

JURNAL KAJIAN MEDIA

e-ISSN: 2579-9436, URL: <http://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/ilkom/index>

Vol 3 No 1	Juni 2019	Halaman 27 - 40
------------	-----------	-----------------

Budaya Populer: Representasi dalam Film “My Generation” Karya Upi Aviyanto

Intan Permatasari, Yenny
Universitas dr. Soetomo Surabaya
yenny@unitomo.ac.id

English Title: The Representation of Pop Culture in Film “MY GENERATION” By Upi Avianto

Abstrak - Seiring dengan berkembangnya zaman, banyak mengalami perubahan pada generasi dari jaman dahulu hingga saat ini. Sehingga masing – masing generasi memiliki kebiasaan dan ciri khas pada masanya. Film “My Generation” merupakan salah satu film yang menggambarkan kehidupan sosial pada generasi saat ini atau yang disebut generasi milenial. Namun film ini dipandang negatif oleh masyarakat. Karena pada cuplikan adegan film yang disajikan melalui teaser dan *trailer* yang ditonton oleh masyarakat di Youtube, banyak dari mereka beranggapan bahwa film ini tidak sesuai dengan pola kebiasaan masyarakat pada umumnya. Dan juga film ini menjadi pengaruh buruk untuk remaja – remaja yang menonton film My Generation. Film ini bercerita tentang 4 sahabat yaitu Orly (Alexandra Kosasie), Suki (Lutesha), Konji (Arya Vasco), dan Zeke (Bryan Warow) yang begitu berani mengeluarkan keresahannya yang dialami pada orang tua, guru dan sistem sekolahnya. hal itu dibuktikan dengan video buatan mereka yang di upload melalui media sosial Youtube yang menjadi viral di sekolah mereka. Hingga mereka dihukum untuk tidak pergi liburan. Liburan sekolah yang tidak istimewa, akhirnya justru membawa mereka pada kejadian – kejadian dan petualangan yang memberi pelajaran sangat berarti dalam kehidupan mereka.

Kata Kunci: Budaya Populer, Genarasi Milenial, Gaya Hidup

Abstract - As time goes by, culture society has changes in generation from the past time to the present. So, each generation has their own habits and characteristics in it's time. "My Generation" movie is one of many films that representating social life in the current generation or so-called millennial generation. But this film was negatively received by audience. Because on the movie footage that presented by teaser and trailer watched by people on Youtube, many of them has opinion that is the movie was not in accordance with the Indonesian culture generally. And this movie became a bad influence for the teenagers who watch My Generation. This movie tells the story about four friends. Orly (Alexandra Kosasie), Suki (Lutesha), Konji (Arya Vasco), and Zeke (Bryan Warow). They're dare to express their anxiety to the parents, the teachers, and the school system. It was proven by their video which uploaded to the social media Youtube and then became viral at their school. Untill they're get

punished for not going on vacation. The ordinary holiday, eventually bring them to the events and adventure that give a very meaningful lesson for their lives.

Keywords: *Pop Culture, Milennial Generation, Life Style*

PENGANTAR

My Generation merupakan salah satu film Indonesia yang tercermin dari realitas kehidupan sosial. *My Generation* merupakan film drama keluarga Indonesia yang dirilis pada tanggal 9 November 2017. Film produksi IFI sinema ini bercerita tentang persabatan 4 anak SMA yaitu Zeke, Konji, Suki, dan Orly. Keempat tokoh utama tersebut mewakili “*Generasi Milenial*” yang begitu *vocal* dan berani mengungkapkan keresahan yang mereka alami. Langkah tersebut dibuktikan dengan video buatan mereka yang mengkritik guru, sekolah, dan orang tua yang menjadi viral di sekolah mereka. Hingga mereka dihukum untuk tidak pergi liburan. Liburan sekolah yang tidak istimewa, akhirnya justru membawa mereka pada kejadian – kejadian dan petualangan yang memberi pelajaran sangat berarti dalam kehidupan mereka.

