy

film ini menceritakan sosok Lupus yang taat, cerdas dan berprestasi sebagai gambaran anak muda ideal pada era tersebut.

Adanya permasalahan dalam perubahan makna pada penggambaran representasi anak muda dalam film Lupus. Hal ini menjadi sebuah inti dari pembahasan bab ini yang akan mengungkapkan peran identitas yang di konstruksi dengan menggunakan metode analisis wacana. Dengan menggunakan metode tersebut, hal ini guna untuk melihat sisi kekuasaan dalam sebuah kepentingan pada rekonstruksi karakter Lupus yang menggambarkan representasi anak muda yang terjadi pada kedua film Lupus dengan judul “Tangkaplah Daku Kau Kujitak” dan “Bangun Lagi dong Lupus”. Dalam kedua film ini menampilkan bagaimana karakter Lupus melakukan perlawanan pada sebuah sistem sosial yang ada dengan penggambaran dan alur cerita yang berbeda. Dengan menggunakan analisis wacana kritis Fairclough, dengan menggunakan 3 dimensi yakni analisis secara teks, praktik wacana/diskursif, dan praksis sosial.

Pertama, teks yaitu semua yang mengacu pada wicara, tulisan, grafik, dan kombinasinya atau semua bentuk linguistik teks (khasanab, kata, gramatika, syntax, struktur metafora, retorika). *Kedua*, praktik diskursif yaitu semua yang mengacu bentuk produksi dan konsumsi teks. Dimensi ini ada proses menghubungkan produksi dan konsumsi teks yang sudah ada interpretasi. *Ketiga* Praksis sosial, biasanya tertanam dalam tujuan, jaringan dan praksis budaya sosial yang luas. Dalam dimensi

ini sudah mulai masuk pemahaman intertekstual, peristiwa sosial di mana kelihatan bahwa teks dibentuk oleh dan membentuk praksis sosial (Haryatmoko, 2017:23).

Dalam dimensi teks analisis ini digunakan untuk melihat dan memilah teks yang sesuai dengan konteks yang diamati dari kedua film tersebut melalui visual dan dialog yang menunjukkan sebuah identitas anak muda yang menjadi fokus pada penelitian ini. Peneliti menganalisis berdasarkan penggunaan perbendaharaan kata yang terkait dengan makna tertentu penggunaan istilah dan metafora karena mau mengacu ke makna atau tindakan tertentu yang memperlihatkan unsur identitas anak muda yang melakukan perlawanan pada kedua film tersebut. Selanjutnya, peneliti menganalisis pada praktik diskusif yang dimana hal ini guna melihat kekuatan pernyataan dalam arti sejauh mana mendorong tindakan atau kekuatan afirmatifnya. Kemudian dimensi sosial yakni peneliti menggambarkan bagian aktifitas sosial dalam praksis yang terjadi pada era kedua film tersebut ditayangkan dengan meneliti secara histori untuk mengungkap unsur-unsur lainnya yang lebih luas yang terjadi pada dinamika sosial yang ada.

Melalui pengamatan terhadap film “Lupus” dengan judul “Tangkaplah Daku Kau Kujitak” dan “Bangun Lagi dong Lupus” dapat ditemukan adegan terkait yang menggambarkan sebuah konstruk identitas dan wacana yang terdapat didalamnya. Untuk mengamati lebih dalam tentang identitas anak muda yang ada dalam kedua film Lupus tersebut peneliti akan memaparkan beberapa dialog dan gambar yang

telah dikelompokkan dalam dua tema pokok analisis, agar pemetaan dan pembahasan penelitian berfokus pada konteks yang sudah ditentukan.

1. Analisis Teks

A. Representasi identitas perlawanan anak muda

Wacana tentang anak muda ideal dalam film *Lupus* dikonstruksi dengan penggambaran yang cenderung serupa dengan bagaimana sosok remaja yang dikategorikan sebagai remaja baik dan remaja yang buruk. Hal ini ditampilkan dalam bentuk identitas dan keadaan sosial yang dibangun oleh wacana kaum kelas atas yang membebani anak muda dengan stereotip “anak muda penerus bangsa”, “anak muda pembangunan” dan bernada positif lainnya. Namun disisi lain, anak muda juga kerap dibebani dengan citra negatif lainnya berdasarkan kepentingan kaum kelas atas yang melakukan penyimpangan dengan menyebarkan wacana terkait dengan “kenakalan remaja”, “anak muda pemberontak”, “kriminalitas anak muda” dan lainnya yang bernada negatif.

Hal ini dilakukan demi kepentingan kaum kuasa untuk membendung potensi penyimpangan dan gangguan yang *bisa dilakukan oleh dan terjadi pada* Anak muda. Sebagaimana Grossberg (1992) menyebutnya sebagai “cara pandang ambivalen” terhadap kaum muda. disatu sisi mereka dijadikan penanda ideologis yang dibebani oleh citra utopis masa depan, tetapi disisi lain, mereka ditakuti sebagai ancaman atas norma dan regulasi konsensual dalam masyarakat (Setiawan, *Jurnal Matatimoer Institute*, 2016:5).

Oleh karena itu pada kedua film Lupus tersebut dianggap memiliki perbedaan dalam melakukan perlawanan dengan menolaknya untuk dianggap setara atau mengkonstruksi ulang makna yang dicitrakan kaum kuasa untuk menggambarkan identitas baru dengan cara yang berbeda. Pada film Lupus 1987 dengan judul “Tangkaplah Daku Kau Kujitak” yang diperankan Ryan Hidayat ini menggambarkan bagaimana sosok Lupus yang cerdas dan berprestasi meskipun dari sisi penampilan Lupus dianggap memiliki citra negatif karena memiliki rambut gondrong yang dianggap melanggar peraturan sekolah. Pada film ini memperlihatkan bagaimana rambut gondrong sangat populer dan digandrungi oleh anak muda pada saat itu. Namun dengan adanya larangan tersebut, Lupus sebagai karakter yang merepresentasikan anak muda memperlihatkan bagaimana Lupus melakukan perlawanan dari citra negatif yang dibangun dengan memperlihatkan identitas yang berbeda dari citra anak muda lainnya. Hal tersebut tergambar pada adegan razia di sekolah yang dimana rambut gondrong dianggap populer dan penting bagi anak muda dalam adegan berikut:

No	Dialog
1	<p><i>Siswa 1 : heh, ada razia rambut!</i></p> <p><i>Siswa 2 : ah.. yang bener lo ?</i></p> <p><i>Siswa 1 : kalo gak percaya coba liat keluar.</i></p> <p><i>Siswa 2 : gawat ! Bener.</i></p>

Dialog 3.1 razia rambut

Dalam dialog ini terlihat bahwa kata “razia” dalam dialog *heh, ada razia rambut!* Menunjukkan sebuah metafora yang menggambarkan penertiban yang bertujuan untuk mengamankan hal negatif dari lingkungan sekolah. Dengan

menempatkan “rambut” sebagai sebuah objek tidakan negatif itu, hal ini dilakukan sekolah demi menertibkan siswa yang berambut gondrong dengan melakukan penyidikan atau pemeriksaan serentak ke seluruh kelas dengan cara memotong rambut yang dianggapnya berbahaya atau negatif bagi siswa. Namun disisi lain dalam dialog tersebut, hal ini menjadi ancaman dalam pandangan siswa yakni dimana seluruh siswa terancam karena mereka memiliki gaya rambut yang serupa yang menjadi sebuah larangan bagi sekolah. Hal tersebut terlihat dari potongan gambar pada adegan berikut:



Gambar 3.1 Para guru sedang merazia rambut.

Pada gambar 3.1 ini menunjukkan bagaimana para guru merazia rambut pada jam pelajaran sedang berlangsung. Dengan menempatkan beberapa siswa yang dipotong menjadi tontonan bagi siswa lainnya di dalam kelas. Hal ini mengibaratkan bagaimana seorang penjahat yang tertangkap dan dieksekusi langsung. Memperlihatkan siswa yang terkena razia sebagai orang yang negatif atau berbahaya bagi siswa lainnya. Ditandainya siswa tersebut dengan cukuran rambut yang dilakukan di halaman kelas yang menunjukkan kepada siswa lainnya

bahwa rambut gondrong merupakan sebuah tindak kejahatan bagi sekolah. Lupus yang merupakan salah satu siswa yang memiliki rambut gondrong, namun dengan adanya berita razia tersebut Lupus bergegas dan melakukan hal yang nekat demi menyelamatkan rambut gondrongnya yang dianggap melanggar peraturan sekolah. Hal tersebut terpapar pada dialog dibawah ini:

No	Dialog
2	<p><i>Boim :kemana?</i></p> <p><i>Lupus : kabur..</i></p> <p><i>Boim : kabur lewat mana?</i></p> <p><i>Lupus : Lo kira gue mau minta ijin ama tu guru, terus kabur?, heh, mendingan, lo awasin tu guru ye? Lo tau kan? Modal ni..</i></p>

Dialog 3.2 Lupus kabur dari razia rambut

Pada dialog ini Lupus menunjukkan perlawanan dengan melakukan hal nekat dengan kabur dari kelas. Dalam dialog “**Lo tau kan? Modal ni..**”menyatakan bagaimana penting rambut gondrongnya dengan menggunakan kata “modal” yang merupakan bekal yang menjadi ciri khasnya seorang. Hal ini menggambarkan bagaimana rambutnya bukan hanya sebagai style saja, melainkan sebagai sebuah identitas dirinya sebagai anak muda yang berbeda dengan yang lainnya. Penggambaran perlawanan ini memperlihatkan bagaimana Lupus berusaha terlihat berbeda dengan menunjukan keteguhannya untuk mempertahankan rambut gondrongnya tersbut dengan melakukan hal nekat kabur dari kelas.

Pada adegan selanjutnya, Lupus yang memasuki ruang kepala sekolah karena dianggap menghina dengan berusaha kabur dari kelas. Lupus kembali

memperlihatkan perlawannya dengan menunjukkan citra baru anak muda dengan gambaran yang berbeda pada dialog berikut.

