

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Adolescence atau masa remaja adalah masa usia kehidupan yang menarik dan sangatlah krusial, karena bagi sebagian besar remaja pada rentang usia 12-16 tahun merupakan tahun kehidupan yang penuh dengan kejadian dan peristiwa berkaitan dengan pertumbuhan dan perkembangan (Izzani et al., 2024). Menurut Hurlock (2015) dalam (Ardiansyah & Kurniawati, 2025) remaja mengalami perubahan kondisi secara signifikan pada fisik, emosional, dan sosial. Masa remaja merupakan suatu fase transisi yang ditandai dengan fase pembentukan dan eksplorasi identitas diri melalui teman sebaya, lingkungan serta dari keluarga (PERMANA, 2019). Remaja juga memiliki tugas-tugas perkembangan yang difokuskan dalam upaya untuk mencapai kemampuan bersikap dan berperilaku secara dewasa, seperti mampu menerima keadaan dirinya, memahami peran seks/jenis kelamin, mengembangkan kemandirian emosional dan ekonomi, mengembangkan konsep dan keterampilan intelektual yang dibutuhkan dalam melakukan peran sebagai anggota masyarakat, menginternalisasi nilai-nilai moral, dan merencanakan masa depan (M.Pd, 2023). Posisi ini membuat mereka seringkali tidak memiliki otoritas penuh, namun tetap dituntut untuk bertanggung jawab seperti orang dewasa. Hal ini dapat menciptakan adanya ketegangan yang menimbulkan ketimpangan kekuasaan, di mana remaja sering kali dipandang sebagai sumber kepanikan moral di masyarakat (Cohen, 2011).

Sejak konsep “*storm and stress*” diperkenalkan oleh G. Stanley Hall pada tahun 1904, masyarakat barat sering menganggap masa remaja dalam rentang usia 12 sampai 23 tahun merupakan fase yang penuh dengan topan dan tekanan yang ditandai dengan konflik dan perubahan suasana hati (Santrock, 1987). Remaja tidak lagi dianggap sebagai anak-anak, tetapi juga belum bisa dianggap dewasa. Sehingga masa remaja merupakan fase yang secara sosial di konstruksikan dan ditempatkan dalam posisi “di antara” atau liminal. Stereotip seperti itu dapat menimbulkan masalah, seperti yang peneliti Joseph Adelson (1979) ungkapkan mengenai “*Adolescence generalization gap*”, yaitu generalisasi tentang remaja yang terus berkembang karena informasi mengenai kelompok remaja yang terbatas tetapi sangat terlihat (Santrock, 1987). Penggambaran remaja seperti ini dapat memunculkan kesan negatif terhadap kelompok remaja itu sendiri. Akibatnya, bukan hanya masyarakat yang memiliki pandangan negatif terhadap remaja, tetapi juga bagaimana remaja memandang diri mereka sendiri.

Diskriminasi terhadap remaja dapat dialami sejak masa anak-anak sampai awal masa dewasa. Salah satu bentuk diskriminasi pada remaja yaitu stereotip atau keyakinan yang membentuk pola pikir untuk mengelompokkan orang, tetapi seringkali bersifat berlebihan dan tidak adil (Stangor, 2015). Dalam hal ini remaja menghadapi serangkaian stereotip, prasangka, dan diskriminasi yang lebih unik daripada anak-anak dan orang dewasa (Wray-Lake et al., 2026). Stereotip negatif terhadap remaja sangatlah beragam, seperti orang dewasa seringkali melihat remaja sebagai individu yang lebih bermasalah, suka memberontak, emosi yang tidak

stabil, kurang hormat, lebih mementingkan diri sendiri, lebih asertif, dan lebih berpetualang daripada mereka (Santrock, 1987).

Prasangka dan stereotip negatif dalam masyarakat mengenai remaja tidak hanya disebabkan oleh pengalaman pribadi mereka tetapi juga diperkuat oleh penggambaran remaja dalam media seperti film. Seringkali film menampilkan realitas kehidupan remaja sebagaimana masyarakat memandang mereka, yaitu melalui alur cerita yang menggambarkan masa remaja sebagai suatu fase kehidupan yang berkaitan dengan perilaku menyimpang, komunikasi antar teman, dan hubungan dengan orang tua (PERMANA, 2019).

