

**REPRESENTASI REMAJA DALAM FILM INDONESIA
(Analisis Genre Pada Film-film Remaja Indonesia Tahun 2022)**

Dina Rahmawati

Prodi Ilmu Komunikasi, Jurusan Ilmu Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya
Email: dina.19090@mhs.unesa.ac.id

Putri Aisyiyah Rachma Dewi, S.Sos., M.Med.Kom.

Prodi Ilmu Komunikasi, Jurusan Ilmu Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya
Email: putridewi@unesa.ac.id

Abstrak

Film remaja merupakan suatu fenomena sosial yang turut berperan besar dalam proses pembentukan gagasan-gagasan budaya yang berkaitan dengan dunia remaja. Kajian terhadap film remaja tidak sederhana karena terdapat kecenderungan untuk menampilkan remaja dengan cara yang berbeda bergantung pada konteks sosial dalam periode waktu saat film tersebut diproduksi. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif menggunakan paradigma konstruktivistik. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, dokumentasi, dan studi pustaka dengan mengamati sumber data primer berupa film KKN di Desa Penari, Qorin, Dear Nathan: Thank You Salma, 12 Cerita Glen Anggara, Kukira Kau Rumah, dan Like & Share, serta sumber data sekunder yang didapat dari berbagai literatur atau studi kepustakaan. Dengan menggunakan metode analisis genre oleh Jane Stokes, penelitian terhadap keenam film tersebut menunjukkan adanya bentuk-bentuk representasi remaja, yaitu: (1) Representasi remaja yang penuh gejolak emosi dalam konvensi *setting*, (2) Representasi budaya nongkrong remaja dalam konvensi lokasi, (3) Representasi prinsip *be yourself* pada aktualisasi diri remaja dalam konvensi ikonografi, (4) Representasi perilaku asertif remaja dalam konvensi karakter, (5) Representasi kesadaran remaja terhadap kekerasan seksual dan darurat kesehatan mental dalam konvensi peristiwa naratif, serta (6) Representasi remaja jauh dari orang tua dalam konvensi struktur plot. Dengan demikian, ditemukan beberapa perbedaan atau pergeseran dalam menampilkan remaja di film-film remaja di setiap dekade.

Kata Kunci: *Film, Representasi, Remaja, Analisis Genre*

Abstract

Youth films are a social phenomenon that plays a major role in the process of forming cultural ideas related to the world of youth. The study of youth films is not simple because there is a tendency to present youth in different ways depending on the social context in the time period when the film is produced. This research is a descriptive qualitative research using a constructivist paradigm. Data collection techniques used observation, documentation, and literature study by observing primary data sources in the form of KKN di Desa Penari, Qorin, Dear Nathan: Thank You Salma, 12 Cerita Glen Anggara, Kukira Kau Rumah, and Like & Share, as well as data sources secondary data obtained from various literature or literature studies. By using the genre analysis method by Jane Stokes, the research on the six films shows that there are forms of youth representation, namely: (1) Representation of adolescents who are full of emotional turmoil in setting conventions, (2) Representation of youth hanging out culture in location conventions, (3) Representation of be yourself principles on self-actualization of adolescents in iconographic conventions, (4) Representation of assertive behavior of adolescents in character conventions, (5) Representation of adolescents' awareness of sexual violence and mental health emergencies in conventions of narrative events, and (6) Representation of adolescents far from their parents in conventions of structural plot. Thus, some differences or shifts were found in showing youth in youth films in each decade.

Keywords: *Film, Representation, Youth, Genre Analysis*

PENDAHULUAN

Menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN), remaja ialah kelompok usia 10-24 tahun dan belum menikah (BKKBN, 2012). Masa remaja merupakan masa persiapan menuju masa dewasa yang akan mengalami sejumlah perkembangan. Mulai dari pertumbuhan fisik, kognitif, kemandirian sosial dan ekonomi, hingga psikososial. Terdapat beberapa faktor yang turut memengaruhi dan membentuk sikap dan perilaku remaja, seperti lingkungan, pendidikan, kelas ekonomi, dan media massa, termasuk film. Sejak tahun 1970-an, remaja menjadi pasar film yang sangat menjajikan seiring dengan kepopuleran film remaja di Indonesia (Sen & Hill, 2000).

Film merupakan sebuah media komunikasi massa yang mudah dicerna, diamati, dan diikuti. Pada Undang - Undang Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman Bab I Pasal 1 disebutkan bahwa film ialah suatu karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan berfungsi sebagai media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi untuk dipertontonkan, baik dengan atau tanpa suara (Badan Perfilman Indonesia, 2009). Film memuat segala peristiwa atau kondisi yang terjadi dan berkembang di tengah masyarakat. Realitas sosial tersebut direpresentasikan dalam bentuk audio visual. Representasi merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengaitkan, menampilkan, memaknai, serta memproduksi kembali segala sesuatu yang diterima oleh panca indra dengan tanda-tanda, seperti gambar dan suara (Hartley, 2020). Film remaja merupakan sebuah genre film yang diatur secara spesifik dan ditujukan pada remaja (Noviani, 2011). Menurut Krishna Sen dan David T. Hill (2000) film remaja biasanya menampilkan konstruksi remaja secara visual, sosial, dan linguistik. Lebih lanjut, film remaja bisa menjadi media untuk menggambarkan realitas remaja serta pandangan dan sikap masyarakat terhadap remaja.

Ratna Noviani (2011) dalam kajiannya yang berjudul Konsep Diri Remaja dalam Film Indonesia, menganalisis delapan film remaja yang diproduksi dari tahun 1970-an hingga 2000-an. Hasil analisisnya menemukan pergeseran wacana

tentang dinamika dunia remaja yang bersifat kompleks dari dekade ke dekade. Dimana remaja membutuhkan sosok *role model* dari Barat dalam proses pembentukan identitas diri. Film-film tersebut juga menunjukkan keterlibatan Indonesia dalam proses globalisasi. Kajian terhadap film remaja Indonesia juga dilakukan oleh David (2008) dengan menganalisis film Catatan Si Boy (1991) dan film Ada Apa Dengan Cinta? (2001) yang hasilnya menunjukkan bahwa kedua film remaja tersebut cenderung mewacanakan tentang pelestarian budaya oleh remaja di tengah arus budaya global, serta perilaku seksual dan persoalan kelas ekonomi pada remaja. Fajar Sasora (2006) dalam menganalisis film Virgin (2004) menemukan bahwa budaya pop berupa *fashion* dan seks bebas yang tercermin dari industri budaya, komoditas hingga konsumerisme telah melanda para remaja. Film My Generation (2017) merupakan film remaja Indonesia yang tidak hanya menggambarkan seputar percintaan dan persahabatan, tetapi juga menunjukkan bahwa ketidakpatuhan dan kecerobohan remaja merupakan salah satu akibat dari disfungsi keluarga (Permana, 2019).

