



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.

agar mau memberinya pekerjaan apapun. Namun usahanya tidak membuahkan hasil. Kemudian dalam *scene* 01:01:35-01:03:45, Arok, Mojo, Yoji, dan Almira rela mengamen di perempatan untuk mendapatkan uang agar dapat membeli sebungkus nasi untuk dimakan bersama-sama. Hasilnya tidak sia-sia, mereka mampu mengumpulkan uang yang cukup untuk membeli makanan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Film pada umumnya menampilkan realitas yang berlaku di dalam masyarakat atau kehidupan nyata. Salah satunya terlihat dalam film *Punk in Love*. Film ini cukup banyak mengangkat budaya anak *punk* di kehidupan nyata. Film dan budaya saling berhubungan erat, keduanya bersifat timbal balik. Peneliti menemukan bahwa adanya tanda-tanda budaya *punk* dalam film *Punk in Love*, sehingga penelitian ini menjawab tujuan penelitian yang telah peneliti paparkan, yaitu untuk mengetahui representasi budaya *punk* dalam film *Punk in Love*.

Budaya *punk* tidak hanya sekadar diketahui melalui penampilan dan kostum semata, ada banyak tanda-tanda lain yang juga menggambarkan budaya *punk*. Dalam penelitian ini, penulis mencari representasi budaya *punk* dengan menggunakan metode penelitian semiotika John Fiske. Dengan metode ini,

peneliti mencari representasi budaya *punk* yang muncul dalam film dengan membedah melalui kode-kode televisi yang telah dieliminasi oleh kode-kode sosial yang terdiri dari tiga level, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi.

Tanda-tanda budaya *punk* dalam film *Punk in Love* paling banyak ditemukan di level realitas melalui ekspresi tokoh. Ekspresi yang paling banyak ditemukan adalah kemarahan. Selain ekspresi, budaya *punk* juga banyak terlihat dari gerak isyarat (*gesture*). Konteks gerak isyarat yang paling banyak ditemukan adalah gerakan kepala yang lebih maju dari pada pundak, ini menandakan kemarahan dan tindakan agresif. Ekspresi dan gerak isyarat menjadi sebuah penentu apakah tokoh-tokoh dalam film menggambarkan budaya *punk*.

Selanjutnya, di samping level realitas masih ada level representasi. Level representasi ini digunakan untuk mendukung level realitas. Level representasi membahas mengenai sinematografi (*angle*, pencahayaan, dan teknik pengambilan gambar). Di dalam level representasi, hal yang paling menonjol untuk mendukung level realitas adalah teknik pengambilan gambar (*frame*). Rata-rata setiap *scene* menggunakan teknik pengambilan gambar *medium close up* (MCU) yang mampu menegaskan profil tokoh dan ekspresi, lalu teknik *mid shot* juga banyak digunakan dalam penelitian ini. Teknik pengambilan gambar ini mampu menegaskan seseorang dengan sosoknya, seperti memperlihatkan gerak isyarat yang dilakukan tokoh dengan lebih jelas.

Lalu yang terakhir adalah level ideologi. Peneliti menggunakan konsep ideologi untuk memberi nilai-nilai positif dan nilai-nilai yang dianut oleh anak-

anak *punk* dalam film kepada penonton. Ideologi diartikan dengan nilai-nilai yang terkandung dalam film. Ideologi yang paling banyak ditemukan dalam level ideologi adalah nilai persahabatan yang erat antar anggota *punk*.

Melalui tanda verbal dan non verbal yang telah diteliti menggunakan ketiga level di atas, maka ditemukan adanya konsep budaya *punk* yang muncul dalam film *Punk in Love*. Lalu hasilnya, peneliti menemukan bagaimana representasi budaya *punk* dalam film tersebut. Di dalam film *Punk in Love*, kelompok *punk* direpresentasikan sebagai sekelompok anak muda yang hidup di jalanan dan berpindah-pindah. Mereka mengamen untuk bertahan hidup di jalanan, mereka tidak bergantung pada orang lain. Tali persahabatan mereka sangat erat, mereka menjunjung solidaritas yang sangat tinggi. Di satu sisi lain, kelompok *punk* digambarkan sebagai kelompok yang dekat dengan kekerasan. Beberapa dari nilai tersebut hampir serupa dengan pikiran masyarakat luas mengenai *punk*, namun tidak semuanya seperti demikian.

5.2 Saran

Sebagai berikut beberapa saran dari peneliti, baik bagi akademisi maupun bagi praktisi media film:

- Bagi akademisi, penelitian yang dibuat oleh penulis menggunakan salah satu metode analisis isi yaitu semiotika John Fiske. Penelitian ini mengarah kepada analisa teks. Maka dari itu, penulis berharap agar penelitian ini dapat dikembangkan dengan metode atau analisa lain

misalnya penelitian yang mengarah kepada pemaknaan khalayak terhadap film *Punk in Love*.

- Bagi praktisi media film, peneliti berharap agar para pembuat film lebih memperhatikan makna-makna dalam film yang dibuat, agar dapat menjadi edukasi yang bermanfaat bagi masyarakat Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Baksin, Askurifai. 2013. *Jurnalistik Televisi Teori dan Praktik*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

Beryl, Elvira Valencia Gulo. 2015. *Representasi Budaya Patriarki dalam Film 7 Hati 7 Cinta 7 Wanita*. Skripsi. Tangerang: Universitas Multimedia Nusantara.

Bogdan, Robert C. dan Taylor, Steven J, 1975 dalam Moleong, Lexy. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Burton, Graeme. 2012. *MEDIA DAN BUDAYA POPULER*. Yogyakarta: JALASUTRA Anggota IKAPI.