Salah satu series yang mengangkat tema tentang remaja adalah series *Adolescence*, series ini bergenre *psychological crime* yang berasal dari Inggris. Series *Adolescence* (2025) rilis pada 13 Maret 2025 melalui layanan streaming film, Netflix. Series garapan Jack Thorne dan Stephen Graham yang disutradarai oleh Philip Barantini ini telah mencatat jumlah penonton yang luar biasa yaitu 66,3 juta dalam waktu 11 hari, dan menjadi serial Inggris yang paling banyak ditonton sepanjang masa pada *platform* Netflix (Metro.co.uk, 2025). Pada ajang Emmys Awards 2025 series ini meraih penghargaan dalam kategori Serial Terbatas atau Antologi Terbaik. Dilansir dari IMBD.com, series *Adolescence* telah meraih kesuksesan penonton yang signifikan dengan mendapat *rating* 8,2/10 melalui *voting* dari kurang lebih 1.500 pengguna IMBD (*Adolescence*, 2025). Dari *rating* tersebut menandakan bahwa series ini sukses dipasarkan dan terbukti banyak yang tertarik dengan series ini dan sukses di pasaran sehingga series ini berhasil menempati peringkat teratas Netflix di berbagai negara.

Dilansir dari TIME (Waxman, 2025) series *Adolescence* (2025) menceritakan mengenai kehilangan masa remaja yang tragis. Tidak hanya sekedar drama kriminal biasa, namun series ini juga mengangkat isu-isu sosial yang relevan dengan realitas kehidupan remaja saat ini yaitu seperti isu identitas diri, media sosial, dan kekerasan remaja. Dibuka dengan penangkapan oleh polisi di sebuah kota di Utara Inggris dengan menerobos masuk ke kamar tidur Jamie Miller (Owen Cooper), seorang remaja berusia 13 tahun. Series ini mengisahkan tentang Jamie yang ditangkap atas tuduhan pembunuhan terhadap Katie Leonard yaitu teman sekelasnya. Melalui tahap interogasi dan investigasi terungkap hal-hal mengejutkan mengenai pemikiran Jamie serta identitas dirinya.



Gambar 1.1. Poster Series *Adolescence*

Source : IMDB, 2025

Series *Adolescence* (2025) menjadi lebih berkesan bagi penonton karena pada setiap episodenya menggunakan gaya pengambilan gambar dengan teknik *one-shot* atau pengambilan gambar tunggal panjang terus-menerus tanpa potongan dan tanpa

edit. Penggunaan teknik sinematografi *single shot cinema* dalam pengambilan gambar pada series ini memberikan kesan keterlibatan emosional yang intens dari adegan demi adegan ke penonton (Kurniawan & Setiawan, 2025).

Permasalahan tentang penggambaran karakter remaja dalam series *Adolescence* merupakan adanya kecenderungan untuk melihat sisi negatif remaja masih sangat kuat melalui series ini. Menurut penelitian dari (shakunthala, 2013) representasi media yang menampilkan stereotip remaja secara berlebihan memiliki dampak signifikan pada perkembangan dan proses sosialisasi remaja. Remaja sangat rentan dalam menyerap pesan-pesan dalam media, hal ini dapat membentuk cara pandang terhadap mereka sendiri atau orang lain berdasarkan representasi tersebut. Paparan terhadap stereotip yang bias atau merugikan dapat membentuk keyakinan, sikap, dan perilaku mereka, yang pada akhirnya dapat berpotensi untuk memperkuat diskriminasi dan pengucilan. Oleh karena itu penting untuk menyediakan penggambaran remaja dalam media yang beragam dan positif untuk mendorong nilai-nilai toleransi, memahami realitas remaja secara utuh, dan mendorong inovasi serta perubahan sosial.