Dalam pengerjaan film *My Generation*, Upi Aviyanto membutuhkan riset selama 2 tahun melalui media sosial untuk menjadikan film ini menggambarkan realitas kehidupan generasi milenial secara alami terutama dari sisi keberanian mengungkapkan pendapat. Menurut Upi berani bersuara dan kritis dalam menanggapi segala hal, termasuk kepada orang tuanya. Melalui media sosial seperti *facebook*, *twitter* maupun *instagram* Upi mendapatkan obrolan murni yang terjadi yang sangat bagus untuk diungkapkan dan diangkat ke dalam film. Sejak beredarnya *trailer* film *My Generation* pada tanggal 9 Oktober 2017 di Youtube. Banyak tanggapan – tanggapan negatif dari para masyarakat yang mengatakan bahwa film ini salah, atau film ini bisa dijadikan contoh buruk bagi anak – anak mereka untuk membangkang kepada orang tua maupun guru disekolah mereka. Ada juga yang memberi tanggapan bahwa film ini hanya bisa ditonton oleh orang kaya saja, sebab mereka dari kalangan menengah kebawah tidak bisa mengikuti gaya yang digambarkan di film ini. Dan juga ada yang berkata bahwa film ini memberikan kesan – kesan buruk pada generasi ini. Menurut Upi Avianto selaku sutradara dan penulis film *My Generation* ini hanya ingin memberikan gambaran tentang perubahan yang terjadi pada generasi saat ini dan bagaimana cara kita untuk menyikapi sikap maupun perilaku mereka. Setelah film ini ditayangkan pada 9 November 2017 banyak dari masyarakat yang memberikan respon positif dan tak sedikit pula yang berkomentar negatif. Banyaknya respon negatif pada film ini membuat beberapa penonton yang masih remaja yang menonton film ini harus keluar karena film ini tidak sesuai dengan usia mereka. Selain itu, karena respon yang negatif ini pula beberapa bioskop di Tanah Air mengurangi jumlah layar film *My Generation* berikut dengan jam tayang film tersebut. Dari pembahasan film *My Generation* dan segala macam permasalahan yang ada. Secara garis besar kehidupan para tokoh utamanya yang merupakan para remaja dengan karakter generasi saat ini yaitu *generasi milenial* yang tak disangka ternyata berbeda dari generasi – generasi pendahulu. Gaya hidupnya cenderung mengikuti *trend – trend* populer dan cenderung bergantung pada teknologi dan media yang ada saat ini. Dari pemaparan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan melihat bagaimana budaya populer

dalam film “*My Generation*”. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah representasi budaya populer dalam film “*My Generation*”?

Film

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film dapat diartikan dalam dua pengertian. Pertama, film merupakan selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop). Yang kedua, film diartikan sebagai lakon (cerita) gambar hidup (<http://kbbi.web.id>).

Film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (*message*) di baliknya, tanpa pernah berlaku sebaliknya. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memroyeksikannya ke atas layar (Irawanto, 1999: 13).

Film Sebagai Komunikasi Massa

Film adalah suatu media visual, yaitu media yang memaparkan “berita” yang dapat ditangkap, baik melalui indera mata maupun telinga sehingga sangat efektif dalam mempengaruhi penonton. Film juga merupakan fenomena sosial, psikologi, dan estetika yang kompleks. Karakteristik film adalah layar lebar, pengambilan gambar, konsentrasi penuh dan identifikasi psikologis.

Dalam pengertian umum film merupakan media hiburan bagi penikmatnya tapi dalam kenyataannya film juga memiliki fungsi sosial, yaitu fungsi penyampaian warisan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Seperti yang diungkapkan Karl Mannheim bahwa siaran televisi, film dan media lain yang melibatkan apa yang dirumuskan Mannheim sebagai publik abstrak, meskipun publik abstrak tidak terorganisir, tapi reaksi terhadap stimulus yang sama yang diberikan melalui media di atas, akan sesuai dengan konsep integrasi sosial. Film dan televisi bukan semata – mata barang dagangan, tetapi merupakan alat pendidikan dan penerangan yang mempunyai daya pengaruh yang besar sekali atas masyarakat, sebagai alat revolusi dapat menyumbangkan dharma baktinya dalam menggalang kesatuan dan persatuan nasional, membina *nation* dan *character building* mencapai masyarakat sosialis Indonesia berdasarkan Pancasila, dengan adanya fungsi ini identitas kultural bangsa Indonesia akan hadir dalam setiap film yang dibuat orang Indonesia.

Representasi

Representasi berasal dari bahasa Inggris, *representation*, yang berarti perwakilan, gambaran atau penggambaran. Secara sederhana, representasi dapat diartikan sebagai gambaran mengenai suatu hal yang terdapat dalam kehidupan yang digambarkan melalui suatu media (Rucirisanti: 2017).