No	Dialog
3	<p>KepSek : umur saya sudah terlalu tua, sehingga saya sulit untuk mengenali anak-anak seusia kamu. apalagi jaman sekarang, rata – rata wajah mereka sama seperti kalian.</p> <p>Lupus : tapikan bapak mudah mengenali saya .</p> <p>KepSek : Oh ya? Bagaimana caranya?</p> <p>Lupus : rambut saya unik pak, tidak seperti anak yang lain. Nah, ini bisa menjadi ciri khas yang mudah dikenali . bahkan dari jarak jauh sekalipun.</p> <p>KepSek : oh ya, rambut kamu gondrong,tapi ini melanggar peraturan. Apa kau tadi tidak kena pemeriksaan?</p> <p>Lupus: itulah pak. kalo rambut saya dipotong seperti anak-anak lain, yahh, bapak sulit mengenali saya... Gimana pak, saya bisa keluar? saya akan selalu mengangkat sekolah ini.</p> <p>KepSek: iya, selamat untuk anda. selamat berkarya. mumpung masih muda. ingat, rambut tidak ada dispensasi.</p>

Dialog 3.3 Lupus vs Kepala Sekolah

Pada dialog ini memperlihatkan bagaimana Kepala sekolah memandang rambut gondong merupakan hal yang dianggap negatif dengan menggunakan penggunaan kata “mereka” dan “kalian” pada dialog “**apalagi jaman sekarang, rata – rata**

wajah mereka sama seperti kalian". Hal ini menunjukkan bagaimana penyebutan objek tersebut melakukan sebuah perbandingan dengan penggambaran wajah (yang maksud dalam hal ini gaya rambut) "mereka" yang sama seperti "kalian" yang merupakan siswa terdidik. penggunaan kata mereka merujuk pada objek lain yakni anak muda yang dianggap negatif oleh Kepala Sekolah. penggambaran pelanggaran rambut gondrong lainnya yang dijelaskan pada dialog berikutnya "**oh ya, rambut kamu gondrong, tapi ini melanggar peraturan**" bahwa peraturan sekolah melarang dengan adanya tata tertib tentang rambut yang dilarang untuk berambut gondrong . Namun melalui prestasinya Lupus berusaha memperlihatkan perlawanan yang menunjukkan dia berbeda dan dapat berprestasi dengan karya tulisannya dan pekerjaannya sebagai wartawan pada dialog tersebut "**Gimana pak, saya bisa keluar? saya akan selalu mengangkat sekolah ini**".

Hal ini menjelaskan bagaimana penggambaran Lupus yang rambut gondrong menampilkan identitas yang berbeda dari wacana sekolah yang mencintrakan rambut gondrong dengan wacana negatif. Dengan menampilkan sisi Lupus yang cerdas dan berprestasi yang mengangkat nama sekolah. Hal ini memperlihatkan bahwa Lupus tidak sama dengan anak muda gondrong lainnya yang memiliki konotasi negatif. Bahkan Lupus menunjukkan dengan berambut gondrong dia mampu berprestasi dan menjadi kebanggaan sekolah. Melalui perlawanan ini lah yang di mana Lupus menggambarkan sebuah identitas baru dari identitas yang telah dibangun pemerintah pada zaman tersebut.

Sekilas melihat dalam praktik sosial yang terjadi di era tersebut yakni dimana Orde Baru membangun anak muda dengan wacana “remaja pembangunan”. pada rezim Orde Baru rambut gondrong dibangun dengan citra negatif yang menganggap rambut gondrong adalah musuh. Pemerintah pada saat itu melarang seluruh anak muda dan seniman untuk tampil di televisi dengan kebijakan anti-rambut gondrong. Kebijakan ini berlanjut dengan melakukan razia di jalan dan disekolah-sekolah untuk memotong setiap anak muda yang berambut gondrong. Bahkan melalui kuasa wacana rambut gondrong dicitrakan negatif dalam berita yang muncul di media massa. misalnya dalam judul-judul berita seperti “7 Pemuda Gondrong Merampok Bus Kota”, “6 Pemuda Rambut Gondrong perkosa 2 Wanita”, dan “Disambar si Gondrong” menjadi sesuatu yang biasa (Yudhistira, 2010:104).

Sehingga hal ini menjelaskan bagaimana Lupus melawan sebuah citra negatif rambut gondrong yang merupakan sebuah wacana pemerintah dengan membangun citra negatif di masyarakat. Digambarkan Lupus pada dialog diatas memperlihatkan bahwa rambut gondrong bukan sebuah hambatan maupun ancaman karena Lupus pun dianggap berprestasi dan mampu mengharumkan nama sekolah dengan karya tulisnya dan pekerjaannya sebagai wartawan.

Pada adegan lainnya, Lupus dengan karakter identitas anak muda memperlihatkan bagaimana style menjadi sebuah tolak ukur yakni dimana Lupus tidak mencerminkan dari sebuah profesi yang dijalannya yaitu wartawan majalah Hai. Dialog tersebut memperlihatkan memperlihatkan bagaimana hal ini diulang dengan pernyataan

serupa yang digunakan untuk menggambarkan kesan pertamanya kepada karakter Lupus.

No	Dialog
4	Satpam : sialan! Jadi, kamu juga bohong? Iya? Kamu pasti bukan wartawan. Modelnya begini , eh wartawan-wartawan mana kartu persnya? Ada ga? Ayo keluarkan?
5	Evita: situ siapa? Lupus: situ siapa? Evita: kalian wartawan to? Lupus: iya, hebatkan? Evita: ko begini? Lupus: kenapa? gak cocok apa ya? Evita: wartawan bohongan kali ya?

Dialog 3.4 Lupus wawancara artis

Pada dialog diatas menunjukkan bagaimana Lupus digambarkan dengan penggambaran anak muda yang terpapar jelas melalui *fashion* yang digunakan. dalam dialog “**Kamu pasti bukan wartawan. Modelnya begini**” memperlihatkan bagaimana penggunaan kata “model” yang di tujukan kepada tampilan Lupus yang merupakan bukan cerminan dari profesinya sebagai wartawan majalah “hai”. Kata *model* dalam hal ini memiliki kontasi gaya atau hal yang digunakan Lupus dari ujung kaki hingga ujung kepala yang dianggap buruk oleh lainnya. Sehingga, hal tersebut menjelaskan bagaimana sosok anak muda ideal dimunculkan melalui film-film anak

muda itu dengan wacana tubuh baik, tubuh luar dan tubuh dalam (Noviani, *Jurnal Kawistara*. 2011:46). Dalam Hal ini sosok remaja baik adalah remaja yang cantik atau ganteng secara fisik, pandai, berprestasi dan tidak suka bikin ulah atau masalah. Namun, penggambaran Lupus justru bertolak belakang melalui tubuh luar atau penampilan menjadi suatu pandangan dalam mendefinisikan anak muda yang dianggap buruk ataupun bermasalah. Namun pada dialog ini Lupus berusaha melawan pendapat tersebut dengan menggunakan simbol sebagai sebuah pertanda yang dimana hal tersebut menggambarkan profesinya. sebagaimana digambarkan pada dialog berikut:

No	Dialog
6	Lupus: situ kogak percaya sih. nah, ini tipe recorder dan ini tustel untuk foto kamu.

Dialog 3.5 pembelaan Lupus sebagai wartawan

Pada dialog ini Lupus menggunakan sebuah simbol semiotik dimana kamera dan recorder merupakan sebuah alat penunjang wajib bagi wartawan untuk meliput berita. Dengan penolakannya tersebut menunjukkan perlawanan di mana Lupus yang dianggap memiliki gaya yang dianggap masalah atau negatif dapat membangun kepercayaan artis penyanyi Evita untuk menerima Lupus mewawancarainya. Hal ini menunjukkan bagaimana perlawanan dilakukan untuk agar diterima oleh kalangan atas sebagai bentuk pemberontakan pada wacana yang dibangun oleh kaum kuasa.

Dengan ini penggambaran memperoleh hasil yakni dimana Lupus melakukan perlawanannya dengan memberntuk wacana baru terkait kaum muda yang dianggap

negatif sebagai anak muda yang gaul, cerdas dan berprestasi. Hal tersebut terlihat bagaimana intertekstual yang terjadi antara teks satu dengan yang lainnya yang menjelaskan identitas Lupus sebagai anak muda yang berbeda dengan yang lainnya. Dengan melakukan penolakan pada pencukuran rambut dan identitas gaya Lupus yang dianggap negatif atau sebuah masalah bagi kaum kuasa sebagai “Anak Muda Pemberontak”. Lain halnya dengan penggambaran film yang bertajuk “Bangun Lagi dong Lupus” yang memperlihatkan perbedaan dalam melakukan perlawanan yang bertolak belakang dengan melakukan hal yang serupa yakni menolak untuk dianggap serupa.

Dalam Lupus 2013, karakter ini dikonstruksi ulang pada sebuah karakter yang taat dan berprestasi menjadi penggambaran identitas anak muda ideal. Pada film ini Lupus digambarkan melakukan perlawanan pada karakter anak muda yang dianggap masalah oleh kaum kuasa dengan perilaku yang menyimpang atau kenakalan remaja yang terjadi di era tersebut. Berbeda pada film sebelumnya yakni identitas Lupus yang menolak untuk dibentuk serupa dengan yang lainnya dengan cara menghindari pemotongan rambut gondrong atau penetapan style sebagai citra yang negatif. Lupus yang diperankan oleh “Miqqdad Adausy” memiliki peran yang sama. Namun pada film ini Lupus digambarkan menolak untuk serupa dengan upaya taat kepada aturan serta aturan dari agamanya. Lupus menolak dan melawan wacana kelas kuasa yang menganggap identitas anak muda sebagai identitas masalah atau negatif yakni dimana

identik dengan perkelahian, tawuran, dan bullying. Hal ini di perlihatkan dalam sebuah wacana dalam dialog berikut:

No	Dialog
7	<p>Daniel: anak baru disini? loe gak usah sok jagoan deh.</p> <p>Lupus: Tenang Bro niat gue disini cuma nuntut ilmu ko.,</p> <p>Daniel: (tertawa kecil meremehkan) nuntut ilmu? lu gak usah cari masalah deh,lu tau siapa gue?</p> <p>Lupus: oh iye, gw Lupus. (sambil menyodorkan tanganya untuk bersalaman)</p> <p>Daniel: nyolot banget ni anak ye, nyolot banget lo ye!</p>