Misrepresentasi remaja yang ada dalam series yang seringkali muncul adalah penggambaran karakter remaja yang selalu ditampilkan sebagai kelompok yang memiliki citra negatif, dianggap berbahaya, dan diperlakukan tidak adil oleh otoritas dewasa dalam struktur teks dalam series *Adolescence*, contohnya melalui karakter utama remaja dalam series ini yaitu Jamie Miller merupakan remaja yang melakukan pembunuhan terhadap Katie. Kesalahan representasi terjadi karena adanya generalisasi yang diterapkan secara tidak adil kepada kelompok remaja

dalam series ini. Hal ini terlihat dari salah satu adegan dari episode dua dan empat, yaitu melalui kalimat dalam dialog yang dilontarkan karakter dewasa yang ditujukan kepada karakter remaja yaitu, “*anak-anak ini sulit diatur*” dan “*kita tidak bisa berbuat apa-apa, zaman sekarang semua anak begitu*”. Ketidakadilan dalam penggambaran remaja juga terlihat sudut pandang narasi, dimana dominasi sudut pandang yang digunakan adalah perspektif otoritas karakter dewasa.

Adegan yang menampilkan stereotip negatif remaja dalam series *Adolescence* tidak hanya akan memperkuat pandangan tentang remaja yang dianggap sebagai kelompok manusia yang dianggap bermasalah, tidak bisa mengontrol emosi, suka mengganggu, egois, impulsif, dan tidak bertanggung jawab namun juga dapat memengaruhi bagaimana remaja memandang diri mereka sendiri. Dimana hal ini dapat berdampak sangat buruk jika remaja mulai memercayai dan menginternalisasi pandangan negatif tersebut (Qu, 2023). Dampak-dampak yang dapat terjadi dari penggambaran stereotip terhadap remaja dalam media yaitu membuat mereka tersisih atau termarginalisasi, seperti kurang dipercaya, remaja jarang dilibatkan dalam pengambilan keputusan, suara remaja dianggap tidak penting, dan remaja akan berperilaku sesuai dengan harapan negatif tersebut (Lee, n.d., 2025).

Menurut Ardianto et al., 2017 dalam (Laminto, 2024) film merupakan bentuk dari media komunikasi massa yang populer dan menjadi sarana untuk menyampaikan pesan atau makna tersirat ataupun tersurat kepada audiens. Media tidak hanya menjadi sumber realitas bagi individu, tetapi juga bagi suatu kelompok dan masyarakat untuk mendapat gambaran dan citra dari realitas sosial

(PERMANA, 2019). Media massa seperti film juga dapat menyuguhkan dan mengonstruksi realitas dengan maksud dan tujuan tertentu. Representasi kehidupan remaja menjadi objek yang menarik untuk dibahas pada konteks media massa, karena masa remaja merupakan fase yang unik dan penuh tantangan (Wahyuningratna & Putri, 2023). Pada konteks film remaja, remaja cenderung dikaitkan dengan wacana identitas yang memotret proses konsep pencarian identitas diri atau konsep diri oleh para remaja (Dyanutami, 2015). Film dengan tema remaja memiliki pengaruh dan berperan besar dalam pembentukan perilaku pada kehidupan remaja. Menurut penelitian dari (Jin, n.d., 2025) film remaja seharusnya dapat menggambarkan pengalaman masa remaja yang bersifat universal maupun spesifik. Oleh karena itu, film remaja bukan hanya sekedar hiburan, tetapi film ini diharapkan mampu untuk menantang stereotip, memberikan ruang bagi suara yang kurang terwakili, dan mendorong penonton untuk lebih terbuka terhadap keberagaman dengan menggabungkan pengalaman remaja yang bersifat umum dan unik sehingga dapat menciptakan pemahaman pengalaman mengenai kehidupan remaja dan memperluas cara kita memandang masa remaja.