Menurut John Fiske (2004:287), representasi adalah sesuatu yang merujuk pada proses yang dengannya realitas disampaikan dalam komunikasi, via kata-kata, bunyi, citra, atau

kombinasinya. Dalam hal ini, proses pertama memungkinkan kita untuk memaknai dunia dengan mengkonstruksi seperangkat rantai korespondensi antara sesuatu dengan sistem peta kontekstual kita. Dalam proses kedua, kita mengkonstruksi seperangkat korespondensi antara peta konseptual dengan bahasa atau simbol yang berfungsi mempresentasikan konsep-konsep kita tentang sesuatu. Relasi antara “sesuatu”, “peta konseptual”, dan “bahasa atau simbol” adalah jantung dari produksi makna lewat bahasa. Proses ini yang terjadi bersama-sama itulah yang kita sebut representasi.

Budaya Populer

Kata “pop” diambil dari kata “populer” yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti dikenal dan disukai orang banyak atau umum (<http://kamusbahasaindonesia.org/populer>). Untuk istilah populer, Williams dalam Storey (2003) memberikan empat makna: “*banyak disukai orang*,” “*jenis kerja rendah*,” “*karya yang dilakukan untuk menyenangkan orang*,” “*budaya yang memang dibuat oleh orang untuk dirinya sendiri*.”

Popular Culture atau sering disebut juga budaya pop mulai mendapat tempat dalam kehidupan manusia Indonesia. Dominic Strinati mendefinisikan budaya pop sebagai “lokasi pertarungan, dimana banyak dari makna ini (pertarungan kekuasaan atas makna yang terbentuk dan beredar di masyarakat) ditentukan dan diperdebatkan. Tidak cukup untuk mengecilkan budaya pop sebagai hanya melayani sistem pelengkap bagi kapitalisme dan patriarki, membiarkan kesadaran palsu membius masyarakat. (Budaya pop) juga bisa dilihat sebagai lokasi di mana makna – makna dipertandingkan dan ideology yang dominan bisa saja diusik. Antara pasar dan berbagai ideologi, antara pemodal dan produser, antara sutradara dan aktor, antara penertbit dan penulis, antara kapitalis dan kaum pekerja, antara perempuan dan laki – laki, kelompok heteroseksual dan homoseksual, kelompok kulit hitam dan putih, tua dan muda, antara apa makna segala sesuatunya, dan bagaimana artinya, merupakan pertarungan atas kontrol (terhadap makna) yang berlangsung terus – menerus” (Strinati dalam Tanudjaja: 2007: 96).

Sedangkan Hebdige dalam (Subandy: 2011: xxvii), sebagai contoh memandang budaya populer sebagai sekumpulan artefak yang ada, seperti film, kaset, acara televisi, alat transportasi, pakaian dan sebagainya. Budaya Pop selalu berubah dan muncul secara unik di berbagai tempat dan waktu.

Generasi Milenial

Generasi menurut KBBI adalah sekelompok orang yang kira – kira sama waktu hidupnya; angkatan; atau masa orang – orang satu angkatan hidup. (<http://kbbi.web.id/generasi.html>) Menurut Manheim (1952) generasi adalah suatu konstruksi sosial dimana didalamnya terdapat sekelompok orang yang memiliki kesamaan umur dan pengalaman historis yang sama. Sedangkan Ryder (1965) mengembangkan definisi generasi menjadi generasi adalah agregat dari sekelompok individu yang mengalami peristiwa – peristiwa yang sama dalam kurun waktu yang berbeda. Generasi milenial merupakan keadaan dimana perkembangan dan pertumbuhan dalam kehidupannya dipengaruhi oleh keadaan lingkungan, sehingga mengalami perubahan yang sangat cepat.

Generasi Y dikenal sebagai sebutan generasi Milenial ini lahir pada tahun 1980 – 1995. Generasi Y adalah generasi yang sering menerapkan kreativitas serta berfokus pada pengembangan diri sehingga cenderung memilih pekerjaan yang menyenangkan bagi mereka dan cenderung berhura – hura (Femina, 2015). Milenial dilahirkan pada saat teknologi sedang berkembang . dari televisi berwarna, *handphone* dan teknologi digital lain yang sudah diperkenalkan. Sehingga, mereka dapat dianggap spesial karena memiliki perbedaan dari generasi – generasi sebelumnya. Karena milenial memiliki sistem kepekaan terhadap teknologi dan membuat generasi ini semakin pandai. Milenial cenderung memiliki rasa penasaran terhadap segala sesuatu yang saat ini sedang *booming*. Dan mereka melakukan berbagai cara untuk mengatasi rasa penasarannya. Namun adakalanya milenial mempunyai rasa galau, ketika mendapatkan problem ketika mengalami suatu kenyataan berbeda dari ekspektasinya. Dan kegaluannya tersebut, tidak menjadikannya berada pada titik tersebut. mereka segera bangkit dan tumbuh untuk menyelesaikan semuanya.