Dialog 3.6 Lupus vs Kepala Sekolah

Pada dialog “**anak baru disini? loe gak usah sok jagoan deh**” terlihat bagaimana sebuah tindakan senioritas dengan melakukan ancaman yang menjadi sebuah potensi kekerasan terhadap sesama siswa. Penggunaan kalimat disini menunjukkan bahwa terdapat ancaman pada bentuk perilaku yang tidak menyenangkan. Terlihat bagaimana Daniel mengancam Lupus dengan tujuan membuatnya takut. Hal ini menunjukkan sebuah Indikasi adanya bullying secara tidak langsung dengan perilaku isolasi atau mengucilkan maupun menolak orang lain dalam suatu kelompok. Namun, pada teks diatas terlihat bagaimana Lupus melawan dengan menolak untuk melakukan kekerasan dengan melakukan kewajibannya sebagai murid yakni menuntut ilmu. Hal ini menggambarkan bagaimana proses potensi bullying tersebut yang berupa ancaman terlihat pada gambar berikut,



Gambar 3.2 Lupus mengajak bersalaman



Gambar 3.3 Daniel mendorong Lupus



Gambar 3.4 Daniel mencoba memukul Lupus

Pada **gambar 3.2, 3.3 & 3.4** terlihat bagaimana Daniel melakukan sebuah kontak fisik yang merupakan sebuah bullying secara fisik. Dengan adanya penggambaran tersebut memperlihatkan bagaimana perilaku potensi bullying terjadi pada adegan tersebut. Dengan menggunakan medium shot yang diambil dari arah Daniel yang menunjukkan subjek yang melakukan sebuah kontak fisik kekerasan berupa dorongan kepada Lupus yang ingin menimbulkan sebuah perkelahian antara Lupus dan Daniel. Kemudian pada **gambar 3.4** menggambarkan bahwa Lupus di kelilingi oleh teman-

teman Daniel yang memperlihatkan sebuah gambaran Bullying secara berkelompok dengan asumsi pengancaman terhadap siswa baru. Disisi lain terlihat juga penggunaan long shot yang diambil dengan memperlihatkan gestur para pemeran dengan jelas yang menggambarkan perilaku kekerasan berkelompok. Sehingga hal ini menjelaskan bagaimana Lupus berusaha menolak sebuah perkelahian dengan menunjukkan sisi lain dari anak muda yang lepas dari sebuah kekerasan. Hal tersebut terlihat pada gambar 3.1 bagaimana Lupus berusaha menolak dengan cara menyodorkan tanganya untuk menggambarkan kesan positif.

No	Dialog
8	<p>Lupus: Halo semuanya, Nama saya Lupus.</p> <p>Teman kelas: Panggilannya Pupus ya? meong..meong.. (sorak siswa sekelas)</p> <p>Guru: hei, tenang..tenang. jangan mengolok-olok nama orang. nama itu harapan, nama itu doa orang tua kita tapi Lupus apa artinya Lupus?</p> <p>Lupus: saya juga gak tau pak artinya apa.</p> <p>(tawa siswa sekelas)</p> <p>Lupus: tapi yang jelas, saya bangga dan saya hargai nama pemberian orang tua saya, dan menjaganya dengan baik itu jauh lebih penting.</p>

Dialog 3.7 Lupus di kelas

Wacana perlawanan pada kekerasan remaja juga terlihat pada kasus bullying Lupus yang terjadi pada adegan di kelas. Hal ini secara eksplisit terlihat bagaimana perilaku teman sekelasnya memanggil Lupus dengan sebutan “puspus” yang identik dengan panggilan seekor hewan kucing. Hal ini dapat dilihat dari potongan dialog berikut, **“Panggilannya Pupus ya? meong..meong..”** dalam yang menunjukkan perilaku bullying verbal yang dilakukan oleh teman sekelas Lupus dengan memanggilnya “puspus” yang menggunakan kata penanda “meong” yang identik dengan seekor “kucing”. Hal ini memperlihatkan sebuah kalimat pragmatik yang menyatakan penyamaan Lupus dengan seekor hewan. Penggambaran sosok Lupus yang berani memperlihatkan perlawanannya dengan retorika yang mampu membalikan keadaan dimana Lupus memberikan pernyataan **“saya bangga dan saya hargai nama pemberian orang tua saya, dan menjaganya dengan baik itu jauh lebih penting”** yang memperlihatkan sisi taat Lupus terhadap nama yang diberikan orang tuanya dengan kata “menjaga” sebagai salah satu sikap yang menjadi sebuah wacana positif dengan konotasi mempertahankan apa yang telah diberi sebagai karunia dari Tuhan yang merupakan salah satu dari doa orang tua.

Pada wacana ini juga terlihat bagaimana kenalakan remaja pada konteks bullying menempatkan gambar dari adegan berikut sebagai salah satu tindakan yang mencerminkan kekerasan verbal yang terjadi pada scene berikut:



Gambar 3.5 Lupus memperkenalkan diri di kelas

Pada gambar 3.5 memperlihatkan sisi angle kamera dengan menggunakan poin of view yang merupakan penggambaran dari sisi orang ketiga. Hal ini menggambarkan pandangan secara keseluruhan yang dimana Lupus yang berada di depan kelas merupakan sebuah objek atau korban bullying yang terjadi pada adegan ini. Namun disisi lain, Lupus digambarkan dengan cara yang berbeda dengan pengambilan gambar dengan menggunakan teknik closeup yang menunjukkan perlawanan dengan menggunakan penggambaran yang berbeda. hal ini dijelaskan pada gambar berikut:



Gambar 3.6 Lupus berbicara di depan kelas

Terlihat pada gambar 3.6 menunjukkan posisi heroik yang dimana gambar ini memperlihatkan citra positif dengan penggunaan atribut piala yang melambangkan bahwa siswa yang menjadi objek dalam gambar tersebut (Lupus) adalah siswa yang berprestasi. Dengan adanya penggambaran ini, memperlihatkan bahwa wacana identitas anak muda ditunjukkan dengan image anak muda yang santun dan berprestasi.

Selain itu, wacana anak muda kembali dihadirkan dengan penggambaran perlawanan Lupus pada citra anak muda negatif yaitu “kekerasan remaja”. Pada film ini menunjukkan terdapat beberapa adegan yang menampilkan konflik antar remaja dengan isu “tawuran” yang terjadi pada anak muda saat ini. Hal ini diperlihatkan dengan jelas sebagaimana anak muda dikatakan sebagai masa yang bergejolak dengan tingkat emosional yang labil. Dalam adegan tersebut terlihat bagaimana Lupus menggambarkan sosok anak muda yang berbeda dengan menolak untuk dikatakan serupa dengan melakukan perlawanan secara retorika. Lupus digambarkan dapat menyelesaikan masalah tanpa harus menggunakan kekerasan, melainkan dengan sebuah nasihat-nasihat yang mencerminkan sebuah semangat positif tanpa harus diselesaikan dengan cara kekerasan. Sebagaimana hal ini dijelaskan pada dialog berikut:

No	Dialog
9	Lupus: woy, tunggu dulu. kalo kalian mau abisin kita terserah. gue cuma mau ngingetin satu hal. kalian gak kasian sama orang tua kalian apa? yang selama ini biayain kalian sekolah. mereka bakal sedih melihat kalian dipenjara dan gak cuma sampe situ aja. lo pikir ini gak akan berkelanjutan apa? masa depan kalian tu bakal ancur. lo semua bakal dicari sama temen-temen gue. dan korban bakal terus berjatuhan.

Dialog 3.8 Lupus melerai tawuran

Pada dialog ini menjelaskan bagaimana perlawanan yang digunakan Lupus untuk terlepas dari perkelahian antar siswa atau tawuran. Penggambaran yang terjadi

pada dialog ini, Lupus menggunakan kata “ngingetin” yang berarti memberikan nasihat, yang dimana Lupus berusaha menyampaikan asumsinya kepada seluruh pelaku tawuran tersebut atas dampak dari tindak kekerasan. Dijelaskan pada dialog diatas, tindakan kekerasan ini memiliki dampak yang tak kunjung usai. Hal ini mencerminkan bahwa perlawanan Lupus menunjukkan citra positif sebagai anak muda yang taat dengan pemecahan masalah yang tepat tanpa perlu menggunakan kontak fisik maupun kekerasan.

Penggambaran dalam masalah ini terlihat bagaimana potongan gambar adegan dari dialog tersebut mendukung pernyataan yang menunjukkan perlawanan wacana anak muda yang taat Sebagaimana hal tersebut dijelaskan pada gambar berikut:



Gambar 3.7 Lupus terlibat masalah dengan sekolah lain



Gambar 3.8 Lupus melerai perkelahian antar siswa

Gambaran 3.7 menunjukkan citra anak muda negatif dengan menggunakan simbol senjata yang berupa tongkat pemukul dan gear motor sebagai alat pembasmi lawan. Meskipun dalam cerita tersebut konflik berakhir dengan damai. Namun terlihat bagaimana sosok anak muda tersebut digambarkan dengan sosok anak yang liar dan brutal. Hal ini ditunjukkan dengan simbol ekspresi kemarahan dan setting yang menempatkan mereka pada sosok yang bergerombol yang melakukan tindak kekerasan antar sesama remaja. Disisi lain pada Gambar 3.8 terdapat sebuah setting background yang mendukung dialog Lupus. Dengan bertuliskan **“Atau cari Lawan”** yang di dampingi ilustrasi gambar mural yang menunjukkan anak muda baik dan anak muda nakal. Penggambaran sosok iblis bertanduk dengan pakaian sekolah menunjukkan bagaimana gambar tersebut merepresntasikan anak muda yang liar dan brutal yang digambarkan sebagai sosok iblis yang memiliki konotasi pembuat onar dan kekacauan. Selain itu, Penggambaran anak muda ceria dengan pakaian sekolah yang menunjukkan lambang **“V”** atau *victory* sebagai simbol perdamaian.

Hal ini menjelaskan bagaimana peranan ilustrasi mural memperlihatkan sosok anak baik yang direpresntasikan oleh Lupus dengan menempatkan Lupus sebagai mediator yang ditempatkan di tengah-tengah posisi antara lawan dan kawan yang menjadi daya sorot citra baik yang didukung dengan dialog nasihat yang menunjukkan wacana **“anak muda cinta damai”** pada gambar tersebut. Begitupun dengan siswa dari sekolah lain yang direpresentasikan sebagai iblis berseragam sekolah dengan penggambaran keliaran dan kebrutalannya dalam menyelesaikan masalah yang

menunjukkan citra anak muda liar dengan melakukan tidak kekerasan atau tawuran. Sehingga penggambaran pada teks **gambar 3.7 dan 3.8** memperlihatkan bagaimana Lupus dibentuk dalam konstruksi sebagai anak muda “taat” yang diwacanakan sebagai “anak muda cinta damai” yang menunjukkan representasi perlawanannya dengan memperlihatkan identitas anak muda yang berbeda dengan citra postif.