Film dengan tema remaja terus berkembang dan berusaha untuk menampilkan kisah remaja yang lebih realistis dan kompleks, dari tokoh remaja yang memberontak hingga cerita yang beragam dan mencakup latar belakang sosial, budaya, dan identitas diri. Hal ini terlihat dalam series *Adolescence* (2025) dimana Jamie Miller digambarkan sebagai seorang remaja biasa, tetapi sebenarnya dia terjerumus dalam subkultur *online* yang berbahaya yang menyebabkan dia melakukan tindakan kekerasan. Terdapat salah satu kritik dari ahli Neurosaintis dan

psikolog, Sarah Jaine Blakemore mengenai cara series *Adolescence* menggambarkan remaja. Blakemore mengamati bahwa series *Adolescence* memang secara akurat menampilkan impulsivitas dan kelabilan emosi yang umum pada remaja, namun series ini dinilai masih memproduksi stereotip lama mengenai remaja yang cenderung murung dan mudah marah. Menurut Kylie Lang, series ini dianggap menyederhanakan agresi remaja dengan mengaitkannya pada radikalisasi online atau forum-forum yang menyebarkan ideologi misoginis, dan mengabaikan faktor penting seperti perundungan di sekolah dan lingkungan sosial (Parentnial, 2025). Hal ini memperlihatkan bahwa penggambaran remaja dalam series *Adolescence* memunculkan respon publik yang berbeda-beda. Oleh karena itu, penelitian ini ingin melihat realitas remaja seperti apa yang ditampilkan dalam series *Adolescence* 2025. Apakah penggambaran masa remaja di series ini menentang atau justru memperkuat stereotip mengenai masa remaja yang ada.

Semiotika adalah ilmu yang digunakan untuk melihat keterkaitan antara tanda dan makna serta bagaimana tanda dikombinasikan menjadi suatu kode. Penelitian ini mengimplementasikan analisis semiotika untuk mengetahui bagaimana series *Adolescence* menggambarkan remaja melalui produksi tanda dan simbol dan bagaimana pemaknaannya dalam mempertahankan gagasan atau ideologi tertentu mengenai remaja. Analisis semiotika yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori semiotika John Fiske yang mengkaji pemaknaan terhadap tanda melalui tiga level yaitu level realitas, representasi, dan ideologi.

1.2. Rumusan Masalah

Adolescence atau masa remaja adalah masa usia kehidupan yang menarik dan sangatlah krusial. Sejak konsep “*storm and stress*” diperkenalkan oleh G. Stanley Hall pada tahun 1904, masyarakat barat sering menganggap masa remaja dalam rentang usia 12 sampai 23 tahun merupakan fase yang penuh dengan topan dan tekanan yang ditandai dengan konflik dan perubahan suasana hati. Remaja tidak lagi dianggap sebagai anak-anak, tetapi juga belum bisa dianggap dewasa. Sehingga masa remaja merupakan fase yang secara sosial di konstruksikan dan ditempatkan dalam posisi “di antara” atau liminal. Remaja juga memiliki tugas-tugas perkembangan yang difokuskan dalam upaya untuk mencapai kemampuan bersikap dan berperilaku secara dewasa. Posisi ini membuat mereka seringkali tidak memiliki otoritas penuh, namun tetap dituntut untuk bertanggung jawab seperti orang dewasa. Hal ini dapat menciptakan adanya ketegangan yang menimbulkan diskriminasi, di mana remaja sering kali dipandang sebagai sumber kepanikan moral di masyarakat.

Diskriminasi terhadap remaja dapat dialami sejak masa anak-anak sampai awal masa dewasa. Salah satu bentuk diskriminasi usia yaitu stereotip atau keyakinan yang membentuk pola pikir untuk mengelompokkan orang, tetapi seringkali bersifat berlebihan dan tidak adil. Prasangka dan stereotip negatif dalam masyarakat yang mendorong perilaku diskriminasi pada remaja tidak hanya disebabkan oleh pengalaman pribadi mereka tetapi juga diperkuat oleh penggambaran remaja dalam media seperti film.