Semiotika

Istilah semiotika secara etimologis berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti “tanda”. (Sudjiman dan van Zoest, 1996:vii) Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya, dapat mewakili sesuatu yang lain. Dan secara terminologis, semiotika dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas obyek-obyek, peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda.

Dalam semiotika (ilmu tentang tanda) terdapat dua perhatian utama, yakni hubungan antara tanda dan maknanya, dan bagaimana suatu tanda dikombinasikan menjadi suatu kode (J. Fiske dan J. Hartley, 2003: 22). Teks dalam hal ini dapat diartikan secara luas, bukan hanya teks tertulis saja. Segala sesuatu yang memiliki sistem tanda komunikasi, seperti yang terdapat pada teks tertulis, bisa dianggap teks, misalnya film, sinetron, drama opera sabun, kuis, iklan, fotografis hingga tayangan sepak bola (John Fiske, 2007: 282).

The Television Codes

John Fiske mengemukakan teori tentang kode – kode televisi (*the codes of television*). Menurut Fiske, kode – kode yang muncul atau yang digunakan dalam acara televisi saling berhubungan sehingga terbentuk sebuah makna. Menurut teori ini pula, sebuah realitas tidak muncul begitu saja melalui kode – kode yang timbul, namun juga diolah melalui penginderaan sesuai referensi yang telah dimiliki oleh pemirsa televisi, sehingga sebuah kode akan dipersepsi secara berbeda oleh orang yang berbeda juga. Pada perkembangannya, model dari John Fiske tidak hanya digunakan dalam menganalisis acara televisi, tetapi dapat juga digunakan untuk menganalisis teks media yang lain, seperti film, iklan, dan lain – lain.

Dalam kode – kode televisi yang diungkapkan dalam teori John Fiske, bahwa peristiwa yang ditayangkan dalam dunia televisi telah diencode oleh kode – kode sosial yang terbagi dalam tiga level berikut.

a. Level Realitas (*reality*)

Kode sosial yang termasuk di dalamnya adalah *appearance* (penampilan), *dress* (kostum), *make up* (riasan), *environment* (lingkungan), *behavior* (kelakuan), *speech* (dialog), *gesture* (gerakan), *expression* (ekspresi).

b. Level Representasi (*representation*)

Kode sosial yang termasuk di dalamnya adalah *camera* (kamera), *lighting* (pencahayaan), *editing* (penyuntingan), *music* (musik), dan *sound* (suara).

c. Level Ideologi (*ideology*)

Kode sosial yang termasuk di dalamnya adalah *individualism* (individualism), *patriarchy* (patriarki), *race* (ras), *class* (kelas), *materialism* (materialisme), *liberalism* (liberalisme), *capitalism* (kapitalisme).

Unit Analisis

Unit analisis merupakan satuan tertentu yang diperhitungkan sebagai subjek penelitian. Dalam tahap ini peneliti akan menganalisa representasi budaya populer yang terkandung dalam film *My Generation* menggunakan metode analisis kualitatif yang mengacu pada teori semiotika John Fiske. Dalam hal ini memilih beberapa kode yang terkonstruksi dalam film *My Generation* antara lain kostum, lingkungan, dialog, kamera, pencahayaan, liberalisme.

Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan adalah penelitian dengan metode kualitatif. Menurut Sukmadinata (2009:53-60) penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, dan orang secara individual maupun kelompok. Peneliti akan memaparkan dengan menggunakan pendekatan semiotika yang dikembangkan oleh John Fiske untuk melihat bagaimana Upi Aviyanto menggambarkan makna budaya populer dalam film *My Generation*.

Teknik Pengumpulan Data

Data-data diambil melalui proses dokumentasi dan pengamatan yang dilakukan oleh penulis terhadap film *My Generation* karya Upi Aviyanto yang diunduh melalui website. Teknik lain yang dilakukan oleh penulis adalah melakukan studi kepustakaan untuk melengkapi data-data dan teori pendukung sebagai sebuah referensi dalam melakukan sebuah analisis.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan menggunakan analisis semiotika yang dikembangkan John Fiske untuk mengkaji konsep budaya populer yang diusung oleh Upi Aviyanto dan digambarkan dalam film *My Generation*.

DISKUSI

Karakter Pemain Film “MY GENERATION”
Alexandra Kosasie (Orly)

Orly sebagai perempuan yang kritis, cerdas, memiliki prinsip yang kuat, dan ia sedang dalam masa pemberontakan akan kesetaraan gender dan hal – hal lain yang “melabeli” kaum perempuan. Salah satunya adalah keperawanan. Orly berusaha mendobrak dan menghancurkan label – label negatif yang sering diberikan kepada perempuan. Selain itu, Orly juga bermasalah dengan ibunya yang *single parent*, yang berpacaran dengan pria yang jauh lebih muda. Bagi Orly, gaya hidup sang ibu tidak sesuai dengan umurnya.