Dapat diketahui bahwa kajian terhadap film remaja tidak sederhana. Terdapat kecenderungan untuk menampilkan remaja dengan cara yang berbeda bergantung pada konteks sosial dalam periode waktu saat film tersebut diproduksi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui representasi remaja dalam film-film remaja Indonesia tahun 2022 dan bermanfaat untuk memberikan wawasan tentang realitas remaja dalam film Indonesia. Maka penulis melakukan penelitian dengan judul "*Representasi Remaja dalam Film Indonesia (Analisis Genre Pada Film-film Remaja Indonesia Tahun 2022)*". Penelitian ini menggunakan metode analisis genre oleh Jane Stokes yang dalam buku *How To Do Media and Cultural Studies* (2021) mengelompokkan genre menjadi 6 konvensi antara lain, *setting*, lokasi, ikonografi, karakter, peristiwa-peristiwa naratif, dan struktur plot.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Menurut Denzin & Licoln (dalam Anggito & Setiawan, 2018), penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan

untuk menafsirkan fenomena dengan melibatkan beragam metode. Paradigma penelitian yang digunakan adalah paradigma konstruktivistik, sehingga peneliti menekankan pada penafsiran atau interpretasi terhadap film-film remaja Indonesia tahun 2022 untuk mengetahui representasi remaja. Pada proses penafsiran, peneliti menggunakan metode analisis genre oleh Jane Stokes dengan mengidentifikasi enam konvensi genre yang meliputi *setting*, lokasi, peristiwa-peristiwa naratif, karakter, ikonografi, dan struktur plot.

Sumber data dalam penelitian ini yaitu sumber data primer berupa film KKN di Desa Penari, Qorin, Dear Nathan: Thank You Salma, 12 Cerita Glen Anggara, Kukira Kau Rumah, dan Like & Share, serta sumber data sekunder yang didapat dari berbagai literatur atau studi kepustakaan. Film-film tersebut merupakan film remaja dengan subgenre horor, percintaan, dan melodrama. Hal ini dikarenakan film-film remaja di Indonesia tahun 2022 didominasi oleh ketiga subgenre tersebut. Pemilihan film berdasarkan pada popularitas film saat diluncurkan, baik dari segi data jumlah penonton maupun penghargaan yang diterima. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dengan menonton, mengamati, serta menganalisis setiap adegan dari keenam film tersebut yang diakses melalui aplikasi *streaming* film yaitu Netflix dan Disney+Hotstar, serta didukung dengan teknik studi pustaka dengan mengutip teori dari berbagai buku seperti *Psikologi Remaja* oleh Sarlito Wirawan Sarwono (2016) yang membahas aspek-aspek perkembangan sikap dan perilaku remaja, dan teori-teori lain yang diambil dari sumber kepustakaan.

TEMUAN DAN HASIL

Analisis genre tidak hanya untuk membaca struktur atau elemen yang direpresentasikan oleh genre tertentu, tetapi juga untuk mengetahui serta menganalisis pilihan materi dari genre tertentu. Dalam penelitian ini, tujuan penggunaan metode analisis genre adalah untuk mengetahui kecenderungan struktural dalam film-film bertema remaja. Berdasarkan identifikasi konvensi generik, peneliti membagi bentuk-bentuk representasi remaja sebagai berikut:

Representasi Remaja yang Penuh Gejolak Emosi dalam Konvensi *Setting*

Setting berperan penting dalam film karena berkaitan dengan unsur cerita (Bordwel, et al., 2020). *Setting* diciptakan serealistik mungkin agar dapat meyakinkan penonton bahwa film tersebut benar-benar terjadi pada lokasi dan waktu sesuai konteks cerita. Dari segi *setting*, film-film bertema remaja cenderung menampilkan sisi emosional remaja. Masa remaja merupakan masa yang penuh emosi sehingga dipandang sebagai periode *storm and stress* (Sarwono, 2016). Salah satu ciri dari masa tersebut ialah ketegangan emosi yang meningkat dan meledak-ledak, serta sulit dikendalikan. Adapun emosi remaja yang ditampilkan dalam film mencakup seluruh bentuk emosi yang dikemukakan oleh Daniel Goleman (dalam Hamdanah & Surawan, 2022) sebagai berikut:

a. Amarah

Amarah, kebrutalan, benci, jengkel, mudah terganggu atau tersinggung, berang, permusuhan, hingga tindak kekerasan pada remaja biasanya muncul ketika ada sesuatu yang bertentangan dengan keinginan atau prinsipnya. Pada film KKN di Desa Penari, Nur marah dan jengkel kepada Bima dan Ayu setelah mengetahui perbuatan keduanya di kamar mandi dekat sanggar. Dalam film Dear Nathan: Thank You Salma, Nathan beberapa kali mengamuk hingga melakukan tindak kekerasan kepada teman-temannya yang mendukung pelaku pelecehan seksual. Film Kukira Kau Rumah menunjukkan Niskala yang mudah tersinggung jika ditentang oleh orang lain.

Remaja juga akan menunjukkan amarah saat diejek atau diremehkan oleh orang lain. Misalnya pada film Qorin, Yola marah dan jengkel terhadap teman yang mengejeknya. Di film 12 Cerita Glen Anggara, Glen marah kepada Rian yang menganggapnya terlalu mudah untuk dimanfaatkan. Juga pada film Like & Share, Lisa mengamuk ketika diremehkan oleh mamanya. Lisa juga dianggap konyol oleh Sarah karena terlalu obsesif untuk mengikuti Fita.



Gambar 1. Adegan remaja marah dalam film

b. Kesedihan

Kesedihan, melankolis, kesepian, putus asa, dan depresi lebih banyak disebabkan oleh ketidakharmonisan hubungan remaja dengan teman, pasangan, dan orang tua atau ditinggalkan oleh sosok yang dicintai. Emosi ini biasanya didukung dengan tata cahaya *Low Key Lighting* untuk menampilkan kesan muram. Pada film KKN di Desa Penari, Widya dan Nur sedih karena harus kehilangan dua teman mereka. Pada film Qorin, Gendhis menangis histeris saat kucing peliharaannya hilang. Hal ini dikarenakan Gendhis telah menganggap kucing tersebut sebagai teman di saat temannya yang lain sering mengabaikannya. Karakter Salma dalam film Dear Nathan: Thank You Salma kerap kali bersedih karena hubungannya dengan Nathan mulai renggang. Zanna juga tampak muram dan depresi karena tindak pelecehan seksual yang menimpanya. Pelecehan seksual dan *victim blaming* dapat membuat korban depresi karena tidak mendapatkan dukungan dari orang lain (Shopiani et al., 2021). Begitu pula pada film Like & Share yang menunjukkan kesedihan ketika Sarah mengalami kekerasan seksual. Shena dalam film 12 cerita Glen Anggara selalu merasa sedih setiap mengingat penyakitnya. Sementara dalam film Kukira Kau Rumah, Niskala merasa putus asa dan sedih berlebihan saat berada di fase depresi.



Gambar 2. Adegan remaja sedih atau depresi dalam film

c. Ketakutan

Rasa takut, cemas, gugup, khawatir, waswas, waspada, panik, dan fobia kerap muncul di malam hari. Ketakutan pada diri remaja dapat berupa kekhawatiran akan masa depan, waswas terhadap ancaman, takut kehilangan orang yang dicintai, hingga fobia tertentu. Pada film KKN di Desa Penari dan Qorin, rasa takut timbul karena adanya gangguan atau teror dari makhluk gaib. Sementara pada film Dear Nathan: Thank You Salma dan Like & Share, korban pelecehan seksual cenderung khawatir dengan masa depan mereka. Sebab, masyarakat masih memandang korban sebagai pihak yang bertanggung jawab atas kejahatan atau kekerasan yang menimpanya atau biasa disebut sebagai tindakan *victim blaming*. Lalu, pada film Kukira Kau Rumah dan 12 Cerita Glen Anggara, karakter Pram dan Glen digambarkan takut kehilangan pasangan sehingga mereka bersedia melakukan apa saja agar tidak kehilangan orang yang mereka cintai.