Salah satu series yang mengangkat tema tentang remaja adalah series *Adolescence*. Representasi kehidupan remaja dalam series ini menjadi objek yang menarik untuk dibahas pada konteks media massa, karena masa remaja merupakan fase yang unik dan penuh tantangan. Film remaja seharusnya diharapkan mampu untuk menantang stereotip, memberikan ruang bagi suara yang kurang terwakili, dan mendorong penonton untuk lebih terbuka terhadap pemahaman mengenai kehidupan remaja. Namun, terdapat kecurigaan mengenai bagaimana penggambaran karakter remaja dalam series *Adolescence*, yaitu apakah penggambaran remaja dalam series ini terdapat kecenderungan yang kuat untuk melihat sisi negatif remaja. Misrepresentasi remaja dalam series ini seringkali muncul melalui penggambaran karakter remaja yang selalu ditampilkan sebagai kelompok yang memiliki citra negatif, dianggap berbahaya, dan diperlakukan tidak adil oleh otoritas dewasa dalam struktur teks dalam series *Adolescence*. Kesalahan representasi terjadi karena adanya generalisasi yang diterapkan secara tidak adil kepada kelompok remaja dalam series ini. Hal ini terlihat dari salah satu adegan dari episode dua dan empat, yaitu melalui kalimat dalam dialog yang dilontarkan karakter dewasa yang ditujukan kepada karakter remaja yaitu, “*anak-anak ini sulit diatur*” dan “*kita tidak bisa berbuat apa-apa, zaman sekarang semua anak begitu*”. Ketidakadilan dalam penggambaran remaja juga terlihat sudut pandang narasi, dimana dominasi sudut pandang yang digunakan adalah perspektif orang dewasa yang menunjukkan ideologi yang berkembang dalam masyarakat. Paparan terhadap stereotip yang bias atau merugikan dapat membentuk keyakinan, sikap, dan perilaku mereka, yang pada akhirnya dapat berpotensi untuk memperkuat

diskriminasi dan pengucilan. Dampak yang terjadi dari representasi negatif remaja adalah tidak hanya dapat memperkuat adanya diskriminasi terhadap remaja terhadap remaja, tetapi juga membuat mereka tersisih atau termarginalisasi, seperti kurang dipercaya, remaja jarang dilibatkan dalam pengambilan keputusan, suara remaja dianggap tidak penting, dan remaja akan berperilaku sesuai dengan harapan negatif.

Selain itu, penggunaan teknik sinematografi *single shot cinema* dalam pengambilan gambar pada series ini memberikan kesan keterlibatan emosional yang intens dari adegan demi adegan ke penonton. Oleh karena itu, untuk dapat memahami pesan yang terkandung dalam film seperti teks dan visual film, penelitian ini mengimplementasikan teori semiotika John Fiske untuk mengetahui bagaimana tanda dan simbol diproduksi dalam series *Adolescence* untuk mengkomunikasikan gagasan atau ideologi tertentu mengenai remaja.

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ideologi dominan yang terdapat dalam series *Adolescence* (2025) melalui produksi berbagai tanda dan simbol dalam penggambaran remaja.

1.4. Signifikansi Penelitian

1.4.1. Signifikansi Teoritis

Penelitian ini dapat membantu sebagai referensi dan menambah wawasan untuk penelitian selanjutnya mengenai representasi remaja pada media massa seperti film. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberi kontribusi untuk

pengembangan dalam bidang kajian ilmu komunikasi, yaitu representasi menggunakan studi semiotika pada objek yang terdapat dalam film.

1.4.2. Signifikasi Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkaitan seperti akademisi dan peneliti untuk penelitian selanjutnya mengenai representasi remaja dalam media. Penelitian ini juga dapat dijadikan rujukan untuk pertimbangan penggambaran karakter remaja yang lebih inklusif dalam industri perfilman.

1.4.3. Signifikasi Sosial

Penelitian ini harapannya dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman bagi masyarakat khususnya orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan mengenai bagaimana representasi remaja dalam media sehingga masyarakat dapat memahami realitas remaja secara utuh, mendorong nilai-nilai toleransi, dan mendorong inovasi serta perubahan sosial.