Lutesha (Suki)

Suki sebagai perempuan paling tenang diantara teman – temannya. Selayaknya anak muda pada umumnya, Suki memiliki krisis kepercayaan diri yang berusaha ia sembunyikan. Namun krisis kepercayaan dirinya semakin besar seiring dengan sikap orang tuanya yang selalu berpikiran negatif terhadapnya.

Bryan Warow (Zeke)

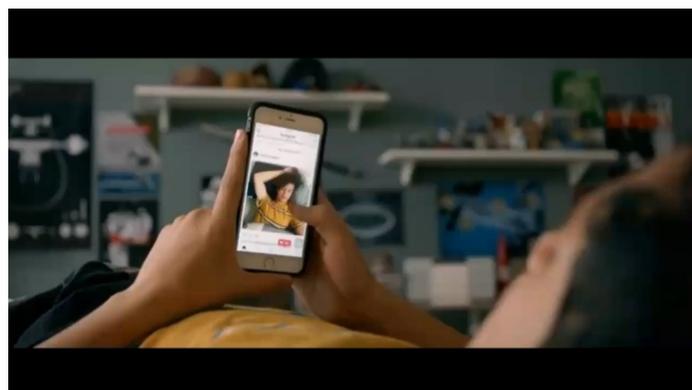
Zeke seorang pemuda pemberontak tapi juga mudah bergaul dan sangat loyal pada teman – temannya. Ia ternyata memendam masalah yang sangat besar dan menyimpan luka yang ada di dalam hatinya. Zeke merasa kedua orang tuanya tidak mencintainya dan tidak menginginkan keberadaannya. Untuk menyembuhkan luka yang dipendamnya, Zeke harus berani mengkonfrontasi orang tuanya dan membuka pintu komunikasi yang selama ini terputus diantara mereka.

Arya Vasco (Konji)

Konji sebagai pemuda polos dan naif, tengah mengalami dilema dengan masa pubertasnya. Ia merasa ditekan oleh aturan orang tuanya yang sangat kolot dan terlalu protektif. Hingga ada satu peristiwa yang membuatnya *shock*. Hal itu membuat kepercayaannya pada orang tuanya menghilang dan Konji balik mempertanyakan moralitas orang tuanya yang sangat kontradiktif dengan semua peraturan yang mereka tuntutan terhadap Konji.

Analisis Data

Representasi Budaya Populer Sosial Media



Gambar 1

Pada gambar 1 menunjukkan bahwa Konji memiliki akun sosial media. Di era serba digital ini, sosial media menjadi fenomena baru yang memasuki seluruh manusia di dunia. Khususnya pada generasi milenial menjadi pengguna yang sangat aktif berselancar di internet.

Representasi Budaya Populer Trend



Gambar 2

Pada gambar 2 menunjukkan bahwa Orly sedang bercermin. Menunjukkan apakah ia sudah rapi atau belum. Pada zaman serba canggih ini kita memasuki di dalam dunia dimana jika kita tidak mengikuti perkembangan tren saat ini akan dianggap sebagai kuno, ketinggalan jaman. Banyaknya trend fashion bermunculan diberbagai media membuat masyarakat terus menerus untuk mengikutinya, sehingga menimbulkan fenomena *Outfit of The Day* atau biasa disingkat dengan (*OOTD*).

Representasi Budaya Populer Tempat Main



Gambar 3

Pada gambar 3 Konji, Orly, Suki, dan Zeke sedang nongkrong di lapangan *skateboard*. Nongkrong adalah kegiatan berupa interaksi dengan orang lain saat memiliki waktu luang (student.cnnindonesia.com). Nongkrong sudah menjadi salah satu ciri yang identik bagi generasi milenial.