Dalam wacana perlawanan pada teks yang telah dipaparkan. Menunjukkan bagaimana perlawanan pada kedua film Lupus ini memiliki perlawanan yang hampir sama. Hal ini diperlihatkan dengan anak muda yang menolak untuk dianggap serupa dengan konstruk yang berbeda. Pada film Lupus yang dihadirkan di tahun 1980-an menggambarkan sosok identitas anak muda yang ditampilkan dengan konstruk enerjik, dinamis dan berani. Hal ini digambarkan Lupus dalam perlawanannya dengan menolak memotong rambut gondrongnya, meskipun rambut gondrong dianggap negatif.

Dengan melakukan hal yang nekat dan berani, Lupus menggambarkan anak muda pada tahun 1980-an yang identik dengan berani memberontak dan menolak hal-hal yang dianggap tidak sesuai dengan pandangan hidupnya. Citra rambut gondrong yang dianggap negatif, menjadi sebuah perlawanan bagi Lupus dengan membuktikan bahwa pernyataan tersebut tidak sesuai dengan pandangnya. Dengan rambut gondrongnya karakter Lupus mampu menggambarkan identitas anak muda yang berprestasi dan mandiri. Hal tersebut digambarkan dengan Lupus yang memenangkan lomba menulis tingkat sekolah dan bekerja sebagai wartawan majalah anak (hai)

sebagai bentuk penolakannya untuk dikategorikan sebagai anak muda negatif dengan berambut gondrong. Oleh karena itu, wacana pemberontakan Lupus untuk menunjukkan rambut gondrong justru membangun gambaran tidak semua berambut gondrong merupakan anak muda yang negatif.

Dalam dimensi yang berbeda pada film Lupus yang hadir pada 2013. Citra anak muda kerap di anggap sebagai sebuah masalah. Dengan menunjukkan penggambaran yang dimana terdapat beberapa adegan kekerasan seperti tawuran dan bullying. Namun, Lupus dalam film ini menolak hal tersebut dengan melakukan perlawanan yang menunjukkan sikap positif atau taat. Hal ini digambarkan dalam upaya memperlihatkan sisi perlawanan Lupus untuk dianggap sama dengan anak-anak lainnya. Sikapnya yang taat mampu menunjukkan citra yang kontras dengan anak muda lainnya yang dicitrakan negatif pada film tersebut. Sehingga hal ini menunjukkan sebuah identitas positif yang di konstruksikan dalam bentuk anak muda ideal yang diwacanakan sebagai “anak muda yang taat” yang mencerminkan sisi anak muda yang berbeda dalam film tersebut.

B. Representasi gaya hidup

Seiring dengan berkembangnya ekonomi dan modernisasi di Indonesia, memberikan jalan bagi kaum muda terhadap kesenangan budaya baru yang hadir menemani dinamika sosialnya. Bermula dengan adanya kebijakan penanaman modal asing no.1 tahun 1967 yang berada di bawah pimpinan presiden Soeharto. Hal ini mengakibatkan terbukanya pintu investasi untuk investor asing dan arus kapital yang

bergerak bebas di Indonesia. Dengan adanya perkembangan tersebut lahirlah anak-anak dari kaum pekerja dengan bermunculannya kaum borjuis yang mendapatkan kemudahan-kemudahan yang dikonstruksi dengan sikap apolitis.

Anak muda pada umumnya merupakan masa yang sering dikatakan dengan masa pencarian jati diri atau masa mencari sebuah identitas diri. Berkembangnya media informasi sebagai sumber dari budaya yang masuk dan membentuk sebuah identitas baru bagi audiensnya. Termasuk anak muda yang berusaha mencari dan mengidentifikasi dengan sosok-sosok dari luar dirinya dan menjadikannya sebagai role model (Noviani, *Jurnal Universitas Gajah Mada*. 2011:51). Pencarian tersebut menjadi salah satu wacana yang dibangun dalam film ini yang menggambarkan gaya hidup yang mencerminkan dinamika sosial yang terjadi di dalamnya.

Pada film *Lupus* tahun 1987 memperlihatkan bagaimana sosok idola dari negara barat menjadi sebuah acuan yang disukai dan dianggap penting oleh anak muda. Hal ini diperlihatkan sebagai bentuk gaya hidup yang diidentifikasi dari media musik yang menjadi ciri khas anak muda 1980-an. Sebagaimana hal ini terdapat dalam dialog *Lupus* tahun 1987 sebagai berikut:

No	Dialog
9	Lupus: saya? Saya Lupus. Katanya sih kayak John Taylor, padahal kebalik.

Dialog 3.9 Lupus gaya John Taylor

Pada dialog ini terlihat bagaimana Lupus mencoba mengidentifikasi dirinya dengan pemusik John Taylor, yakni seorang personel dari band Duran-Duran

yang terkenal. Hal ini terlihat dalam dialog “**Katanya sih kayak John Taylor, padahal kebalik**” yang menunjukan sebuah identifikasi Lupus sebagai sosok ideal. John Taylor merupakan seorang personel dari band *Duran-duran* yang populer pada era 1980-an yang disukai oleh anak muda di dunia, terlebih lagi dikalangan perempuan karena wajahnya yang tampan.

Dengan penggunaan atribut dan gaya yang serupa, John Taylor telah menjadi sebuah identitas yang ditiru melalui fashion yang merupakan identifikasi anak muda terhadap gaya hidup yang ke barat-baratan. Sebagaimana hal ini telah diperlihatkan pada teks sebelumnya (**dialog no.1**) yang menampilkan Lupus dan teman-temannya yang berpenampilan serupa yakni dengan simbol gaya rambut gondrong berjambul yang ditata klimis dengan menggunakan syling foam dan t-shirt di bagian dalam dan kemeja yang terbuka dibagian luarnya.

Selain itu, hal serupa juga terjadi pada penggambaran mengenai style anak muda perempuan yang menjadi gaya hidup anak muda dalam film Lupus. Sebagaimana hal ini ditampilkan dalam dialog:

No	Dialog
11	Gerombolan anak muda: Duh ileh, tu cewek ngapain di situ seharian?. Hai perawan, lagi nunggu Jhon Travolta ya? Gak bakal dateng, dia di Amerika.
12	Lupus: heh cwek, kenal popi gak? (sambil menunjukan foto Popi) Perempuan: maaf ya bukan anak disko nih.

Dialog 3.10 Popi anak Disko

Pada dialog diatas memperlihatkan bagaimana sosok Popi pada kedua dialog tersebut di identifikasikan sebagai anak disko. Dengan identifikasi sosok **John Travolta** menjadi salah satu maksud bahwa penampilan Popi merupakan sebuah cerminan dari populernya gaya musik disko yang menjadi representasi gaya anak muda perempuan. Hal tersebut juga diperlihatkan pada adegan Lupus pada saat mencari Popi. Sebagaimana hal ini terlihat pada pernyataan dialog “**maaf ya, bukan anak disko nih**” yang menunjukkann kata “**disko**” sebagai penggambaran gaya yang melekat pada Popi.

John Travolta merupakan aktor, penari dan penyanyi yang mempopulerkan film *Grease* pada tahun 1976 tentang dua kekasih SMA. Pada film ini John Travolta berpasangan dengan Olivia newton sebagai kekasihnya. Penggambaran Popi di identifikasikan sebagai gaya dari Olivia Newton yang dianggap menyerupai film yang sukses dengan lagu disko yang populer dan menjadi “*second best selling album of the year*” di amerika serikat yang dibawakan oleh *Bee Gees*. Hal ini digambarkan dalam sebuah potogan gambar Popi dan Olivia Newton John sebagai berikut:



Gambar 3.9 Lupus yang menunjukan foto Popi



Gambar 3.10 Olivia Newton John

Terlihat pada **gambar 3.9 & 3.10** menunjukkan sebuah representasi gaya yang menggambarkan sebuah identifikasi Popi terhadap gaya dari Olivia Newton John. Hal ini digambarkan dengan atribut gaya rambut kriting yang sama dengan artis idola kaum perempuan tersebut. Sehingga hal ini menunjukkan sebuah kedekatan anak muda secara budaya dengan selebritis asing yang menjadi simbol gaya hidup anak muda saat itu.

Disisi lain, dalam film *Lupus* 2013 digambarkan bagaimana gaya hidup ditampilkan berbeda dengan penggambaran film *Lupus* yang sebelumnya. Penggambaran gaya hidup yang modern ditampilkan dengan konsumerisme kapitalis yang terjadi di kalangan anak muda saat itu. Hal ini ditampilkan dalam bentuk pontongan gambar yang memperlihatkan perbedaan antara *Lupus* dan *Daniel* yang ditampilkan pada permulaan film sebagai berikut:



Gambar 3.11 Lupus berangkat sekolah dengan berlari



Gambar 3.12 Daniel berangkat sekolah dengan Popi

Pada gambar 3.11 dan 3.12 memperlihatkan penggambaran yang kontras pada gaya hidup Daniel dan Lupus. Terlihat bagaimana hal ini ditampilkan dalam adegan yang bersebrangan yang memperlihatkan bahwa gaya hidup Lupus termasuk dalam gaya hidup sederhana. Sedangkan Daniel digambarkan dengan gaya hidup yang mewah yang berasal dari kaum pekerja atau borjuis. Hal ini memperlihatkan bagaimana citra Lupus yang mandiri ditampilkan dengan sosok yang berbeda dan sederhana. Perbedaan ini ditandai dengan kehidupan anak muda saat itu yang digambarkan dengan karakter Daniel yang menggunakan mobil mewah untuk berangkat ke sekolah. Hal itu menunjukkan bahwa daniel merupakan salah satu contoh anak muda yang gaya hidupnya mengikuti arus modernisasi.