Gambar 3. Adegan remaja yang takut atau fobia dalam film

Sering kali rasa takut atau cemas berlebihan membuat remaja mengalami mimpi buruk saat tidur di malam hari. Hal ini karena rasa cemas atau stres dapat meningkatkan norepinephrin pada darah melalui stimulasi sistem saraf simpatis. Stres juga berkaitan dengan mimpi buruk, perubahan siklus tidur, sulit tidur, hingga sering terbangun tengah malam (Kozier, 2002). Seperti yang ditunjukkan dalam film KKN di Desa Penari, Qorin, dan Like & Share. Saat merasa cemas dan takut luar biasa, karakter Widya, Zahra, dan Lisa mengalami mimpi buruk dan terbangun dari tidurnya di malam hari. Kemudian, pada film Kukira Kau Rumah, 12 Cerita Glen Anggara, dan Dear Nathan: Thank You Salma, para karakter utama sama-sama kesulitan tidur karena khawatir

akan masa depan, atau terlalu memikirkan pasangan.

d. Kenikmatan

Kenikmatan, gembira, bahagia, puas, senang, bangga, serta kegirangan dalam film bertema remaja muncul disebabkan oleh banyak hal, mulai dari keberhasilan mencapai sesuatu hingga senang akan pemberian orang lain. Dalam film KKN di Desa Penari, kenikmatan ditunjukkan melalui adegan karakter Wahyu yang menikmati jamuan di pesta rakyat. Lalu, kenikmatan pada film Qorin terjadi ketika Gendhis girang dan senang menyambut kedatangan Yola sebagai santri. Salma di film Dear Nathan: Thank You Salma dan Shena di film 12 Cerita Glen Anggara merasa bahagia dan puas saat mendapatkan hadiah dari pasangan mereka. Sedangkan pada film Kukira Kau Rumah dan Like & Share, kenikmatan muncul berupa rasa girang, bangga, serta puas setelah berhasil meraih atau melakukan sesuatu. Niskala dan Pram di film Kukira Kau Rumah merasa senang ketika akhirnya mereka direspon dan dipuji oleh penyanyi terkenal. Begitu pun Lisa dan Sarah merasa puas ketika konten ASMR mereka mendapatkan angka *views* yang tinggi.



Gambar 4. Adegan remaja yang sedang senang dalam film

e. Cinta

Cinta, kasmaran, kasih sayang, penerimaan, bakti atau hormat, persahabatan, hingga kepercayaan biasanya berkaitan dengan hubungan yang positif antara remaja dengan orang tua, teman sebaya, dan pasangan. Semua film-film remaja menampilkan interaksi remaja bersama dengan teman sebayanya yang berjumlah satu sampai lima orang. Mereka biasanya membentuk kelompok untuk melakukan aktivitas secara bersamaan seperti sekolah atau kuliah, bermain,

hingga eksplorasi hobi. Perasaan kasmaran atau cinta juga ditunjukkan di setiap film.



Gambar 5. Adegan remaja sedang kasmaran atau suasana persahabatan dalam film

f. Terkejut

Emosi terkejut, takjub, terkesiap, dan terpana timbul karena ada hal yang mengerikan atau hal yang dianggap keren. Misalnya dalam film KKN di Desa Penari dan Qorin, para karakter dikejutkan dengan kejadian-kejadian mistis. Selanjutnya Salma di film Dear Nathan: Thank You Salma dan Niskala dalam film Kukira Kau Rumah dibuat takjub dengan lagu-lagu buatan karakter lain. Emosi terkejut dalam film 12 Cerita Glen Anggara digambarkan ketika Glen terpana dengan Shena yang mengenakan gaun. Pada film Like & Share, Lisa terkesiap saat bertemu dengan wanita yang ada di salah satu video pornografi.



Gambar 6. Adegan remaja terkejut dalam film

g. Jengkel

Emosi jengkel, hina, muak, benci, tidak suka, hingga mual bisa disebabkan oleh suatu hal yang bertentangan dengan keinginan atau prinsip remaja, tetapi juga dapat muncul karena ada sesuatu yang menjijikkan. Misalnya dalam film KKN di Desa Penari, Widya mengeluarkan jalinan rambut dari mulutnya sehingga membuat karakter lainnya merasa jijik dan ingin muntah. Pada film Qorin, Gendhis dibuat jijik sekaligus jengkel saat ada jin qorin yang memakan bangkai kucing peliharaannya. Selanjutnya, Nathan terlihat muak dengan sikap teman-temannya yang terlalu

membela pelaku pelecehan seksual. Sementara pada film *Kukira Kau Rumah*, *Like & Share*, serta *12 Cerita Glen Anggara*, emosi jengkel ditunjukkan melalui adegan ketika teman sebaya tidak suka dengan hubungan romantis. Sebab, hubungan romantis dianggap dapat merusak hubungan pertemanan.



Gambar 7. Adegan remaja merasa jengkel atau muak dalam film

h. Malu

Emosi malu, rasa bersalah, menyesal, dan rendah diri muncul setelah remaja membuat kesalahan. Seperti pada film *KKN di Desa Penari*, Ayu dan Bima menyesal setelah melakukan hubungan badan yang merupakan perbuatan terlarang. Dalam film *Dear Nathan: Thank you Salma dan Like & Share*, korban pelecehan seksual akan merasa malu dan hina sehingga mereka akan menjauh dari lingkungan sosialnya. Dalam film *Qorin*, Gendhis merasa rendah diri karena pernah dirundung. Lalu pada film *12 Cerita Glen Anggara* dan *Kukira Kau Rumah*, remaja merasa malu setelah dihina orang lain di depan umum.



Gambar 8. Adegan remaja merasa malu atau menyesal dalam film

Representasi Budaya Nongkrong Remaja dalam Konvensi Lokasi

Lokasi merupakan tempat pengambilan gambar dalam film, baik *indoor* maupun *outdoor*. Lokasi menjadi salah satu kontribusi visual terkuat yang menawarkan segala hal dengan tujuan tertentu (McCurdy, 2011). Pada masa remaja,

individu akan melewati masa peralihan dari kehidupan anak-anak menuju dewasa. Sejumlah perubahan terjadi pada remaja, salah satunya adalah perilaku sosial. Salah satu bagian dari kehidupan sosial remaja ialah nongkrong. Penelitian Ahmad Fauzi dkk (2017) menyatakan bahwa kafe bukan sekedar menjadi tempat makan dan minum, tetapi menjadi sarana membangun kehidupan sosial para remaja. Konsep suasana yang nyaman disertai dengan ketersediaan berbagai camilan ringan membuat remaja betah berlama-lama di kafe untuk bergaul, baik dengan teman atau pasangan. Meski demikian, nongkrong juga dapat dilakukan di warung kecil dengan kegiatan sederhana seperti berkumpul bersama teman.

Beberapa film menunjukkan remaja yang nongkrong di kafe pada waktu luang. Pada film *Dear Nathan: Thank You Salma*, para remaja biasa ke kafe untuk sekedar membeli minuman dan mengobrol santai. Obrolan yang dibahas seputar prinsip, pengalaman pribadi, dan hubungan romantis. Sementara untuk memuaskan rasa lapar, remaja lebih memilih untuk makan di warung pinggir jalan. Begitu pula pada film *Kukira Kau Rumah* yang menunjukkan kafe sebagai tempat para remaja berkumpul dengan teman atau berkencan dengan pasangan. Kemudian, kafe pada film *12 Cerita Glen Anggara* sering kali menjadi tempat berkumpul dengan teman sebaya untuk membicarakan seputar hubungan romantis atau bermain *game online*. Sementara pada film *KKN di Desa Penari*, para remaja biasa nongkrong di depan rumah dengan ditemani secangkir kopi dan obrolan santai. Lalu, para remaja di film *Qorin* biasa berkumpul ke tempat yang lebih sepi, yakni gubuk dekat hutan. Dalam film *Like & Share*, para remaja berkumpul di warung *seafood* untuk bercengkerama dan makan.