Analisis pada pemeran Orly



Gambar 4

- Level Realitas
 - Kode Kostum
Pada gambar 4 terlihat Orly mengenakan pakaian renang berwarna biru muda dan kacamata hitam.
 - Kode Lingkungan
Pada gambar 4 terlihat Orly sedang berada di sebuah kolam renang.
 - Kode Perilaku
Pada gambar 4 terlihat Orly sedang membaca buku “flat earth”.
- Level Representasi
 - Kode Kamera
Gambar 4 terlihat diambil secara *close up* yang memperlihatkan tangan hingga ke atas kepala Orly.
 - Kode Pencahayaan
Gambar 4 terlihat cahaya yang terang yang identik warna putih.
- Analisis gambar 4

Pada gambar 4 terlihat Orly berada di kolam renang sedang membaca buku “flat earth” sembari menunggu teman – temannya datang. “flat earth” merupakan sebuah teori yang menggambarkan bahwa bumi berbentuk datar. Dalam penelitian yang dilakukan oleh lembaga riset online YouGov, Amerika Serikat mengatakan bahwa 66% generasi milenial percaya bahwa bumi datar (jurnalindonesia.co.id). Dia menyukai hal yang disukai oleh kaum minoritas. Hal ini membuktikan bahwa Orly seorang yang berani menentang sesuatu hal yang menurut orang – orang dipandang negatif. Orly seorang yang pandai. Hal ini diperkuat dengan warna pakaian renang yang ia kenakan yaitu berwarna biru muda. Biru muda melambangkan kesehatan, kedamaian, pengetahuan, dan kelembutan (<http://basuki.lecturer.pens.ac.id>). Serta penggunaan kacamata hitam yang berfungsi untuk melindungi mata dari sinar matahari dan juga untuk menimbulkan kesan misterius. Dia menyukai hal yang disukai oleh kaum minoritas. Hal ini membuktikan bahwa Orly seorang yang berani menentang sesuatu hal yang menurut orang – orang dipandang negatif. Generasi milenial haus akan ilmu pengetahuan seperti karakter yang diperankan oleh Orly. Selain ilmu yang didapatkan dari sekolah, Orly juga mendapat ilmu dari mana saja, seperti internet dan juga buku. Pada gambar 4 terlihat pengambilan gambar *close up* yang menjelaskan kode aksi yang dilakukan Orly yang sedang membaca buku dengan menggunakan kacamata hitam. Hal ini memperlihatkan bukunya secara jelas bahwa *flat earth* menjadi ikon budaya populer.

Analisis pada pemeran Konji



Gambar 5

- Level Realitas
 - Kode Kostum
Pada gambar 5 terlihat Konji sedang mengenakan kaos berwarna putih dan celana pendek berwarna biru serta kaos kaki dan putih.
 - Kode Lingkungan
Pada gambar 5 terlihat Konji dan teman - temannya sedang berada di tempat bermain skate board.
 - Kode Perilaku
Pada gambar 5 terlihat Konji sedang duduk lesu di pinggir lapangan. Lalu Zeke, Suki, dan Orly menghampiri dan duduk bersama Konji.
 - Kode Dialog
Pada gambar 5 Konji menanyakan pada teman – temannya tentang tanggal kelahirannya yang lebih cepat dari tanggal pernikahan orang tuanya.
- Level Representasi
 - Kode Kamera
Gambar 5 terlihat diambil secara *medium long shot* yang memperlihatkan lutut hingga atas kepala Konji.
 - Kode Pencahayaan
Gambar 5 terlihat cahaya yang redup.
- Analisis gambar 5

Pada gambar 5 terlihat Konji dan sedang duduk di pinggir lapangan *skateboard*. *Skateboard* menjadi salah satu ikon budaya populer. *Skateboard* adalah cabang olahraga ekstrim yang kurang memiliki peminat. Seiring perkembangan zaman dan semakin majunya teknologi, cabang olahraga ekstrim ini mulai dikenal banyak orang dan mulai dibanjiri peminat. Hingga *skateboard* resmi jadi olahraga yang dipertandingkan di Olimpiade Tokyo 2020. (juara.net) Konji mengenakan setelan pakaian *base ball* berwarna putih dan biru. Setelan pakaian *base ball* yang dikenakan Konji merupakan bentuk tren *athleisure*. *Athleisure* adalah gabungan dari kata *athletic* dan *leisure* yang fokus kepada gaya *casual* yang *sporty* namun tetap *chic*. Tren yang mulai *booming* pada tahun 2015. Gaya *athleisure* ini lebih mementingkan kenyamanan dalam berbusana (popbela.com). Warna putih pada baju Konji memiliki arti kesucian dan kesempurnaan. Hal ini berkaitan dengan karakter Konji yang bersifat polos dan naif. Sedangkan biru memiliki arti kepercayaan, kebijaksanaan, dan kesetiaan. Hal ini menggambarkan bahwa kesetiannya kepada orang tuanya akan aturan – aturan yang

sudah diajarkan kepadanya. Pada kode perilaku Konji sedang gelisah dihadapan teman – temannya. Hal ini dipertegas dengan dialog yang mempertanyakan soal tanggal lahirnya yang lebih cepat daripada tanggal pernikahan orang tuanya. Aktifitasnya ini didukung oleh pencahayaannya yang redup yang identik dengan warna hitam yang memiliki arti misterius dan ketidaktahuan. Teknik pengambilan gambar 5 *medium long shot* yang berfungsi untuk memperlihatkan bahwa Konji sedang berdiskusi dengan teman – temannya. Dan menegaskan bahwa karakter utamanya adalah dirinya.