Gaya hidup modern merupakan sebuah dampak dari meluasnya kapitalisme yang terjadi di Indonesia. Besarnya pengaruh investasi asing memberikan sikap

konsumerisme yang tinggi pada anak muda. Sehingga, Daniel digambarkan sebagai anak muda yang konsumtif yang menunjukkan eksistensinya melalui penggambaran gaya hidup mewah yang digambarkan sebagai anak dari orang kaya. Pada dialog lainnya hal ini digambarkan berbeda dengan menggambarkan gaya hidup anak muda yang mengikuti arus modernitas melalui tren dan musik yang diidentifikasi sebagai anak kekinian yang di gambarkan pada dialog berikut:

No	Dialog
11	<p>Lupus : im, ko lucu sih, olahraganya kaya ibu-ibu.</p> <p>Boim : apa?! ibu-ibu?</p> <p>Pak Eman : heh! Siapa yang bilang ini kayak ibu-ibu?!</p>
12	<p>Pak Eman: ya ada hubunganya, membuat istri rajin memasak, sehingga disayang suami. Dan ini yang lebih penting, menjaga keharmonisan rumah tangga. Dan perlu diketahui, dari pada memperkenalkan budaya asing, kan lebih baik memperkenalkan budaya sendiri?. Apa itu.. yang ihi.. breakdance, apa itu yang disebut dengan sufledance, apalagi yang lagi rame, itu yang kayak kuda? Apa naon tah?</p> <p>Murid-murid : gangnam style!</p> <p>Pak Eman : gangnam style, kan mendingan tari poco-poco pak eman?</p>

Dialog 3.11 Murid-Murid dengan Pak Eman

Pada dialog ini memperlihatkan bagaimana gangnam style merupakan Lagu yang populer dari Asia yang ditunjukkan sebagai bentuk tren yang dijelaskan pada dialog **“Dan perlu diketahui, dari pada memperkenalkan budaya asing, kan lebih baik memperkenalkan budaya sendiri?. Apa itu.. yang ihi.. breakdance, apa itu yang disebut dengan sufledance, apalagi yang lagi rame, itu yang kayak kuda? Apa naon tah?”** yang menjelaskan budaya populer yang menjadi pengetahuan dan tren anak muda saat itu. Dengan wacana yang dibangun tentang identitas budaya sendiri, namun diperlihatkan bagaimana anak muda mengidentifikasinya dengan pengetahuan yang lebih ketimbang pak Eman yang merupakan guru olahraga sekolah. Hal ini dianggap sebagai bentuk ketidakpopulerannya pak Eman dengan citra ketinggalan zaman yang dimana digambarkan pada dialog Lupus **“im, ko lucu sih, olahraganya kaya ibu-ibu.”** menjelaskan bahwa poco-poco yang dianggap kuno bagi kaum muda.

Sehingga dalam wacana representasi gaya hidup ini mencerminkan bagaimana anak muda membentuk identitasnya melalui gaya hidup yang didapati dari pengetahuan dari luar sekolah yang dijadikan sebagai role mode untuk menggambarkan anak muda kekinian dan anak muda ketinggalan zaman. Sebagaimana hal yang diperlihatkan Oleh Lupus tahun 1987 yang mengidentifikasikan artis idola yang ideal menjadi role mode sebagai salah satu bentuk identitas anak muda yang digambarkan sebagai anak muda berambut gondrong dan anak muda perempuan yang identik dengan disko. Disisi lain, Lupus

yang digambarkan pada tahun 2013 menggambarkan sebuah perbedaan yang dimana hal ini mengkonstruksi sosok Lupus yang berbeda. Dengan sosok yang sederhana Lupus mampu memperlihatkan sebuah citra positif sebagai anak yang mandiri dengan tidak bergantung dengan dunia modern dan terbawa arus pergaulan yang bersifat “hedonism”.

Maka dari teks yang telah dijelaskan di atas, hal ini menggambarkan bagaimana gaya hidup lahir dari ruang lingkup anak muda di luar sekolah seperti, Musik, film, televisi, majalah, koran dan lainnya. Sebagaimana hal tersebut mereka dapatkan melalui media yang menyalurkan budaya baru dengan kesenangan anak muda. Dengan sifat anak muda yang dinamis hal tersebut memungkinkan mereka mudah terpengaruh dengan gaya hidup asing dalam hal berpakaian. Sebagaimana ini digambarkan oleh teks Lupus yang mengidentifikasikan dirinya sebagai John Taylor pada **dialog 9**.

Teks tersebut menjelaskan bagaimana Lupus telah terinspirasi dari budaya asing yang dianggap sebagai anak muda ideal dan mencerminkan gaya hidup yang kebarat-baratan. Digambarkannya dialog-dialog pada adegan lain yang menggunakan kata *slang* yang diucapkan dengan menggunakan bahasa Inggris sebagai identitas bagi Lupus sebagai anak muda modern pada zamanya. Hal ini menimbulkan asumsi bagaimana film Lupus 1987 mewacanakan gaya hidup anak muda yang modern adalah anak muda yang berpenampilan ala barat. Sehingga, mereka cenderung menghindari hal-hal yang dianggapnya tidak modern atau ketinggalan zaman.

Begitupula hal yang terjadi dengan Lupus 2013. Pada teks **dialog 12** diperlihatkan bagaimana penggambaran budaya populer (dalam hal ini gangnam style) dijelaskan oleh pak Eman. Dalam pemahaman ini terlihat bagaimana gambaran anak muda dalam teks tersebut menunjukkan indentifikasi anak muda mengenai pengetahuan budaya yang populer yang menjadi tren saat itu. Breakdance, Gangnam Style, dan Suffledance merupakan sebuah tarian yang trend pada saat itu. Gangnam style, merupakan sebuah lagu yang identik dengan tarian unik, terkenal pada tahun 2012. Gangnam Style yang dinyanyikan oleh Psy sempat booming di dunia dengan penonton youtube terbanyak di tahun 2012.

Pada teks ini diperlihatkan bagaimana adegan dalam dialog menyingung mengenai gaya hidup yang berbeda dengan pak Eman yang dibangun melalui pengetahuan dan perbandingan tari poco-poco dan gangnam yang merupakan budaya asing yang berasal dari korea. Hal ini menjelaskan bagaimana K-pop atau budaya koreanism merupakan budaya yang trend dikalangan anak muda. Adanya hal tersebut ditunjukkan dengan jawaban serentak para siswa dan tanggapan Lupus yang menunjukkan keberatannya untuk melakukan tari poco-poco dengan merepresentasikannya sebagai kaum tua atau ketinggalan zaman. Hal ini menunjukkan bahwa Lupus dan teman-temannya mengidentifikasi secara tidak langsung budaya korea yang dijelaskan pada teks tersebut. Sehingga, pernyataan tersebut memberikan asumsi bahwa anak muda modern adalah anak muda ala K-pop, walaupun dalam hal ini Lupus dan teman-temannya tidak mengidentifikasinya dengan menggunakan

fashion yang serupa, namun mereka mengindifikasi hal tersebut melalui pengetahuan tentang tari dan musiknya. Sehingga muncul sebuah wacana identitas yang ditunjukkan melalui pengetahuan tentang tren masa kini yang menggambarkan tolak ukur gaya hidup individu maupun kelompok.

Maka dengan penggambaran teks diatas, menjelaskan bagaimana representasi dari gaya hidup anak muda dalam kedua film Lupus yang berbeda menunjukkan film bertemakan anak muda dibentuk dengan simbol-simbol wacana yang ditandainya dengan pengaruh budaya asing yang dianggap negatif. Hal ini menandakan bahwa pengaruh investasi asing sangat besar terhadap perkembangan dan identitas anak muda.

2. Analisis Wacana/Diskursif

Dalam praktik diskursif analisis dipusatkan pada semua yang mengacu bentuk produksi dan konsumsi teks. dimensi ini ada proses menghubungkan produksi dan konsumsi teks yang sudah ada interpretasi. Konstruksi identitas anak muda pada kedua film Lupus merupakan wacana yang tumbuh berdasarkan latarbelakang sosial yang terjadi pada dinamika anak muda pada masing-masing zaman. Hal ini berkaitan dengan sosok yang menciptakan film dalam hal ini penulis yang memberikan kontribusinya dalam membangun wacana pada karakter Lupus yang merepresentasikan anak muda dari kedua film tersebut. Hal ini memperlihatkan bagaimana pada film Lupus tahun 1987 menunjukkan pergeseran karakter yang terjadi

pada Lupus tahun 2013 dengan penggambaran wacana yang merepresentasikan identitas anak muda ideal.

Sebagaimana diketahui, cerita Lupus berawal dari kumpulan cerpen yang tercetak melalui novel yang terkenal di eranya. Film ini menjadi daya tarik, dikarenakan berbeda dari beberapa film yang mengangkat kisah anak muda lainnya yang lebih menggambarkan anak dari kaum pekerja atau borjuis yang memperlihatkan konsumsi barang import yang menggambarkan budaya hedonis mereka. Namun Hilman dengan Lupusnya membangun wacana identitas anak muda ideal yang baru, terlihat dari cara pandang Hilman dengan mengangkat dinamika sosial yang terjadi pada anak muda dan hal-hal yang sepele dan populer di eranya. Hal tersebut diperkuat dengan adanya pernyataan Hilman menyebutkan bahwa,

*“Awalnya saya ngebayangin mauciptain tokoh kayak apa, saya mau menciptakan sesuatu yang baru. Gambaran anak muda pada saat itu, mulai dari cara ngomong sampai cuek-cueknya. Dulu cerita remaja tuh yang bikin bukan remaja, dulu Arswendo yang (sering) bikin. Sedangkan saya menulis memang seusia Lupus dengan dunia dan lingkungan saya sendiri. Melihat teman-teman dekat saya, akhirnya terciptalah Lupus dangeng-gengnya .
(<http://hiburan.metrotvnews.com/read/2015/01/26/349810/hilmanobrolantentanglupus>)”*

Dengan penjelasan tersebut terlihat bagaimana Lupus dibangun dengan dinamika sosial yang terjadi pada zamannya. Lupus dengan karakter yang memiliki ciri khas rambut gondrongnya ini menggambarkan bagaimana sosok Hilman yang berada pada era tersebut.