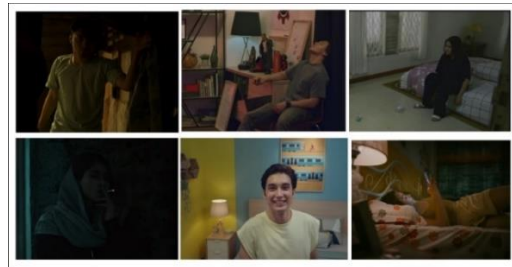
Gambar 9. Kegiatan nongkrong para remaja dalam film

Dalam hal ini, wacana tentang remaja menghabiskan waktu dengan teman sebaya cenderung sama dari dekade ke dekade. Namun, terdapat pergeseran berupa lokasi atau tempat yang dituju oleh para remaja pada film-film remaja Indonesia tahun 2022. Pada penelitian Ratna Noviani (2011), film-film remaja tahun 1970 sampai 2000-an menampilkan remaja yang kerap menghabiskan waktu bersama teman sebaya di *mall* atau pesta dansa. Film *Virgin* juga menunjukkan bahwa remaja sering menghabiskan uang dengan berbelanja di *mall* dan pergi ke klub malam yang identik dengan pergaulan bebas (Sasora, 2006). Begitu pula pada film *My Generation* tahun 2017, remaja lebih sering menghabiskan waktu di diskotik, kolam renang, hingga konser *band rock*. Sementara pada film-film remaja tahun 2022, para remaja ditampilkan sering menghabiskan waktu di lokasi atau tempat yang lebih santai dan kondusif agar mereka dapat membangun interaksi sosial dengan baik.

Konvensi lokasi dalam film-film remaja juga menunjukkan perilaku eksplorasi diri pada remaja. Eksplorasi diri merupakan salah satu aspek pembentukan identitas diri dengan mengidentifikasi minat dan bakat. Masa remaja merupakan tahapan yang sangat penting dalam hidup karena individu akan membentuk suatu identitas (Purwadi, 2013). Pada film *KKN di Desa Penari*, setiap remaja memiliki tugas yang berbeda sesuai dengan minat atau bakat yang dimiliki. Misalnya Ayu yang terlihat memantau pertumbuhan jagung di ladang. Lalu pada film *Qorin*, para santri yang minat berolahraga tampak aktif di lapangan. Karakter Salma dalam film *Dear Nathan: Thank You Salma* memiliki bakat menulis sehingga ia bergabung dalam komunitas sastra di kampusnya. Selanjutnya pada film *12 Cerita Glen Anggara*, Shena senang mengajar anak-anak tetangganya di rumah. Pada film *Kukira Kau Rumah*, Niskala gemar membaca buku sehingga ia kerap pergi ke perpustakaan. Selain eksplorasi konten ASMR, Lisa dan Sarah dalam film *Like & Share* juga memiliki minat dan bakat di bidang yang berbeda, seperti Lisa yang berminat untuk belajar membuat roti.

Di sisi lain, remaja dalam film juga membutuhkan ruang privasi. Meski banyak

menghabiskan waktu di luar rumah, remaja ketika berada di rumah akan lebih banyak berdiam diri di kamar tidur. Sebab, kamar tidur bagi remaja tidak hanya berfungsi sebagai tempat untuk istirahat, tetapi juga menjadi ruang pribadi untuk belajar, berpikir, bermain, serta menunjukkan bentuk dunianya sendiri (Purnomo et al., 2017). Pada film *KKN di Desa Penari*, karakter Bima bisa menyembunyikan hal-hal aneh di dalam kamar seperti sesajen. Pada film *Qorin*, ruang privasi tidak hanya berupa kamar, tetapi bisa berupa ruang terbuka yang sepi, seperti karakter Yola yang biasa menyendiri di belakang bangunan untuk merokok. Pada film *Kukira Kau Rumah*, kamar tidur menjadi tempat belajar, berpikir, juga istirahat. Pram sering kali sibuk membuat atau menyanyikan lagu di kamarnya. Kamar tidur dalam film *Dear Nathan: Thank You Salma* dan *12 Cerita Glen Anggara* menjadi tempat bagi karakternya untuk berpikir atau meluapkan perasaan. Selanjutnya dalam film *Like & Share*, Lisa melakukan masturbasi di dalam kamar.



Gambar 10. Remaja berada di ruang privasinya dalam film

Representasi Prinsip *Be Yourself* pada Aktualisasi Diri Remaja dalam Konvensi Ikonografi

Taylor & Willis (dalam Devita, 2013) memaparkan bahwa ikonografi dapat mempermudah penonton dalam mengerti informasi-informasi yang ada di film seperti karakter, aksi, *setting*, serta objek-objek yang familiar. Maslow (dalam Hafidh et al., 2023) menyebutkan bahwa aktualisasi adalah proses menjadi diri sendiri dengan mengembangkan potensi yang dimiliki. Lebih lanjut, aktualisasi diri menjadi kebutuhan remaja untuk untuk menyadari, mengerti, dan mengembangkan potensi diri. Pada film-film remaja dari dekade-dekade sebelumnya, sosok *role model* dari Barat dianggap

penting oleh para remaja untuk dijadikan rujukan dalam mengaktualisasikan diri. Sementara pada film-film remaja tahun 2022, para remaja cenderung menjadi dirinya sendiri dalam mengaktualisasikan diri mereka dan tidak lagi menjadikan idola sebagai *role model*.

Hampir semua remaja di dunia sangat lekat dengan *smartphone*. *Smartphone* dilengkapi dengan ketersediaan aplikasi yang beragam, seperti aplikasi untuk mendengarkan musik, bermain *game*, berjejaring sosial, menonton film atau video, membaca berita, serta media sosial. Media sosial digunakan untuk mendapatkan informasi, menumbuhkan citra, mendapatkan perhatian, mengembangkan hobi, serta menambah teman (Mahendra, 2017). Media sosial juga merupakan suatu *platform* untuk merepresentasikan diri, berinteraksi atau bekerja sama dengan sesama pengguna, hingga membentuk jaringan sosial secara virtual. Keberadaan media sosial menunjang kebutuhan aktualisasi diri remaja. Pada film *Like & Share*, Lisa dan Sarah membuat konten ASMR untuk diunggah di Youtube. Konten ASMR tersebut menampilkan Lisa dan Sarah yang makan berbagai makanan menarik dengan ekspresi sensual dan menyelipkan cuplikan-cuplikan video porno. Bagi mereka, hal tersebut mampu menjadi ciri khas konten mereka dan dapat memberikan *engagement* tinggi. Lalu, karakter Afkar dalam film *Dear Nathan: Thank You Salma* dan Pram dalam film *Kukira Kau Rumah* mengunggah karya lagu mereka ke media sosial. Keberhasilan aktualisasi diri remaja melalui media sosial ditandai dengan keviralan konten yang dibuat. Dalam film *Dear Nathan: Thank You Salma*, suatu konten bisa viral berkat dukungan sosok *influencer* yang memiliki jumlah pengikut yang banyak di media sosial. Pada film *Like & Share*, konten ASMR Lisa dan Sarah mendapatkan *likes* dan *views* yang banyak karena menampilkan sensualitas di dalamnya. Sementara pada film *Kukira Kau Rumah*, konten menyanyi Niskala dan Pram yang viral berhasil di-*notice* oleh penyanyi terkenal.