Analisis pada pemeran Zeke



- Level Realitas
 - Kode Kostum
Pada gambar 6 terlihat Zeke sedang mengenakan kaos berwarna hitam dan topi berwarna hitam dipakai secara terbalik.
 - Kode Lingkungan
Pada gambar 6 terlihat Zeke sedang berada di rumah Konji
 - Kode Perilaku
Pada gambar 6 terlihat Zeke sedang duduk disamping Konji untuk sarapan bersama orang tua Konji.
 - Kode Dialog
Pada gambar 6 Zeke membantah perkataan ayah Konji yang menjelaskan bahwa generasi pada jamannya lebih baik daripada generasi anak mereka.
- Level Representasi
 - Kode Kamera
Gambar 6 terlihat diambil secara *medium shot* yang memperlihatkan pinggang hingga atas kepala Zeke.
 - Kode Pencahayaan
Gambar 6 terlihat cahaya yang terang.
- Analisis gambar 6

Pada gambar 6 terlihat Zeke sedang sarapan bersama keluarga Konji. Karena semalam dia telah menyelip ke kamar Konji untuk menginap dirumahnya. Kostum yang digunakan

Zeke ialah topi yang digunakan secara terbalik oleh Zeke memberikan *image* seperti anak nakal. Kaos berwarna hitam, yang memiliki arti kekuasaan dan kekuatan. Seperti Zeke membantah pernyataan dari ayah Konji. Tindakan yang dilakukan oleh Zeke mencerminkan karakteristik generasi milenial. Generasi yang hidup di tengah kecanggihan teknologi ini mempunyai pola pikir yang sangat terbuka, mandiri dan berpikir kritis. Hal ini ditunjukkan dengan cahaya terang identik dengan warna putih yang memiliki warna kebebasan (goodminds.id).

Teknik pengambilan gambar 6 *medium shot* yang berfungsi untuk memperlihatkan bahwa Zeke sedang berdiskusi dengan orang tua Konji. Konji memberi kode melalui matanya kepada Zeke tapi dia menghiraukannya.

KESIMPULAN

Dalam film “My Generation” budaya populer direpresentasikan melalui kode kostum, lingkungan, dan cara berbicara. Pada level representasi digunakan kode kamera. Pada level ini pula ditransmisikan melalui kode konflik, karakter, dialog, aksi, naratif, dan setting. Hasil pengamatan dari penelitian ini adalah representasi budaya populer di film “My Generation” banyak menerapkan konteks – konteks budaya populer dari segi cerita. Film ini menceritakan budaya populer dalam kehidupan sehari – hari. Banyak sekali terdapat ikon – ikon maupun sikap yang digambarkan oleh para generasi milenial mengenai budaya populer. Mulai dari pakaian, barang – barang yang dimiliki, hingga berinteraksi dengan orang sekitarnya telah menunjukkan budaya populer. Pesan yang disampaikan dalam film ini mengatakan bahwa jika lari dari kenyataan bukanlah hal yang baik. Kita harus menyelesaikan masalah dengan baik dan bijak. Untuk para orang tua juga harus bisa memahami dan menyikapi sikap anak. Agar tidak terputusnya komunikasi antar orang tua dan anak. Sehingga tidak terjadi hal – hal yang tidak diinginkan.

DAFTAR BACAAN

- Ardianto, E. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Azmi, A. (2013). Individualisme dan Liberalisme Dalam Sekularisme Media Amerika. *Humanus* vol.XII, no.1
- Burton, G. (2008). *Media dan Budaya Populer*. Jalasutra: Yogyakarta.
- Dwi, D. (2016). Representasi budaya populer dalam film “Slank nggak ada matinya” karya Fajar Bustomi’. *eJournal Ilmu Komunikasi* vol.4, no.3.
- Faiza, A et al. (2018). *Arus Metamorfosa Milenial*. CV. Achmad Jaya Group: Kendal.
- Fiske, J. (2004). *Cultural and Communication Studies*, Terjemahan: Drs. Yosali Iriantara, M.S. dan Idy Subandy Ibrahim. Jalasutra: Yogyakarta.

