



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Film merupakan salah satu bentuk dari media massa yang merupakan sarana untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat. Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu (Effendy, 1993, h. 134). Film dibuat dengan gambar dan suara yang jernih, juga dilengkapi dengan efek-efek suara untuk memicu emosi penonton. Maka dari itu penonton dapat merasakan ketegangan, kelucuan, serta ketakutan yang ditimbulkan di film yang ditonton. Film juga dapat mempengaruhi penontonya karena film dapat membawa penonton untuk berimajinasi dan ikut merasakan apa yang terjadi dalam film. Dampak yang ditimbulkan film bisa positif atau negatif tergantung bagaimana penonton menilai film tersebut.

Film sudah menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat Indonesia, di samping itu film seakan tidak habis bermunculan. Mulai dari genre horror, komedi, drama, *action*, dan lainnya. Kebanyakan film di Indonesia merupakan cerita fiksi, namun tidak sedikit dari beberapa adegan film menyerupai kehidupan nyata manusia sehari-hari. Lewat film,

informasi dapat dicerna lebih mendalam karena film adalah media audio-visual.

McQuail (dalam Trianton, 2013, h. 37) mengatakan bahwa film memiliki kelebihan dibandingkan dengan media lain. Selain dari audio-visual yang dimiliki tetapi juga dari fungsinya, yaitu dapat menyediakan informasi tentang peristiwa dan kondisi masyarakat, sebagai sarana sosialisasi dan pewarisan nilai, norma, dan kebudayaan, berperan sebagai wahana pengembangan kebudayaan, dan sebagai sarana hiburan dan pemenuhan kebutuhan estetika masyarakat.

Film juga sering dipergunakan sebagai alat untuk memperkenalkan budaya asing. Sebagai bentuk komunikasi massa, film sangat erat hubungannya dengan budaya. Budaya dan komunikasi tidak dapat dipisahkan karena budaya tidak hanya menentukan siapa berbicara dengan siapa, tentang apa, dan bagaimana orang menyandi pesan, makna yang ia miliki untuk pesan, dan kondisi-kondisinya untuk mengirim, memperhatikan, dan menafsirkan pesan (Mulyana, 2010, h. 19).

Mulyana (2008, h. 89) menyatakan bahwa hubungan antara film dan budaya bersifat timbal-balik. Budaya mempengaruhi film dan pada gilirannya film juga mempengaruhi budaya. Di satu pihak, sebagaimana media massa umumnya, film merupakan cermin atau jendela masyarakat di mana media massa itu berada. Nilai, norma, dan gaya hidup yang berlaku pada masyarakat akan disajikan dalam film yang diproduksi. Film

juga berkuasa menetapkan nilai-nilai budaya yang “penting” dan “perlu” dianut oleh masyarakat, bahkan nilai-nilai yang merusak sekalipun.

Martono & Pinandita (2009, h. 10) menyebutkan kebutuhan akan sebuah budaya tandingan kian tak terbendung, lambat laun beberapa kalangan masyarakat mulai membangun sebuah dunia kecil sebagai jawaban dalam melawan arus penyeragaman. Salah satunya yang berkembang yaitu fenomena subkultur. Subkultur merupakan sekelompok orang yang memiliki perilaku dan kepercayaan yang berbeda dengan kebudayaan induk mereka. Keanggotaan subkultur biasa ditunjukkan melalui gaya hidup serta penggunaan simbol-simbol tertentu, mereka juga memperjuangkan kebiasaan, nilai, dan gaya hidup mereka untuk menentang (hegemoni) kebudayaan dominan.

Seiring berkembangnya jaman, banyak subkultur yang bermunculan. Salah satunya adalah *punk*. Kemunculan berbagai subkultur ini disebabkan oleh budaya massa yang kian berkembang bahkan memicu masyarakat menjadi konsumtif, kondisi ini menggiring sekelompok masyarakat menuju titik jenuh terhadap berbagai arus yang menyeragamkan selera masyarakat dunia (Ibid, 11).

Salah satu film yang menampilkan aspek budaya adalah film *Punk in Love* yang dirilis pada tahun 2009. Dalam film ini dikisahkan bahwa anak *punk* tidak selalu melakukan aksi kriminal di jalanan seperti di kehidupan nyata, mereka juga mau menolong orang lain yang sedang dalam masalah, tetapi anak *punk* memiliki tekad yang besar dan akan

melakukan apa pun untuk suatu tujuan. Film *Punk in Love* cukup menarik perhatian kaum muda Indonesia untuk mengenal budaya asing, yaitu budaya *punk* yang berasal dari Inggris.

Secara sepintas film *Punk in Love* menawarkan komedi berlatarkan kehidupan jalanan anak *punk* yang dilengkapi dengan kehidupan romantisme. Menurut data dari (<https://movie.co.id/punk-in-love/>) film yang diperankan oleh Vino G. Bastian sebagai Arok, Andhika Pratama sebagai Yoji, Yogi Finanda sebagai Mojo, dan Aulia Sarah sebagai Almira ini berhasil mengemas kehidupan sulit sekelompok anak *punk* seperti ditolak di rumah makan dan puskesmas karena pandangan anak *punk* ingin mendapatkan sesuatu secara gratis. Selain itu, *Punk in Love* juga mampu mengkritik kehidupan sosial masyarakat yang selalu memandang seseorang dari penampilan dan agak menyindir kalangan *punk* itu sendiri melalui adegan seperti *punk* tidak suka musik dangdut karena musiknya lambat dan kurang liar, lalu *punk* tidak ingin jadi foto model karena menurut mereka tidak keren.