1.5. Kerangka Pemikiran Teoritis

1.5.1 Paradigma Penelitian

Paradigma adalah suatu perspektif, cara berpikir, mempersepsi, dan menilai serta melakukan suatu hal yang mempunyai keterkaitan dengan sesuatu secara khusus mengenai visi realitas (Hordan (1970) dalam Sugiyono, 2016: 49). Paradigma dalam penelitian menjadi landasan bagi peneliti untuk membantu dalam menyusun kerangka dan pengolahan data sampai hasil penelitian akan sesuai dengan apa yang diteliti.

Paradigma yang digunakan pada penelitian ini adalah paradigma kritis. Paradigma kritis merupakan cara berpikir yang mempercayai bahwa terdapat penindasan atau ketidakadilan yang diterima dalam masyarakat karena adanya internalisasi dari ideologi dominan yang memengaruhi cara pikir masyarakat yang menganggap ideologi dominan tersebut adalah suatu yang benar. Ideologi dominan dibentuk dan dipertahankan melalui konteks diskursif dan simbolik melalui gambar, bahasa, objek, dan kalimat. Paradigma kritis digunakan untuk melawan ideologi dominan yang menciptakan ketidaksetaraan (Lapan et al., 2011). Paradigma kritis yang digunakan pada suatu penelitian, menilai suatu objek dengan cara kritis yang bertujuan untuk meninjau kebenaran didalamnya (Salim, 2006: 71). Maka dari itu, dalam penelitian ini mengenai representasi remaja dalam series *Adolescence* (2025) peneliti dapat memberikan penjelasan mengenai bagaimana ideologi yang memengaruhi karakter remaja digambarkan dalam series ini.

1.5.2. State of The Art

1. Penelitian dengan judul “**Masculinity in Stephen Graham & Jack Thorne’s Film Adolescence**” dilakukan oleh Yosi Evelyn Tondang, Nabila Shaini Putri, Annisa Ananda, dan Syamsul Bahri pada tahun 2025. Maskulinitas merupakan konsep yang dari dulu sampai sekarang terus membentuk bagaimana laki-laki diharapkan dalam bertindak di masyarakat. Series *Adolescence* menyoroiti harapan mengenai maskulinitas dengan menggambarkan berbagai karakter laki-laki dalam interaksi sehari-hari mereka dan mencerminkan bagaimana maskulinitas beroperasi dalam kehidupan nyata. Penelitian ini mengkaji bentuk-bentuk maskulinitas pada

tokoh-tokoh dalam series *Adolescence* berdasarkan teori R.W. Connell (2025). Teori tersebut mengklasifikasikan maskulinitas menjadi empat, yaitu hegemonic masculinity, subordinate masculinity, marginalized masculinity, dan complicit masculinity. Penelitian ini menggunakan metode deksriptif kualitatif dalam menelaah realitas sosial melalui dialog dan adegan yang dipilih. Hasil dari penelitian ini bahwa pada series *Adolescence* representasi bentuk dari *hegemonic masculinity* muncul paling banyak yaitu sebanyak 14 kali (64%), subordinat masculinity muncul sebanyak 6 kali (27%), marginalized masculinity muncul 2 kali (9%), dan complicit masculinity ditampilkajn paling sedikit yaitu hanya 1 kali (5%). Data diatas menunjukkan bagaimana media tetap mempertahankan maskulinitas hegemonik dan dengan secara halus mengakui alternatifnya, serta memberikan pengetahuan mengenai dinamika gender yang dialami oleh remaja laki-laki saat ini.