Gambar 11. Aktualisasi diri remaja melalui media sosial dalam film

Sementara itu, aktualisasi diri remaja dalam film *KKN di Desa Penari*, *Qorin*, dan *12 Cerita Glen Anggara* tidak melalui media sosial, melainkan melalui aksi nyata. Misalnya Zahra pada film *Qorin* yang memanfaatkan dengan baik potensinya dalam bidang akademik sehingga ia dikenal sebagai santri teladan. Pada film *KKN di Desa Penari*, aktualisasi diri ditunjukkan melalui kemampuan remaja dalam mengerjakan program kerja masing-masing. Glen dalam film *12 Cerita Glen Anggara* yang menyalurkan minatnya dalam bidang sosial dengan mengajar anak-anak.

Pakaian para remaja dalam film juga menjadi suatu bentuk aktualisasi diri. Hal ini dikarenakan pakaian yang dikenakan para remaja identik dengan kepribadian mereka masing-masing. Pakaian merupakan cara paling sederhana untuk menunjukkan kepribadian atau meningkatkan penampilan (Miller, 2006). Dalam film *KKN di Desa Penari* misalnya, Nur mengenakan pakaian tertutup dengan jilbab yang menandakan jika ia merupakan seorang muslim. Sementara Ayu kerap kali mengenakan pakaian terbuka yang menandakan keberanian dan ketidakpeduliannya terhadap kritik orang lain. Selanjutnya pada film *Qorin*, Yola memiliki penampilan yang berbeda. Ketika santri lain mengenakan rok atau gamis, Yola justru mengenakan celana agar ia tetap aktif dan gerakannya tidak terhambat.

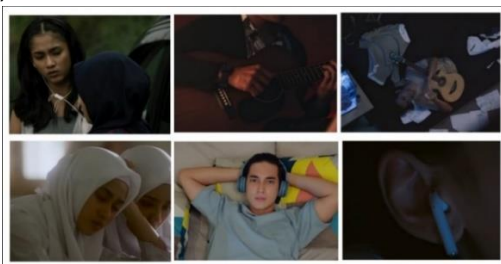
Pada film *Dear Nathan: Thank You Salma*, karakter Afkar kerap menggunakan kemeja dengan motif etnik yang memberikan kesan artistik dan kreatif sesuai dengan karakternya sebagai penyanyi. Para remaja di film *12 Cerita Glen Anggara* cenderung mengenakan pakaian berwarna cerah seperti merah muda, biru, hijau, dan kuning yang mencerminkan kehangatan, optimistis, harapan, hingga kepercayaan. Kemudian, remaja dalam film *Kukira Kau Rumah* lebih sering bergaya kasual dan natural dengan

pakaian sederhana seperti kaos, kemeja, jaket, jeans, dan sweater. Sementara pada film Like & Share, Lisa dan Sarah sering mengenakan pakaian berwarna cerah seperti merah muda, oranye, dan kuning yang menandakan keceriaan, percaya diri, dan energik. Namun, setelah mengalami kekerasan seksual, Sarah berpakaian lebih tertutup dan berwarna gelap seperti abu-abu atau hitam yang menunjukkan kesedihannya.



Gambar 12. Gaya pakaian remaja dalam film

Melalui konvensi ikonografi, ditemukan pula kecintaan remaja terhadap musik. Hal ini ditunjukkan melalui kebiasaan remaja mendengarkan musik dengan *earphone* atau *headphone*, belajar alat musik seperti gitar dan piano, hingga mencoba membuat karya lagu sendiri. Seperti karakter Pram di film *Kukira Kau Rumah* dan Afkar di film *Dear Nathan: Thank You Salma* yang menciptakan lagu mereka sendiri. Sedangkan pada keempat film lainnya, para remaja ditunjukkan senang mendengarkan musik melalui *smartphone* dengan menggunakan *earphone* atau *headphone*.



Gambar 13. Adegan remaja mendengarkan atau bermain musik dalam film

Representasi Perilaku Asertif Remaja dalam Konvensi Karakter

Hallet (dalam Forno, 2015) menerangkan bahwa karakter merupakan elemen penting di dalam narasi. Dengan adanya karakter, penonton akan dapat melihat adanya perbedaan antara satu

hal dengan yang lain. Tidak hanya itu, proses karakterisasi diistilahkan seperti proses *“show and tell”* yang dilakukan secara langsung atau tidak langsung. Karakterisasi yang dilakukan secara langsung dapat berupa penggambaran atau penjelasan tentang karakter tokoh secara eksplisit oleh narator. Sementara karakterisasi yang dilakukan secara tidak langsung biasanya berupa aksi-aksi tokoh atau perspektif tokoh lain. Dalam konvensi karakter, ditemukan perilaku asertif para remaja dalam film-film remaja Indonesia tahun 2022. Menurut Galassi (dalam Anggraini, 2010), perilaku asertif merupakan suatu bentuk komunikasi langsung dengan menyatakan kebutuhan, keinginan serta pendapat tanpa mengancam, merendahkan, atau menghukum orang lain.

Pada film *KKN di Desa Penari*, karakter Nur dengan berani datang ke rumah kepala desa untuk menyampaikan teror yang dialaminya dan meminta bantuan atau pertolongan. Karakter Bima juga menunjukkan perilaku asertif dengan mengungkapkan ketidaksenangannya terhadap Nur yang mencoba mencampuri urusan agamanya. Hal ini ditunjukkan melalui dialognya, *“Ibadahku yo ibadahku, duduk urusanmu. Kon gak perlu tau, Nur”*. Selanjutnya pada film *Qorin*, perilaku asertif ditunjukkan melalui karakter Yola yang berani mempertanyakan kebermanfaatan ritual pemanggilan jin kepada Ustaz Jaelani. Karakter Gendhis juga menunjukkan perilaku asertif dengan memuji Yola, serta mengungkapkan kesedihannya.

Dalam film *Dear Nathan: Thank You Salma*, perilaku asertif ditunjukkan melalui karakter-karakternya yang berani mengemukakan pendapat atau pandangan mereka. Afkar dengan percaya diri menyatakan perasaan sukanya kepada Salma, meski saat itu Salma masih menjalin hubungan dengan Nathan. Alih-alih menentang Afkar, Nathan yang mengetahui pernyataan Afkar tersebut justru menghargainya. Hal ini ditunjukkan melalui dialog Nathan, *“Jadi, fix nih, lo suka sama Salma?”* yang kemudian dijawab Afkar, *“Fix. Memang ada yang boleh ngejajah pikiran dan perasaan orang lain?”*. Lalu pada film *12 Cerita Glen Anggara*, Shena senantiasa berperilaku asertif, seperti mengungkapkan perasaannya setelah direndahkan oleh orang lain. Hal tersebut ditunjukkan melalui dialognya, *“Gue emang perlu dikasihaniin. Dan Glen*

kasihan sama gue. Makanya dia mau bantu wujudin semua keinginan gue”.

Pada film *Kukira Kau Rumah*, perilaku asertif ditunjukkan melalui adegan ketika Pram memberikan pendapatnya yang ditandai dengan dialog *“Tanpa lo minta, gue boleh dong berpendapat, kecuali lo Orba”*. Kemudian pada film *Like & Share*, karakter Lisa dan Sarah sama-sama menunjukkan perilaku asertif. Misalnya Lisa yang menunjukkan ketidaknyamanannya ketika berada di tempat latihan sepatu roda sehingga ia pun berpamitan kepada Sarah untuk pulang terlebih dahulu. Sarah juga mengungkapkan penerimaannya terhadap Lisa yang juga ditunjukkan melalui dialog, *“Orang tua lo boleh nge-judge lo. Ngomong apa yang mereka pengen, ngomongin tentang lo, terserah. Tapi kalo gue, gue akan selalu nerima lo apa adanya. Trust me”*. Selain itu, Sarah tetap berusaha untuk memutuskan hubungannya dengan Devan lewat komunikasi secara langsung meski ia menyimpan rasa trauma pasca mengalami kekerasan seksual.