Rambut gondrong merupakan sebuah hal yang populer di tahun 1980-an, namun pada tahun 1970-an rambut gondrong sendiri menjadi anggapan negatif dari

pemerintah yang dimana hal tersebut menjadi larangan pada kaum muda yang memiliki rambut kebarat-baratan seperti rambut gondrong. Dalam film fiksi ini sosok Lupus yang mencirikhaskan rambut gondrongnya justru menjadi salah satu selera konsumsi anak muda pada era tersebut. Dengan meperlihatkan kecintaannya Hilman pada satu band rock yang trend pada saat itu, Hilman membangun Lupus dengan gayanya yang khas mirip dengan personel band rock Duran-duran yaitu John Taylor. Pembangunan gaya dan style dibuat dengan sikap yang cuek, jahil, lucu dan berprestasi merupakan sebuah karakter yang diambil dari Hilman sendiri yang dibangun lewat karyanya Lupus. Sebagaimana hal ini diungkapkan Hilman,

“Saya itu orangnya pemalu, introvert dan grogian kalau banyak orang. Lupus itu alter ego saya. Saya penginnnya kayak gitu, jadi anak muda itu kayak dia, lucu, disenengin, cuek, nyablak...,” kata Hilman.

Melalui karater alter egonya, Hilman berhasil membawa anak muda menikmati budaya pop yang hadir ditengah mereka. Hal ini menjelaskan bagaimana Hilman melawan keadaanya dari hal yang tidak dapat ia terima untuk dapat diterima di masyarakat dengan penggambaran dirinya melalui Lupus yang digambarkan sebagai alter ego darinya. Perlawanan Hilman ditunjukkan dengan membangun wacana atas karakter Lupus yang direpresntasikan sebagai anak muda ideal yang menjadi wadah bagi Hilman untuk memberikan opininya kepada masyarakat.

Begitupula kecintaan Hilman kepada band Duran-duran tersebut. Hal ini diperlihatkan bagaimana Hilman melawan melalui karater Lupus yang menolak dari hal dan lingkungan yang tidak bisa ia terima. Dengan latarbelakang pernah bekerja dimajalah “Hai”, hal ini menjelaskan bagaimana Hilman dapat menguasai wacana

yang terjadi di dalamnya dan mengatur alur serta isi dari budaya tersebut. Terlihat dari terjualnya buku novel sebelum di rilis menjadi film dengan menjual lebih dari 3,8 juta eksemplar yang sangat di gandrungi anak muda di era 1980-an. Dalam hal ini Hilman melakukan diskursus wacana mengenai rambut gondrong untuk mendapatkan legitimasi atau pembenaran atas tindakannya tersebut. yakni bahwa rambut gondrong lebih bagaimana cara mereka menikmati dan mengkonsumsi budaya tersebut dengan gambaran yang positif. Seperti sosok Lupus yang di gambarkan, nakal dan jahil namun cerdas dan berprestasi.

Di sisi lain, pada tahun yang berbeda Hilman membangun Lupus yang berbeda pada gambaran baru pada tahun 2013. Konstruksi identitas populer dalam film Lupus yang bertajuk “Bangun Lagi dong Lupus” dilatarbelakangi oleh beberapa unsur wacana populer yang tren pada eranya. Dalam film tersebut meliputi dinamika anak muda dengan dikonstruksikannya wacana yang berkaitan dengan seseorang yang mengendalikan media, Dalam hal ini adalah penulis, sutradara dan produser. Eko Patrio selaku produser serta pemilik PT. Ekomando Pictures memungkinkan melakukan dominasi untuk mengatur alur dan isi medianya. Wacana dalam membentuk identitas anak muda melalui pembahasan populer ini dapat terlihat kontribusanya sebagai pemain sekaligus produser.

Film ini juga merupakan karya dari Hilman Hariwijaya. Namun dalam hal ini terlihat sebuah perbedaan dengan bagaimana cara Hilman membangun kembali Lupus dengan sosok identitas yang taat, cerdas, dan berprestasi. Secara keseluruhan

Lupus yang liar dengan candaan dan kejahilannya berubah menjadi taat dan identik dengan sikap agamis. Hal ini terlihat pada analisis teks yang menggambarkan Lupus yang cinta damai dengan dan sederhana. Hal ini lebih menunjukkan citra positif yang menampilkan Lupus yang melawan dari citra negatif anak muda lainnya. Sebagaimana hal ini diperkuat oleh salah satu wawancara tersebut Eko Patrio dengan pernyataan,

Saya minta kepada Hilman (Hilman Hariwijaya, penulis skenario) untuk membuat cerita yang berbeda yang bisa menginspirasi. Seperti Lupus yang cinta orang tua, nggak suka tawuran dan perduli akan lingkungannya. Kalau dulu kan, yang diangkat cinta-cintaannya saja," ungkap Eko, Senin (3/12).

(<http://www.kapanlagi.com/showbiz/film/indonesia/ekopatriobawalupusketemagogreena7df02.html>).

Pada dialog di atas terlihat bagaimana Eko Patrio memiliki peran penting dalam konstruksi identitas anak muda pada film Lupus 2013. Hal ini terlihat bagaimana Eko mengatakan bahwa ia “meminta” Hilman untuk membuat sebuah cerita yang berbeda yakni mengenai citra positif anak muda yang digambarkan pada wawancara tersebut. Dengan adanya pernyataan tersebut menjelaskan bagaimana Hilman membuat wacana tersebut berdasarkan keinginan dari pihak pemilik media yang memiliki kuasa atas wacana yang dikonstruksikannya.

Wacana Lupus sebagai identitas anak muda taat merupakan sebuah cerminan dari sebuah kepentingan yang diusung dengan upaya untuk lebih dekat kepada rakyat. Dengan terpilihnya Eko pada calon legislatif kembali di Komisi X, hal ini memperjelas bagaimana peranan Lupus merupakan sebuah strategi bagi Eko sebagai alat sosialisasi yang berkaitan dengan medan pekerjaan dari Komisi X yang meliputi,

anak muda, cagar budaya dan lainnya yang terdapat pada unsur film tersebut. Sebagaimana Eko menyatakan hal ini pada wawancara terlpilihnya Eko kembali di komisi X periode 2014-2019 di *detik.com* & *Tribun News*,



Eko mengakui, tidak memiliki jurus khusus bagaimana dapat menarik simpati masyarakat di dapilnya, apalagi berbuat curang atau memanfaatkan politik uang.

Dia hanya mengaku meningkatkan intensitas turun ke konstituen menjelang pileg untuk menyapa warga dan bersosialisasi.

(diakses pada 20 November pukul 23.00
<http://banjarmasin.tribunnews.com/2014/04/25/eko-patrio-tetap-duduk-di-senayan>).

Eko mengaku jika sudah resmi masuk ke senayan periode 2014-2019, akan mengabdikan dirinya di Komisi X. Alasannya, masih banyak pekerjaan rumah (PR) yang masih belum diselesaikan selama periode sebelumnya, seperti rancangan Undang-Undang tentang Kebudayaan.

"Undang-Undang tentang cagar budaya sudah ada. Undang-undang tentang perfilman sudah ada. Tapi itu dari undang-undang itu yakni Kebudayaan masih belum ada. Ini yang menjadi PR kita," tandasnya.

(<https://news.detik.com/berita/2564909/eko-patrio-merasa-terbebani-terpilih-lagi-ke-senayan>)

Pada penjelasan di atas terlihat dari beberapa isu berita yang diambil dari *Tribun.com* dan *detik.com* merupakan sebuah kesinambungan dari konteks produksi Lupus yang di dalamnya terdapat sebuah wacana sebagai bentuk strategi pemilihan calon legislatif 2014. Sebagaimana Eko Hendro Purnomo atau Eko Patrio menyatakan dirinya hanya meningkatkan intensitas turun kekonstituen menjelang pileg

untuk menyapa warga dan bersosialisasi. Dalam pernyataan ini terlihat bagaimana ungkapan “meningkatkan konstituen” tersebut memberikan asumsi peneliti bahwa film *Lupus* merupakan perpanjangan dari salah satu strategi piling yang bertujuan untuk bermasyarakat dan bersosialisasi. Hal ini digambarkan melalui konstruksi identitas anak muda yang dinyatakan pada konteks berita sebelumnya terkait pada berita *Kapanlagi.com*. Sebagaimana *Lupus* dikonstruksi yang cinta orang tua, nggak suka tawuran dan perduli akan lingkungannya. Diangkatnya *Lupus* sebagai pilihan bermasyarakat dan bersosialisasi melihat bagaimana besarnya potensi dan minat menonton anak muda yang besar. Sebagaimana 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).

Sehingga hal ini menjelaskan bagaimana Eko Hendro Purnomo menjadikan anak muda sebagai target dari praktik politik dengan mencangkup pemilihan kembali calon legislatif 2014. Sejalur dengan peran komisi X berkaitan dengan kebijakan pemerintah mengenai anak muda. Mengingat bagaimana permasalahan anak muda sering menjadi sorotan pada tahun tersebut. Selain itu, penggambaran lainnya diperlihatkan dengan ikut hadirnya menteri kehutanan Zulkifli Hasan sebagai mantan Sekjen Dewan Pimpinan Pusat partai PAN dalam film *Lupus* 2013. Maka terlihat adanya kepentingan pemilik media dalam hal ini Eko Hendro Purnomo dengan menggambarkan peran komisi X yang berupaya “meningkatkan konstituen” untuk

bermasyarakat dan bersosialisasi. Hal ini dijelaskan melalui berita *kapanlagi.com*, 04 Desember 2012.

Eko yang merupakan anggota DPR RI dari Partai Amanat Nasional (PAN) itu, bahkan meminta Menteri Kehutanan, Zulkifli Hasan untuk terlibat dalam produksi filmnya ini.

"Saya sudah bilang sama beliau untuk terlibat dalam film ini. Awalnya dia bilang tidak bisa. Pokoknya tanggal 15 Desember dia gue culik biar bisa syuting," candanya ketika dijumpai di Kawasan Pondok Labu, Jakarta Selatan.

(<https://www.kapanlagi.com/showbiz/film/indonesia/eko-patrio-bawa-lupus-ke-tema-go-green-a7df02.html>).

Sehingga, hal ini menjelaskan bagaimana *Lupus 2013* yang dibangun oleh Eko merepresentasikan ulang anak muda yang ditujukan sebagai alat pencari massa atau upaya untuk berinteraksi atau bersosialisasi dengan masyarakat serta berusaha membangun citra dalam film *Lupus* tersebut. Maka tidak heran bila *Lupus* dibangun dengan karakter yang baru yang menunjukkan kontribusinya Eko Patrio dalam membangun anak muda ideal berdasarkan wacana anak muda yang taat. Sebagaimana hal ini serupa dengan identitas partai PAN yang tercantum pada *Anggaran Dasar Rumah Tangga* Partai PAN bab I pasal 5 yang menyatakan, "Identitas partai ini adalah menjunjung tinggi moral agama dan kemanusiaan".