2. Penelitian kedua berjudul “**Analisis Semiotika Toxic Maculinity Dalam Representasi Kenakalan Remaja di Mini Seri *Adolescence* (2025)**” yang dilakukan oleh Gladyssia Kinssy pada tahun 2025. Banyaknya remaja yang terpapar bermacam-macam narasi sosial di media massa dan media sosial membentuk perilaku menyimpang seperti kenakalan remaja yang biasanya terjadi pada masa remaja menuju dewasa. Narasi yang sering muncul adalah tentang konstruksi maskulinitas yang bermasalah atau *toxic masculinity*. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana representasi toxic masculinity dibentuk dalam mini seri *Adolescence* (2025). Metode

yang digunakan untuk memahami bagaimana makna *toxic masculinity* dikomunikasikan dan diinternalisasikan oleh tokoh utama yang merupakan remaja laki-laki adalah pendekatan semiotika yaitu dengan menelaah tanda-tanda visual, simbolik, dan naratif yang konsisten muncul. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa mini seri *Adolescence* menampilkan representasi bentuk-bentuk dari *toxic masculinity* dari berbagai simbol, yaitu seperti kekerasan fisik sebagai bentuk pembuktian diri, penolakan terhadap ekspresi emosional, sampai tekanan dari kelompok sebaya yang memperkuat budaya dominasi. Analisis representasi tersebut menunjukkan hubungan erat antara tekanan sosial, krisis identitas, dan kecenderungan remaja untuk menormalisasi perilaku menyimpang. Temuan ini juga mempertegas pentingnya pendidikan gender sejak dini dan literasi media untuk mencegah tertanamnya nilai-nilai *toxic masculinity* yang berisiko memicu perilaku kriminal dan disfungsional.

3. Penelitian ketiga berjudul **“Representasi Remaja Dalam Film Indonesia (Analisis Genre Pada Film-Film Remaja Indonesia Tahun 2022)”** yang dilakukan oleh Dina Rahmawati pada tahun 2023. Penelitian mengenai film remaja tidaklah sederhana karena terdapat kecenderungan untuk menggambarkan remaja dengan perspektif yang berbeda sesuai dengan konteks sosial dalam periode waktu saat film dibuat. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan metode analisis genre dari Jane Stokes. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, dan studi pustaka dengan melihat sumber data primer yaitu

film KKN di Desa Penari, Qorin, Dear Nathan: Thank You Salma, 12 Cerita Glen Anggara, Kukira Kau Rumah, dan Like & Share. Penelitian ini juga menggunakan data sekunder yang diperoleh dari berbagai literatur atau studi kepustakaan. Hasil dari penelitian terhadap keenam film tersebut menunjukkan bahwa terdapat bentuk-bentuk representasi remaja seperti representasi remaja yang penuh dengan luapan emosi dalam konvensi setting, representasi budaya hangout dalam konvensi lokasi, representasi prinsip *be yourself* sebagai bentuk aktualisasi remaja dalam konvensi ikonografi, representasi kesadaran remaja terhadap isu kekerasan seksual serta kondisi darurat kesehatan mental melalui konvensi peristiwa naratif, representasi remaja yang memiliki jara relasi dengan orang tua dalam konvensi struktur alur cerita. Hal tersebut menunjukkan adanya sejumlah perbedaan atau pergeseran dalam cara representasi remaja yang ditampilkan dalam film-film remaja pada setiap dekade.

4. Penelitian keempat berjudul **“Adolescence manufacture outrage and instructed victimhood: How the discourse on boys alienation is fuelled by anti-feminist agendas”** yang dilakukan oleh Steven Roberts, Jackson Fairchild, Helen Keleher, Verity Trott, dan Stephanie Wescott pada tahun 2025. Jurnal ini meneliti wacana tentang budaya dan politik dalam series *adolescence* (2025) dan menganalisis bagaimana keterasingan “anak laki-laki” diposisikan dalam agenda reaksioner yang anti-feminis. Asumsi dari penelitian ini adalah bahwa meskipun *Adolescence* telah menimbulkan diskusi publik mengenai maskulinitas, kekerasan berbasis gender, dan

identitas remaja, namun penerimaannya menunjukkan mengenai grievance politics atau politik keluhan. Hasil dari penelitian ini adalah melalui konsep manufactured outrage dan instructed victimhood, artikel ini menunjukkan bagaimana kelompok hak-hak laki-laki, komentator media, influencer daring dan sebagian kelompok kesehatan mental laki-laki secara strategis membingkai feminisme dan kesetaraan gender sebagai ancaman dengan membuat narasi mengenai anak laki-laki yang diposisikan menjadi korban utama.