Representasi Kesadaran Remaja terhadap Kekerasan Seksual dan Darurat Kesehatan Mental dalam Konvensi Peristiwa Naratif

Armantono (Firziandini et al., 2018) mengungkapkan bahwa naratif adalah rangkaian peristiwa dalam film yang saling berkesinambungan antara satu dengan yang lain, serta berkaitan dengan hukum kausalitas yang terjadi dalam ruang dan waktu. Tasrif membagi struktur naratif dalam film menjadi lima tahap, yaitu (1) *situation* atau gambaran suatu keadaan, (2) *generating circumstances* atau peristiwa yang memulai pergerakan, (3) *rising action* atau keadaan saat peristiwa mulai memuncak, (4) *climax* atau peristiwa-peristiwa yang mencapai puncaknya, serta (5) *denouement* atau proses pemecahan persoalan-persoalan dari semua peristiwa.

Dari konvensi peristiwa naratif, ditemukan kesadaran remaja terhadap kekerasan seksual dalam beberapa film remaja dari lintas subgenre. Menurut WHO (2017), kekerasan seksual adalah segala tindakan seksual, usaha melakukan tindakan seksual, komentar atau saran berperilaku seksual, serta tindakan hubungan seksual dengan paksaan. Film *Qorin* menunjukkan bahwa pondok pesantren yang selama ini dianggap aman ternyata belum tentu aman dari kekerasan seksual. Hal ini

dikarenakan perempuan yang menjadi korban berada di posisi rentan, sementara pelaku memiliki kuasa. Pelaku kekerasan seksual dalam film *Qorin* merupakan seorang ustaz bernama Jaelani. Sementara itu, karakter Yola yang merupakan penyintas kekerasan seksual lebih waspada dengan segala tindakan orang lain, termasuk tindakan Ustaz Jaelani. Ketika melihat perbuatan Ustaz Jaelani yang mengurung para gadis desa di kandang, Yola segera memberi tahu teman-temannya untuk tidak menuruti semua perkataan Ustaz Jaelani.

Lalu pada film *Dear Nathan: Thank You Salma*, karakter Zanna juga mengalami kekerasan seksual. Namun saat Zanna melapor, ia tidak mendapatkan keadilan karena para pimpinan kampus lebih memihak pelaku yang merupakan putra dari ketua program studi di kampus tersebut. Teman-temannya pun berusaha untuk membelanya dan mengupayakan agar haknya sebagai korban bisa terpenuhi. Misalnya Nathan yang dengan lantang melawan pelaku. Ia juga bersedia menjadi garda terdepan untuk membela korban kekerasan seksual, yang ditandai melalui dialog *“Eh, kalo ini kejadian ke adik lo, gue siap rebut, Den. Kalo ini kejadian ke keluarga kalian, gue siap maju di barisan paling depan!”*. Karakter Salma juga menunjukkan kesadaran terhadap kekerasan seksual. Seperti adegan ketika ia hendak diraba oleh preman jalanan, ia segera memukul dan memarahi preman tersebut. Selain itu, para remaja di film ini juga mengadakan kampanye anti pelecehan seksual. Sementara pada film *Like & Share*, kesadaran terhadap pelecehan seksual ditunjukkan melalui Sarah yang membela Lisa yang menerima ejekan bernuansa sensual. Kemudian ketika Sarah mengalami kekerasan seksual, Lisa berusaha membantu sahabatnya itu dengan meminta saran meminta saran kepada Fita yang merupakan penyintas kekerasan seksual.

Di sisi lain, terdapat beberapa film remaja Indonesia tahun 2022 yang menunjukkan darurat kesehatan mental pada remaja melalui konvensi peristiwa naratif. Remaja mengalami sejumlah perubahan fisik, psikis, dan sosial. Remaja perlu untuk beradaptasi dengan perubahan-perubahan tersebut agar tidak menimbulkan masalah yang bisa berdampak pada kesehatan mental atau jiwa.

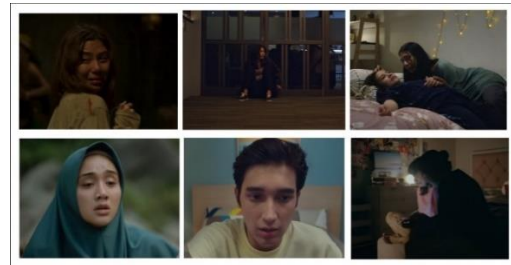
Oleh karena itu, para remaja rentan mengalami gangguan kesehatan mental. Gangguan kesehatan mental yang paling sering terjadi pada remaja adalah depresi dan kecemasan (Muslimahayati & Rahmy, 2021). Depresi adalah suatu gangguan mental berupa gangguan emosional. Sementara kecemasan merupakan suatu keadaan ketika emosi negatif timbul karena khawatir dengan bahaya yang mengancam (Annisa & Ifdil, 2016).

Gejala depresi yang sering ditemukan pada remaja ialah perasaan mudah tersinggung, ketakutan, tertekan, sedih berkepanjangan, dan tidak memiliki semangat. Akibatnya, remaja yang depresi cenderung menarik diri dari lingkungan sosial, memiliki harga diri rendah, mudah putus asa, hingga memiliki pikiran-pikiran negatif yang mengarah ke tindakan bunuh diri. Sedangkan rasa cemas yang berlebihan dapat menimbulkan ketakutan dan kekhawatiran, sehingga dapat mengganggu aktivitas atau proses belajar. Pada remaja, kecemasan dapat menimbulkan masalah insomnia, sulit fokus, pelupa, dan cenderung mudah marah (Muslimahayati & Rahmy, 2021).

Secara khusus, film *Kukira Kau Rumah* mengangkat isu gangguan mental bipolar pada remaja. Gejala bipolar yang ditunjukkan dalam film tersebut ialah perubahan emosi secara drastis dari rasa gembira ekstrim (mania) menjadi rasa depresi akut. Pada film *Qorin*, Zahra mengalami cemas yang berlebihan akibat trauma pasca pelecehan seksual yang menimpanya. Sehingga ia sering ketakutan, sedih, dan merasa tertekan. Sama halnya dengan film *Dear Nathan: Thank You Salma*, karakter Zanna mengalami depresi setelah mengalami pelecehan seksual. Selain karena trauma, depresi tersebut diperparah dengan fenomena *victim blaming*, situasi kehilangan orang tua, serta tidak mendapatkan hak atau keadilan sebagai korban pelecehan seksual. Sehingga Zanna merasa putus asa, tidak memiliki semangat, hingga hendak melakukan tindakan bunuh diri. Selanjutnya dalam film *Like & Share*, Sarah juga mengalami depresi setelah mengalami kekerasan seksual dan *revenge porn*. Ia menarik diri dari lingkungan sosial, memiliki harga diri rendah, putus asa, dan tidak memiliki semangat. Sarah juga hendak bunuh diri, yang mana hal ini ditunjukkan melalui dialog Lisa, "*Sarah nggak bisa tidur, Van. Dia*

nggak mau tidur, dia nggak mau makan, dia nggak bisa ngapa-ngapain. Dia pengen bunuh diri gara-gara lo!".