Hasan, S. 2017. *Pengantar Cultural Studies: Sejarah, pendekatan Konseptual, & Isu Menuju Studi Budaya Kapitalisme Lanjut*. Ar-Ruz Media: Jogjakarta.

<http://digilib.uinsby.ac.id/281/3/Bab%202.pdf>

<http://kbbi.web.id/generasi.html> tanggal (diakses tanggal 24 April 2018 jam 01.13)

<http://lifestyle.sindonews.com/read/1254601/158/film-my-generation-angkat-realita-kehidupan-kid-zaman-now-1509854251> (tanggal 29 Maret 2018 jam 03.18)

<http://m.liputan6.com/showbiz/read/3126323/mengenal-empat-bintang-baru-di-film-my-generation> diakses tanggal 10 Juni 2018 jam 19.36)

<http://www.mediaindonesia.com/read/detail/130842-upi-avianto-meriset-generasi-milenial> (tanggal 27 Mei 2018 jam 16.45)

<http://www.muvi.com/film/review/representasi-pop-culture-dalam-film-my-generation-171213u.html> (tanggal 29 Maret 2018 jam 03.27)

<http://www.sinopsisfilem21.com/2017/11/my-generation-2017.html> (diakses tanggal 29 Maret 2018 jam 02.18)

<https://goodminds.id/arti-warna/> (diakses tanggal 21 Juli 2018 jam 02.56)

<https://basuki.lecturer.pens.ac.id/lecture/MaknaWarnaDalamDesain.pdf>

<https://juara.bolasport.com/read/pestaasia/news/1825492-zaman-sekarang-kita-bisa-hidup-dari-skateboard-> (diakses tanggal 20 Juli 2018 jam 05.52)

https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/0/berita_satker (diakses tanggal 19 Juli 2018 jam 15.33)

<https://m.merdeka.com/teknologi/84-persen-pengguna-kecanduan-smartphone-sejak-bangun-tidur.html> (diakses tanggal 20 Juli 2018 jam 01.54)

<https://m2.indonesia.com/tokoh/sastrawan/upi-avianto.htm> (diakses tanggal 5 Juni 2018 jam 22.26)

<https://spiceee.net/id/articles/20532> (diakses tanggal 21 Juli 2018 jam 07.30)

<https://www.brilio.net/film/kecewa-dengan-sensor-film-my-generation-ini-kicauan-upi-avianto-171113g.html> (tanggal 29 Maret 2018 jam 03.00)

<https://www.google.co.id/amp/s/fashion.popbela.com/style-trends/amp/jennifer-a-tanjung/tren-athleisure-gaya-sporty-yang-super-chic> (diakses tanggal 20 Juli 2018 jam 04.54)

https://www.google.co.id/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://eprints.ums.ac.id/34000/8/BAB%2520III.pdf&ved=2ahUKEwi26ZXynNbaAhULXbwKHWdQBnUQFjAFegQIBhAB&usq=AOvVaw3_nmFfbNxqw8GT2ax8i9TS (diakses tanggal 26 April 2018 jam 03.25)

<https://www.kajianpustaka.com/2012/10/pengertian-sejarah-dan-unsur-unsur-film.html> (tanggal 1 April 2018 jam 17.22)

- <https://www.kapanlagi.com/showbiz/film/indonesia/demi-8216my-generation8217-upi-stalking-medsos-para-remaja-selama-2-tahun-963141.html> (tanggal 27 Mei 2018 jam 16.00)
- <https://www.liputan6.com/tekno/read/2691886/61-persen-pengguna-cek-smartphone-5-menit-setelah-bangun-tidur> (diakses tanggal 19 Juli 2018 jam 19.40)
- Imanjaya, E. (2006). *A to Z about Film*, Bandung: Mizan Bunaya Kreativa Jkrsb.ub.ac.id
- Rucirisyanti, L., Panuju, R., & Susilo, D. (2017). REPRESENTASI HOMOSEKSUALITAS DI YOUTUBE:(Studi Semiotika pada Video Pernikahan Sam Tsui). *Profetik: Jurnal Komunikasi*, 10(2), 13-21.
- Sobur, A. (2003). *Semiotika Komunikasi*. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Soekanto, S. (1985). *Sosial Ruang Lingkup dan Aplikasinya*. Remaja: Karya Bandung.
- Subandy, I. (2011). *Kritik Budaya Komunikasi: Budaya, Media, dan Gaya Hidup dalam Proses Demokratisasi di Indonesia*
- Vera, N. (2014). *Semiotika Dalam Riset Komunikasi*. Ghalia Indonesia: Bogor.