Disisi lain, hal ini juga diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang digarap oleh M. Afrien tentang "Strategi Pemenangan Partai Amanat Nasional" yang melihat bahwa Partai Amanat Nasional kota tarakan menggunakan tingkatan-tingkatan strategi, dimana strategi dibagi menjadi 4 tingkatan Yaitu *enterprise strategy*,

corporate strategy, business strategy, functional strategy. Dalam hal ini partai PAN dalam menjalankan *business strategy* yang salah satu upayanya yakni menampilkan figur caleg muda. Artinya, strategi business PAN dalam meningkatkan dukungan pemilih adalah menyediakan figur muda yang punya nilai jual di mata pemilih pemula. hal ini berarti memiliki kualitas kepemimpinan, kecakapan (keahlian), dan popularitas yang memadai. Maksud dari strategi ini adalah sebagai proses regenerasi dan daya tarik bagi pemilih di kalangan anak muda, dan tujuannya tentu saja untuk meningkatkan dukungan dari para pemilih dalam Pemilu 2014.

Sehingga hal ini menjelaskan bagaimana identitas anak muda dalam *Lupus 2013* dipengaruhi oleh unsur produksi yang terdapat sisi kepentingan politik didalamnya. Hal ini diperkuat dengan ikut sertanya aktor-aktor senior dan sutradara yang terkenal dengan keikutsertaannya dalam film bernuansa agamis, seperti Didi Petet & Dedi Mizwar. Sehingga dapat dikatakan *Lupus* dengan nuansa baru yang agamis-nasionalis ini merupakan bentuk dari perwujudan *strategy* yang menempatkan *Lupus* pada identitas yang baru.

Oleh karena itu hal ini dapat dipahami, bagaimana wacana *Lupus 1987* dan *2013* memiliki kepentingan yang berbeda dengan penggambaran karakter pada kedua film tersebut. Terlihat dari bagaimana wacana dibangun atas kepentingan penulis ataupun produser yang bersangkutan dengan tujuan politis atau perlawanan tertentu demi mencitrakan sosok identitas anak muda ideal pada film *Lupus 1987* maupun *2013*.

3. Analisis Sosial-Budaya

Analisis *socio-cultural practice* ini didasarkan pada asumsi bahwa konteks sosial yang ada diluar media mempengaruhi bagaimana wacana yang muncul dalam media. Film *Lupus* yang merupakan objek penelitian yang menampilkan bagaimana konsep identitas anak muda terjadi dalam rubrik yang akan di teliti. Anak muda Indonesia pada dasarnya memiliki sikap dualisme yang dimana mereka memiliki sikap mendua dengan kehidupan dan keasikannya sendiri. Sebagaimana anak muda mencari kenikmatan budaya populer melalui keasyikan mereka melalui hal yang baru di kehidupannya sehari-hari. Hal tersebut selaras dengan identitas anak muda yang dikonstruksikan dalam film *Lupus*.

Wacana populer berkembang pada era 1980-an merupakan hasil dari tingginya budaya konsumerisme dan berkembangnya media pada pemerintahan presiden Soeharto. Perkembangan budaya populer di Indonesia mulai merambah kepada sasaran audience anak muda di era media yang mulai berkembang pada tahun 1970-an. Sebagaimana Siegel menjelaskan pada tahun tersebut pemuda menjadi sasaran empuk di media massa sebagai konsumen potensial. Sebagai bagian dari agenda pemerintah untuk mendepolitisasi anak muda, ide-ide dan kategori baru pemuda di perkenalkan, seperti pengertian “remaja”. Berbeda dengan pengertian pemuda yang problematis, remaja mempunyai konotasi “selera”, “mode”, “musik” dan “bahasa anak muda” tersendiri (Suzanne Naafs & Ben White, *Jurnal Studi Pemuda*. September 2012:89). Hal ini berdampak besar bagi masyarakat umum yang

memberikan kontribusinya dengan mengkonsumsi radio *portable*, yang saat itu Indonesia menjadi salah satu pasar terbesar radio. Sehingga hal ini mendorong stasiun-stasiun untuk mentarget program mereka pada segmentasi pasar yang sangat spesifik, berkonsentrasi pada jenis musik tertentu, seperti dangdut yang populer di Indonesia, rock Barat, atau genre musik daerah dan tradisional (Sen dan Hill, 2001: 106).

Melejitnya perkembangan radio pada segmentasi anak muda menjadi akar budaya-budaya baru yang merupakan kesenangan bagi kaum muda dengan menemukan idola-idolanya. Populernya band-band ternama yang memasuki tren baru bagi dinamika anak muda yang tumbuh pada era tersebut, salah satunya adalah band rock Barat, seperti *Led Zeppelin*, *Duran-Duran*, *Rolling Stones*, *The Beatles* dan *lainya*. Dalam perkembangan tersebut munculah tren baru yang berawal dari keasyikan mereka melalui media yang berkembang pada era tersebut. Pada 1970-an di Indonesia, konsumersime budaya yang tinggi memperlihatkan euforia anak muda dengan kebebasannya melalui budaya gondrong atau disebut juga budaya *hippies*.

Budaya *hippies* atau rambut gondrong mulai menjadi tren pada 1970-an yang mulai melanda dunia. Budaya ini berawal dari 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.

Dalam film *Lupus I*, terdapat gambaran di mana tren rambut gondrong ini menjadi hal yang khas dan melekat pada sosok karakter anak muda pada era tersebut. Pada tahun sebelumnya 1970 tren ini sempat menjadi larangan pemerintah, gaya ini dikritik sebagai aksi kebarat-baratan yang mempengaruhi anak muda menjadi acuh tak acuh. Hal ini dijelaskan oleh tindakan yang di kepalai Jendral Soemitro dengan dengan pelarangan rambut gondrong bagi anak muda dan para seniman di Indonesia. Pemerintah Orde Baru pada 1971 sempat mencekal para seniman berambut gondrong dan dilarang tampil di stasiun televisi milik pemerintah. Bahkan muncul poster pelarangan rambut gondrong di mana-mana. Pencekalan rambut mengehebat setahun kemudian, yakni Jendral Soemitro memberlakukan larangan ini secara tertulis.

Selain itu pada Oktober 1973 larangan tersebut menjadi sangat ketat setelah Presiden Soeharto mengirimkan radiogram dengan himbauan kepada seluruh anggota ABRI serta karyawan sipil agar seluruh anggota keluarganya tidak ada yang berambut gondrong. Saat itu tentara dan polisipun dikerahkan untuk merazia setiap laki-laki yang berambut gondrong di luar rumah dan mencukurnya di tempat hingga plontos. Kampus dan sekolah tidak luput dari razia rambut tersebut. Hal ini ditentang oleh para mahasiswa yang jelas menolak hal tersebut. penolakan mahasiswa serta deretan anak muda saat itu diawali di Bandung oleh Universitas Indonesia. Sebagaimana dilansir majalah tempo saat itu,

Di Bandung, razia anti gondrong dibalas mahasiswa dengan razia orang gendut. Menurut Hariman Siregar, aktivis mahasiswa Universitas Indonesia, balasan razia itu dilakukan untuk menyindir Jendral Soemitro yang bertubuh tambun. "Reaksi mahasiswa Bandung paling keras," ujar Hariman (Agustina, 2014 :35).

Setelah kejadian tersebut, perlahan Jendral Soemitro menarik mundur razia rambut gondrong dilakukannya. Hal ini memberikan kesadaran kebeberapa polisi dan tentara di Surakarta yang tidak lagi merazia melainkan mulai mencabut poster-poster larangan tersebut.

Dalam kejadian tersebut menjelaskan bagaimana tren ini menjadi sangat penting dengan berlangsungnya razia tersebut selama 3 tahun berturut-turut dengan adanya upaya pemerintah menghentikan laju dari budaya baru yang mulai menyelimuti kesenangan anak muda pada era tersebut. Hal ini menjelaskan bahwasanya wacana anak muda dengan identitas rambut gondrong menjadi kekhawatiran pemerintah dari perkembangan ekonomi serta media yang tak terbandung pada era tersebut.

Selanjutnya, wacana identitas kaum muda pasca pemerintahan Presiden Soeharto juga tak lepas dari peran media yang terus berkembang menjadi suatu media baru yang dapat dengan mudah mengakses informasi kapanpun dan dimanapun. Perkembangan media ini merupakan salah satu sumber dari merebaknya investasi asing yang memberikan dampak bagi anak muda di Indonesia. Pertemuan kaum muda dan media ini menjadi babak baru perubahan sosial dengan meluasnya istilah digitalisasi, informasional, media sosial, teknologi informasi dan sebagainya. Menunjukkan penciptaan nilai, dan norma baru interaksi masa depan. Sehingga, kaum muda dan media baru telah beradaptasi dengan karakter seperti fleksibilitas-

mobilitas, dan kebebasan ruang dan waktu. Sebagaimana data yang dikutip Kompas 10/03/2015 dari data *safety among adolescent in Indonesia 2014* yang diperoleh dari responden anak dan remaja di perkotaan dan pedesaan di 11 provinsi di Indonesia, menunjukkan bahwa kaum muda menggunakan internet terbesar untuk mencari informasi sebesar 80% dan kebanyakan mereka mengakses internet terbesar masih menggunakan komputer PC dan telepon seluler (Widhiharto, *Jurnal Studi Pemuda*, 2, September 2014: 144). Cepatnya perubahan tersebut berdampak pada sisi sosiologis dan budaya anak muda yang cepat meniru atau menjadikan informasi tersebut sebagai *role model* identitas dirinya. Hal ini justru menjadi boomerang bagi anak muda pada era global ini dengan dampak-dampak yang dibawanya. Dengan hal tersebut, dapat memungkinkan bagi anak muda melakukan penyimpangan pada hal-hal tertentu, seperti kenakalan remaja.