Sementara film *KKN di Desa Penari* menunjukkan tindakan asusila yang dilakukan oleh remaja. Dimana Ayu dan Bima melakukan hubungan badan di gubuk dekat sanggar yang merupakan larangan desa setempat. Akibatnya, mereka harus mengabdikan diri kepada Badarawuhi sampai meninggal dunia. Film *12 Cerita Glen Anggara* lebih fokus kepada persoalan remaja bertahan hidup dan mengandalkan harapan-harapan dalam berjuang dengan penyakit kronis. Selain itu, film ini juga menyoroti ketulusan Glen dalam membantu Shena untuk mewujudkan 12 keinginannya.



Gambar 14. Adegan remaja mengalami depresi atau cemas berlebihan dalam film

Film-film remaja juga menunjukkan optimisme remaja ketika berhadapan dengan suatu masalah. Menurut Shapiro (dalam Wini et al., 2020), optimisme ialah ketika individu selalu memiliki harapan baik dalam menghadapi segala situasi. Optimisme mendorong individu agar selalu berpikir bahwa semua yang terjadi merupakan hal yang terbaik bagi dirinya. Dalam film *KKN di Desa Penari*, Ayu dan Bima tetap optimis untuk melanjutkan program kerja meski terdapat banyak masalah yang muncul. Hal ini ditunjukkan melalui dialog, "*Emangnya kita nggak bisa berjuang dulu sampai selesai?*" atau "*Aku memang salah, Nur. Tapi, aku mohon, Nur. Kita harus selesaikan KKN ini, Nur. Kasihan sama yang lain, Nur*". Pada film *Qorin*, optimisme remaja ditunjukkan melalui sikap Yola yang selalu mendukung Zahra untuk melawan kejahatan dan melalui dialognya, "*Ra, kalau sampai ada apa-apa, kita harus berani melawan ya*" atau "*Lo nggak perlu takut. Kita cari jalan keluarnya bareng-bareng, ya?*".

Pada film *Dear Nathan: Thank You Salma*, Zanna yang mengalami depresi akhirnya bisa

bangkit dan kembali semangat menjalani kehidupan. Ia juga optimis dalam mengejar masa depan, seperti yang ditunjukkan melalui dialognya "Ayah gue harus tahu dia nggak gagal mendidik gue. Kuliah gue harus lanjut, gue harus cumlaude, dan gue harus bikin ayah gue bangga sama gue". Selanjutnya, optimisme remaja pada film 12 Cerita Glen Anggara ditunjukkan melalui karakter Shena yang tidak menyerah dalam pengobatan penyakitnya. Hal ini ditampilkan melalui dialog, "Shena bukan nyerah ya, Ma. Shena nggak pernah nyerah". Film Kukira Kau Rumah menunjukkan optimisme remaja melalui karakter Niskala yang yakin bisa bernyanyi di panggung tanpa bantuan obat penenang saat masih di fase depresi. Hal ini ditunjukkan pula melalui dialognya, "I can handle this. I'm okay. Everything is gonna be fine". Sementara pada film Like & Share, optimisme remaja ditunjukkan melalui karakter Sarah yang pada akhirnya berani untuk kembali tampil di konten ASMR setelah mengalami kekerasan seksual dan *revenge porn*. Sarah juga menolak pernyataan Devan "Ingat, dimana-mana hidup cewek yang hancur, bukan cowok".

Representasi Remaja Jauh dari Orang Tua dalam Konvensi Struktur Plot

Plot merupakan rangkaian cerita yang tersusun atas tahapan-tahapan peristiwa naratif yang saling berhubungan (Aminuddin, 2013). Plot juga dapat menunjukkan perkembangan karakter yang terlibat di beberapa konflik. Melalui konvensi struktur plot, ditemukan perkembangan karakter dalam film-film remaja yang terjadi karena suatu masalah atau adanya dukungan dari teman sebaya. Kedekatan remaja dengan teman sebaya disebabkan oleh segenap perubahan fisik, psikis, dan sosial remaja yang kemudian juga mengakibatkan kerenggangan hubungan remaja sebagai anak dengan orang tuanya (Sarwono, 2016). Menurut A. Muri Yusuf (dalam Fhadila, 2017) menyatakan bahwa perubahan fisik yang dialami para remaja dapat mengganggu keseimbangan perilaku. Ketidakseimbangan yang timbul dapat dilihat dari tingkah laku remaja yang mudah tersinggung, menarik diri dari keluarga, atau menentang kewenangan. Tingkah laku tersebut kemudian membuat orang tua merasa kecewa hingga akhirnya tidak mencurahkan kasih sayang

kepada remaja atau bahkan mengabaikannya. Selain itu, orang tua juga kerap menganggap remaja sebagai anak kecil. Kegagalan fungsi keluarga inilah yang mendorong para remaja untuk menjauhkan diri dari orang tua.

Kondisi tersebut juga ditampilkan dalam film-film remaja. Dalam film KKN di Desa Penari, kegiatan yang dilakukan oleh para remaja luput dari perhatian orang tua. Orang tua hanya akan memperhatikan para remaja ketika ada kejadian buruk yang menimpa mereka. Pada film Qorin, Umi Yana tidak percaya terhadap perkataan Yola terkait perbuatan Ustaz Jaelani dan lebih fokus pada kesalahan Yola. Lalu pada film Dear Nathan: Thank You Salma, Nathan dimarahi oleh papanya usai mengikuti demonstrasi. Glen dalam film 12 Cerita Glen Anggara kerap dituntut oleh orang tuanya untuk segera melanjutkan pendidikan. Namun, orang tua Glen tidak membantunya dalam menemukan tujuan atau *passion*. Pada film Kukira Kau Rumah, Niskala dilarang oleh papanya untuk melakukan kegiatan yang berhubungan dengan dunia luar. Hal ini membuatnya merasa tidak bebas. Selain itu, Pram juga selalu merasa kesepian di rumah karena mamanya terlalu sibuk bekerja. Pada film Like & Share, Lisa selalu dikritik oleh mamanya tentang cara berpakaian, teman, hingga hobi yang dijalaninya.



Gambar 15. Adegan remaja terlibat konflik dengan orang tua dalam film

Pada akhirnya, remaja menjadi lebih dekat dengan teman atau sahabatnya. Bagi remaja, sahabat memiliki posisi penting karena mereka bisa saling bercerita serta berbagi informasi, minat, hingga rahasia. Semua film-film remaja menunjukkan hubungan remaja dengan teman dan sahabat. Dalam film KKN di Desa Penari, teman berfungsi sebagai kawan berbagi, partner hingga penolong. Pada film Qorin, teman lebih sering ditunjukkan sebagai sosok yang selalu mendukung,

membantu, dan menguatkan remaja. Terlihat dari perilaku Zahra dan Yola yang saling memberi dukungan. Lalu pada film *Dear Nathan: Thank You Salma*, Zanna didukung oleh teman-temannya untuk tetap bangkit setelah mengalami pelecehan seksual. Glen dalam film *12 Cerita Glen Anggara* juga dibantu oleh teman-temannya dalam menemukan Shena. Pada film *Kukira Kau Rumah*, Niskala selalu ditemani oleh Dinda dan Oktavianus sejak kecil hingga beranjak dewasa. Sementara pada film *Like & Share*, Lisa dan Sarah saling mendukung satu sama lain dan saling menerima apa adanya. Lisa juga berusaha untuk selalu ada untuk Sarah yang telah mengalami kekerasan seksual.