Masyarakat Indonesia kerap mengartikan *punk* adalah lambang anti kemapanan dan pemberontakan (Martono & Pinandita, 2009, h. 29), film *Punk in Love* menyajikan kepada penonton pemaknaan *punk* yang agak berbeda. Di dalam film ini menggambarkan anak-anak *punk* juga ingin merasakan sukses seperti orang lain pada umumnya, ingin berkeluarga, dan ingin menggapai cita-cita dan cintanya.

Film ini memperlihatkan kepada masyarakat bahwa kelompok *punk* lebih menyukai aliran musik keras seperti musik *rock*, *punk*, alternatif, dan sejenisnya dan mereka menganggap bahwa musik dangdut adalah musik yang “cemen” atau kurang liar. Lalu karena situasi yang sangat terpaksa akhirnya mereka mengamen dengan diiringi lagu dangdut untuk mendapatkan uang dan melupakan gengsi mereka.

Di dalam film ini juga tergambar tingginya solidaritas anak-anak *punk* yang hampir tidak pernah mementingkan dirinya sendiri, tidak meninggalkan teman yang sedang terpuruk, menggunakan uang untuk makan dan minum bersama-sama.

Menurut Martono & Pinandita (2009, h. 52) dalam kehidupan nyata perkembangan budaya *punk* di Indonesia sendiri awalnya hanya diadaptasi sebagai gaya/*fashion* saja. Hingga menjelang tahun 1998, budaya *punk* kian berkembang seiring merebaknya semangat perlawanan terhadap pemerintahan Orde Baru. Setelah tumbang rezim orde baru, Indonesia makin terbuka terhadap paham-paham yang sebelumnya dipandang sebelah mata. Di situ lah *punk* mulai akrab dengan kalangan remaja Indonesia.

Hardiansyah (2011, h. 11) mengatakan pada tahun 1980 *punk* telah tersebar di beberapa kota besar di Indonesia antara lain Jakarta, Bandung, & Yogyakarta. Sebuah *fanzine*, semacam majalah berisi tulisan tentang *punk* di Inggris, Amerika, atau negara lain yang beredar dari tangan ke

tangan yang menuliskan bahwa Indonesia merupakan salah satu negara dengan perkembangan *punk* teratas di dunia.

Di Indonesia sendiri, *punk* dapat dengan mudah dikenali dengan *fashion* mereka saja. Secara umum, *fashion* yang dikenakan *punkers* berusaha menjungkirbalikkan nilai-nilai dominan yang ada. Masyarakat memiliki pandangan umum mengenai *fashion* yang baik dan buruk, serta *fashion* yang sedang *ngetrend* saat ini dan tidak. Masyarakat melabelkan itu semua dan menganggap buruk semua bentuk *fashion* yang tidak sesuai dengan pandangan mereka. *Punkers* menjungkirbalikkan nilai-nilai itu melalui *fashion* yang disengaja untuk tidak sesuai dengan pandangan masyarakat. Biasanya pakaian yang digunakan *punkers* dibuat atau dimodifikasi sendiri oleh mereka (Ibid, 14).

Jika di Indonesia anak-anak *punk* sering ditemukan hanya sebatas sekelompok orang yang urakan dan hidup di jalanan, tidak berarti *punk* di seluruh dunia sama seperti *punk* di Indonesia. Di negara luar beberapa kelompok *punk* justru ada yang beranggotakan dari kalangan pekerja, *bikers*, bahkan ada yang berasal dari kalangan seniman (Martono & Pinandita, 2009, h. 42).

Komunitas *punk* yang berada di seluruh belahan dunia sendiri terdiri dari beberapa kelompok, berikut ini adalah sedikit dari beberapa kelompok *punk* tersebut, yang pertama ada *street punk*, kelompok ini merupakan anak-anak *punk* jalanan yang bisa kita temukan dengan rambut *mohawk* berwarna-warni, tato, serta jaket kulit yang dihiasi dengan

beberapa bordiran. Lalu ada kelompok *punk skin head*, kelompok ini beranggotakan *punk* berkepala plontos dan terkenal dengan label rasisme. Lalu berikutnya merupakan kelompok *punk* yang paling unik, yaitu *scum punk*. Kelompok ini tidak merokok, mengonsumsi alkohol, memakai narkoba maupun obat bius, bahkan kelompok *punk* ini juga menghindari dari pergaulan seks bebas dan kebanyakan menjadi vegetarian (<http://www.kejadiananeh.com/2015/09/komunitas-punk-terkenal-di-dunia.html>).

Berdasarkan hal di atas, penulis tertarik untuk mengkaji representasi budaya *punk* dalam film *Punk in Love* karya Ody C. Harahap tersebut. Representasi sangat penting dalam merujuk kepada cara-cara media memberikan makna terhadap kelompok-kelompok budaya, mengkonstruksi identitasnya (Burton, 2012, h. 35). Dalam menggabungkan citra, narasi, dan musik, film menciptakan representasi yang termasuk paling hebat yang pernah diciptakan oleh kecerdasan manusia (Danesi, 2010, h. 136).

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana representasi budaya *punk* dalam film *Punk in Love*?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana representasi budaya *punk* dalam film *Punk in Love*.

1.4 KEGUNAAN PENELITIAN

1.4.1 KEGUNAAN AKADEMIS

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran dalam perkembangan ilmu komunikasi, khususnya di Universitas Multimedia Nusantara mengenai penelitian budaya dalam film.

1.4.2 KEGUNAAN PRAKTIS

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pembaca, khususnya mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara dan mampu memberikan informasi mengenai pengenalan budaya dalam film. Pembaca diharapkan mampu menyadari tanda-tanda dan adanya pesan dalam film.