Fenomena kenakalan remaja ditandai dengan maraknya perkelahian antar pelajar, tingkah laku yang berani terhadap orang tua, bullying dan kepribadian yang melenceng dari nilai ketimuran mendominasi citra anak muda. Sehingga, hal ini memicu kekhawatiran pemerintah dan generasi yang lebih tua akan degradasi budi pekerti, moral, nilai-nilai agama, dan bahkan semangat nasionalisme dan patriotisme generasi muda. Padahal hal ini merupakan pengaruh yang tidak bisa dilepaskan dari dampak diresmikannya kebijakan Penanaman Modal Asing No.1 tahun 1967 (Ramadhan, *Kebijakan Anak muda di Indonesia, Mengaktifkan Peran Anak Muda*, Mei 2013:14). Kebijakan ini yang kemudian juga mempengaruhi keadaan ekonomi

Indonesia dari masa Pasca-Orde Baru. Kemudian hal ini meningkatkan konsumsi terhadap produk yang berasal dari luar negeri, termasuk kebudayaan populernya seperti musik dan film yang diduplikasinya dari media baru. Maka tak heran jika anak muda pada era tersebut lebih senang mengikuti tren dan gaya hidup kebarat-baratan.

Hal ini berkaitan dengan persoalan kebijakan ekonomi dan ketidakmampuan pada pertumbuhan yang ada. Sehingga, dibentuknya strategi pencegahan terhadap apa yang dianggap keliru, strategi-strategi pembatasan menghadapi perilaku beresiko. Hal ini bertujuan melindungi anak muda dari resiko terhadap mereka dan masyarakat dari resiko yang ditimbulkan olehnya (akibat kenakalan dan dampak budaya asing). Hingga hadir undang-undang baru tentang kepemudaan dan upaya-upaya lain seperti pemberlakuan pelajaran "keterampilan hidup" dalam kurikulum nasional. Merepresentasikan pengertian-pengertian yang hidup berdampingan tentang pemuda sebagai harapan dan sebagai resiko bagi bangsa dan masyarakat (Naafs & White, *Jurnal Studi Pemuda*, September 2012:95-96).

Sebagaimana hal ini terangkum dalam Program Pembangunan Nasional (2000-2004) yang terkait dengan strategi mengikutsertakan dan membatasi anak muda di dalamnya. Hal ini bertujuan memberi peluang lebih besar kepada pemuda guna memperkuat jati diri dan potensinya dengan berpartisipasi aktif dalam pembangunan. Dalam *undang-undang no. 25 tahun 2000 tentang program Pembangunan Nasional 2000-2004 sub-bagian 4.2* dalam Suzanne Naafs & Ben White (2012), program ini memiliki lima sasaran:

1. meningkatnya partisipasi pemuda dalam lembaga sosial kemasyarakatan dan organisasi kepemudaan;
2. terbentuknya peraturan perundangundangan yang menjamin kebebasan pemuda untuk mengorganisasikan dirinya secara bertanggung jawab;
3. meningkatnya jumlah wirausahawan muda;
4. menurunnya jumlah kasus penyalahgunaan narkoba oleh pemuda;
5. menurunnya angka kriminalitas yang dilakukan oleh pemuda.

Inilah yang oleh Grossberg (1992) disebut sebagai “cara pandang ambivalen” terhadap kaum muda. Di satu sisi mereka dijadikan penanda ideologis (*ideological sign*) yang dibebani oleh citra utopis masa depan, tetapi di sisi lain, mereka ditakuti sebagai ancaman atas norma dan regulasi konsensual dalam masyarakat. Hal ini sejalan dengan anak muda yang menemukan realitas dimana orang dewasa atau generasi tua yang selalu mengahrapkan mereka menjadi baik, ternyata tidak memberi contoh-contoh yang sebanding . Korupsi para pejabat publik, perselingkuhan, nepotisme dan lain-lain menjadi penanda betapa harapan normatif tersebut hanya menjadi retorika *Lip service* yang cenderung berusaha menghagemoni kaum muda dengan wacana-wacana yang tidak berdasar (Setiawan, *Jurnal Matatimoer Institute*, 2011:5).

Dengan memperlihatkan hal tersebut, maraknya penyimpangan yang dilakukan anak muda merupakan hasil kekecewaannya pada wacana-wacana yang dibangun kaum tua. Sebagaimana dalam *Lupus 2013* juga memperlihatkan wacana kekerasan anak muda yang merupakan citra negatif yang menggambarkan kondisi anak muda pada era tersebut. Namun, maraknya kasus kekerasan yang terjadi pada anak muda saat itu justru menjadi sebuah ide baru bagi kaum kuasa untuk mengambil keuntungan

dengan membangun wacana positif yang digambarkan pada Lupus 2013. Sebagaimana Logika neoliberal yang menjangkau anak muda dan memandangnya sebagai "modal manusia" (artinya dilihat berpotensi menjadi sesuatu).

Selain itu, gaya hidup global yang difasilitasi oleh teknologi komunikasi yang semakin canggih juga diwacanakan oleh film anak muda pada dekade 2000-an. Anak muda di dalam film ini digambarkan sebagai anak yang melek teknologi. Penggambaran handphone, mobil mewah, dan atribut lainya yang tak lepas dari ciri-ciri anak remaja dengan keasikannya. Sebagaimana yang disebutkan Ridaryanthi dalam jurnalnya "*Bentuk Budaya Populer dan Konstruksi Prilaku Konsumen Studi Terhadap Remaja*" menjelaskan, hal ini dengan melihat pada sudut pandang globalisasi sebagai suatu konsep kompleks yang melibatkan banyak dimensi termasuklah ekonomi, politik dan bahkan sosio-budaya. Sehingga gaya hidup hedonism menjadi sebuah pilihan bagi anak muda untuk memlih identitas yang tepat pada pandangan mereka. Berbagai hal yang berbau asing justru menjadi suatu bagian dari gaya hidup anak muda dan tidak diwacanakan sebagai suatu yang negatif. Oleh karena itu, anak muda selalu dalam sebuah struktur diskursif dalam posisinya yang ambivalen yang dimana anak muda terus diwacanakan sebagai suatu bentuk baru yang hadir atas dampak siapa yang disebut oleh siapa.

Oleh karena itu, penjelasan tersebut akhirnya peneliti menyimpulkan bagaimana anak muda bukan sekedar individu yang apatis. Namun mereka dapat melakukan perlawanan dengan hal-hal tak terduga yang sebelumnya dianggap remeh temeh oleh

kaum tua. Meskipun anak muda dipandang tidak disiplin dan tidak peduli terhadap bangsanya dari sejak pemerintahan Orde Baru, pada kenyataannya selalu ada segelintir anak muda yang mengkritisi pemerintah. Sebagaimana pada praktek kekuasaan Orde Baru yang menyuburkan korupsi, memicu kekecewaan kaum muda. Kelompok mahasiswa mulai menyuarakan aspirasinya melalui tulisan hingga aksi protes dan golput. Pada kisaran tahun 1970 hingga 1978 mahasiswa melancarkan aksi protesnya seperti dalam peristiwa Malari pada 15 Januari 1974, sampai aksi gerakan yang berkembang di kampus-kampus setelah pemilu 1977 memenangkan Soeharto ketiga kalinya. Hingga akhirnya pemerintah Orde Baru yang otoriter terhadap anak muda kemudian harus berakhir di tahun 1998 ketika situasi ekonomi dan politik Indonesia bergejolak

Anak muda selalu ambil peran dalam sejarah yang membawa Indonesia ke periode selanjutnya yang dikenal dengan era Reformasi. Namun pada era ini adanya kekosongan wacana anak muda yang identik dengan gerakan mahasiswa sebelumnya, justru malah kembali diposisikan sebagai anak muda yang acuh tak acuh. Perkembangan teknologi menempatkan remaja pada sikap konsumtivisme yang semakin merajalela. Sikap ini merupakan hasil dari kapitalisme global dan keadaan pemerintah yang tidak semakin membaik. Sehingga anak muda sekali lagi menjadi kecemasan pemerintah dengan sikap apatis yang dikhawatirkan tidak mampu bersaing dengan kompetisi global.

Antisipasi terhadap situasi tersebut sudah menjadi bagian dari rencana jangka panjang Kemenpora yang dinamakan “Visi 2020 Pemuda Indonesia”. Hal ini menjadi prioritas dalam skenario pemerintah demi mempersiapkan generasi muda menghadapi era 2020. Kriterianya meliputi: rasa cinta tanah air untuk mempertahankan persatuan dan kesatuan Indonesia dan pertumbuhan ekonomi dengan didukung oleh sumber daya manusia yang berkualitas serta peningkatan produktivitas dan efisiensi. Namun, dengan berlangsungnya kebijakan pemerintah yang mendukung program kepemimpinan, kepeloporan, kewirausahaan dan organisasi pemuda, anak muda yang cenderung apatis dan konsumtif mulai beralih menjadi lebih potensial dengan keterlibatan inisiatif kelompok muda dalam Industri kreatif tanah air. Generasi muda sudah mulai berkreasi dan menciptakan dunia kreatif yang menguntungkan bagi semua orang.

Maka perubahan ataupun perlawanan anak muda dilakukan dalam ruang yang berbeda dengan kenikmatan-kenikmatan budaya pop didalamnya. Melalui praktik kehidupan sehari-hari anak muda mampu melawan dengan budaya yang dibawanya menjadi sebuah perubahan yang dimana tidak selalu bermakna negatif. Hal ini memperlihatkan anak muda selalu memiliki identitas yang baru dan terus bergeser berdasarkan wacana yang hadir di praxis sosial yang ada. Sebagaimana wacana bekerja dari dekade ke dekade. Walaupun tidak terjadi perubahan makna yang signifikan, cara kerja anak muda tetaplah melakukan perbedaan dengan kaum

sebelumnya dengan memberontak dengan melawan untuk disergamkan dan berseragam.

Hal ini dikarenakan anak muda yang dinamis dan selalu menjadi baru dengan lingkungan, teknologi, dan budaya yang ada. Sebagaimana perbedaan tersebut terlihat pada konstruk wacana yang dibangun secara terus menerus. Pada era Orde Lama anak muda yang politis dan nasionalis menjadi harapan, di Orde Baru anak muda yang bermoral dan berpartisipasi dalam pembangunan adalah pemuda ideal, era Reformasi menghendaki anak muda yang mandiri dan inovatif. Sehingga ini menjadi gambaran sosok identitas anak muda selalu berpengaruh dan menjadi sebuah gebrakan bagi pemerintah yang dimana hal tersebut bisa menjadi hambatan ataukah justru kemajuan dari perkembangan negeri.