PENUTUP

Kesimpulan

Dari penelitian ini, ditemukan representasi remaja yang dianalisis dengan teori genre milik Jane Stokes yang meliputi *setting*, lokasi, ikonografi, karakter, peristiwa naratif, dan struktur plot. Hasil penelitian ini di antaranya: representasi remaja yang penuh dengan gejala emosi yang meliputi amarah, sedih, takut, kenikmatan, cinta, terkejut, jengkel, dan malu dalam konvensi *setting*, representasi budaya nongkrong, baik di kafe, warung, ataupun gubuk dalam konvensi lokasi, representasi prinsip *be yourself* pada aktualisasi diri remaja dalam konvensi ikonografi, representasi perilaku asertif pada remaja dalam konvensi karakter, representasi kesadaran remaja terhadap kekerasan seksual dan darurat kesehatan mental dalam konvensi peristiwa naratif, serta representasi remaja yang jauh dari orang tua dalam konvensi struktur plot. Sehingga berdasarkan hasil penelitian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan atau pergeseran dalam menampilkan remaja di film-film remaja Indonesia tahun 2022 dengan film-film remaja di dekade-dekade sebelumnya berdasarkan penelitian terdahulu. Perbedaan wacana tersebut menandakan bahwa para remaja pada tiap dekade memiliki perbedaan yang cukup signifikan karena tumbuh dan berkembang di lingkungan yang berbeda serta dipengaruhi oleh perubahan sosial, sistem pendidikan, teknologi, budaya, dan nilai-nilai yang berbeda. Namun, perbedaan tersebut tidak selalu berlaku untuk setiap individu.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan di atas, terdapat beberapa saran yang ingin diberikan diantaranya:

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi ataupun acuan untuk mengembangkan penelitian serupa yang berkaitan erat dengan film dan analisis genre.
2. Industri perfilman diharap dapat memproduksi karya film yang bersifat menghibur sekaligus mengandung pesan edukatif, sehingga penonton mendapatkan pengetahuan baru. Tentu diperlukan adanya usaha dan kemampuan yang maksimal serta kesatuan visi dan misi para kru dalam proses pembuatan film.
3. Melalui penelitian ini, masyarakat diharapkan dapat menyadari bahwa film sebagai media representasi kehidupan nyata mengandung pesan moral dan pengetahuan. Masyarakat juga diharapkan dapat memilah dan memilih hal-hal yang positif atau negatif dalam film. Sehingga tidak diterima begitu saja secara mentah. Hal positif yang terkandung dalam film dapat diimplementasikan pada kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. (2013). *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Anggraini, F. (2010). *Korelasi Antara Self Esteem Dengan Perilaku Asertif Siswa SMPN 20 Malang*. Universitas Negeri Malang.
- Annisa, D. F., & Ifdil, I. (2016). Konsep Kecemasan (Anxiety) pada Lanjut Usia (Lansia). *Konselor*, 5(2), 93.
- Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN). (2012). *Kajian Penduduk Remaja (10-24). Policy Brief: Pusat Penelitian Dan Pengembangan Kependudukan, Seri I No.6, 1-44*.
- Badan Perfilman Indonesia. (2009). *Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009*. Jakarta.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Jeff, S. (2020). *Film Art: an Introduction : An Introduction*. (12th ed.). New York: McGraw-Hill Higher Education.

- Fauzi, A., Punia, I. N., & Kamajaya, G. (2017). Budaya Nongkrong Anak Muda di Kafe (Tinjauan Gaya Hidup Anak Muda di Kota Denpasar). *Jurnal Ilmiah Sosiologi (SOROT)*, 3(5), 1-3.
- Fhadila, K. D. (2017). Menyikapi Perubahan Perilaku Remaja. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 2(2), 17-23.
- Firziandini, I., Haryanto, D., & Ilham, M. (2018). Analisis Struktur Naratif pada Film Merry Riana Mimpi Sejuta Dolar dalam Membangun Adegan Dramatik. *Publikasi Budaya*, 6(2), 140-146.
- Forno, D. M. (2015). Penggambaran Karakter pada Tokoh Utama dalam Film "Maleficent." *Jurnal E-Komunikasi*, 3(2).
- Hafiidh, M., Silviana, & Sugandi. (2023). Penggunaan Aplikasi Tiktok Sebagai Wadah Aktualisasi Diri Remaja Kota Balikpapan. *Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman*, 11(01), 25-34.
- Hamdanah, & Surawan. (2022). Remaja Dan Dinamika. Yogyakarta: K-Media.
- Hanan, D. (2008). Changing Social Formations in Indonesian and Thai Teen Movies. In A. Haryanto (Ed.), *Popular Culture in Indonesia: Fluid Identities in Post-Authoritarian Politics* (pp. 54-69). London & New York: Routledge.
- Hartley, J. (2020). *Communication, Cultural And Media Studies* (5th ed.). New York: Routledge.
- Kozier, B. (2002). *Fundamentals of Nursing: Concept Theory and Practices* (5th ed.). California: Eddison Wesley.
- Krishna, S., & T., H. D. (2000). *Media, Culture and Politics in Indonesia*. New York: Oxford University Press.
- Mahendra, B. (2017). Eksistensi Sosial Remaja dalam Instagram. *Jurnal Visi Komunikasi*, 16(01), 151-160.
- McCurdy, K. M. (2011). *Shoot on Location: The Logistics of Filming on Location, Whatever Your Budget Or Experience* (Issue 1). London: Routledge.
- Miller, J. R. (2006). *The Role of Appearance in Sorority Membership Selection*. The University of Georgia.
- Muslimahayati, M., & Rahmy, H. A. (2021). Depresi dan Kecemasan Remaja Ditinjau dari Perspektif Kesehatan dan Islam. *DEMOS: Journal of Demography, Ethnography and Social Transformation*, 1(1), 35-44.
- Noviani, R. (2011). Konsep Diri Remaja Dalam Film Indonesia: Analisis Wacana Atas Film Remaja Indonesia Tahun 1970-2000-an. *Jurnal Kawistara*, 5(3), 40-54.
- Permana, H. (2019). *Representasi Remaja dalam Film "My Generation" (Analisis Semiotika Representasi Remaja Dalam Film "My Generation")*. Disertasi tidak diterbitkan. Surabaya: Pps UPN Veteran Jatim.
- Purnomo, A. E., Priyanto, D. D., & Agustina, W. (2017). Ruang Privasi Mengambarkan Perilaku Agresif Pada Remaja Private Room Describe Aggressive Behavior in Adolescence. *Journal Nursing Care and Biomolecular*, 1(1), 57.
- Purwadi. (2013). Perbedaan Eksplorasi Antara Remaja yang Tinggal di Desa dengan Remaja yang Tinggal di Kota. In *Proceeding Konferensi Nasional Psikologi* (pp. 95-114). Aceh: Universitas Muhammadiyah Aceh.
- Sarwono, S. W. (2016). *Psikologi Remaja*. Depok: Rajawali Pers.
- Sasora, F. (2006). *Representasi Budaya Remaja dalam Film Virgin*. Disertasi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Pps Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Shopiani, B. S., Wilodati, & Supriadi, U. (2021). Fenomena Victim Blaming pada Mahasiswa terhadap Korban Pelecehan Seksual. *Sosietas : Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 11(1), 940-955.
- Stokes, J. (2021). *How To Do Media & Cultural Studies* (3rd ed.). London: SAGE Publications Ltd.
- Wini, N., Marpaung, W., & Sarinah, S. (2020). Optimisme Ditinjau Dari Penerimaan Diri Pada Remaja Di Panti Asuhan. *Proyeksi*, 15(1), 12.