5. Penelitian kelima berjudul **“Representasi Kehidupan Remaja Pada Tokoh Maik dalam Film Tschick Karya Fatih Akin”** yang dilakukan oleh Faris Ardiansyah pada tahun 2025. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis serta mendeskripsikan tanda denotatif dan konotatif dan juga kondisi-kondisi yang memengaruhi pembentukan identitas pada tokoh Maik dalam film Tschick karya Fatih Akin. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan metode analisis semiotika dari Roland Barthes serta teori psikologi perkembangan remaja dari Elizabeth B. Hurlock. Data diperoleh dari pengamatan pada adegan, dialog, dan monolog dalam film, selanjutnya dianalisis berdasarkan dua tahap pemaknaan yaitu denotatif dan konotatif. Hasil dari penelitian ini adalah proses pembentukan identitas diri Maik dipengaruhi oleh enam kondisi yaitu kematangan usia, teman sebaya, hubungan keluarga, peran gender, kreativitas, dan nama dan julukan, total data adalah 19. Representasi berbagai tanda dalam film memperlihatkan bahwa Maik mengalami konflik

batin dan sosial yang merefleksikan proses pembentukan identitas pada masa remaja. Film Tschick menampilkan perjalanan pencarian jati diri remaja melalui relasi sosial, pengalaman emosional, dan proses refleksi diri yang berlangsung secara berkelanjutan.

6. Penelitian ketiga yang berjudul **“Representasi Kekerasan Pada Remaja di Amerika Serikat (Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Film Scream Vi)”** yang dilakukan oleh Rani Widya Puspita, Yuri Alfrin Aladdin, dan Nuriyati Samatan pada tahun 2025. Film Scream VI menggambarkan kekerasan yang dialami dan dilakukan oleh remaja dalam konteks sosial di Amerika Serikat, yaitu dengan memperlihatkan berbagai bentuk kekerasan fisik dan psikologis. Tujuan dari penelitian ini adalah mengkaji makna kekerasan dalam film tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan metode semiotika dari Roland Barthes. Fokus analisis penelitian ini adalah identifikasi penanda dan petanda yang mengonstruksi narasi kekerasan, termasuk kekerasan sebagai balas dendam, trauma psikologis, serta mitos kekerasan sebagai bentuk pertahanan diri dan keadilan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa film ini merepresentasikan pola agresi yang berulang serta konsekuensi negatif kekerasan terhadap korban maupun pelaku baik secara fisik dan psikologis.

Berdasarkan keenam penelitian terdahulu yang telah dilakukan, terdapat kesamaan dalam pembahasan yaitu menggunakan karakter remaja sebagai korpus penelitian. Terdapat perbedaan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian yang

akan dilakukan terkait representasi remaja dalam series *Adolescence* yaitu penggunaan pendekatan semiotika John Fiske. Penelitian ini memberikan perspektif baru dengan menganalisis teks film melalui tiga level makna dari John Fiske yaitu level realitas representasi dan ideologi. Pendekatan ini dapat membantu untuk memahami makna teks lebih mendalam mengenai bagaimana tanda visual, narasi, dan teknik sinematografi, dan konstruksi ideologis membentuk makna mengenai remaja.

1.5.3. Teori Representasi

Stuart Hall menjelaskan bahwa representasi merupakan cara untuk menyampaikan pesan pada orang lain dengan penggunaan bahasa. Representasi tak hanya sebuah cermin pasif dari realitas, namun suatu proses aktif yang membentuk makna melalui simbol, tanda, dan bahasa yang dimaknai secara kolektif oleh masyarakat. Dengan menggunakan representasi orang dapat memahami dunia dan berkomunikasi secara bermakna. Hal ini berarti, dalam memahami dunia sosial tidak hanya dari pengalaman langsung, namun juga dapat melalui proses representasi pada media, bahasa, dan praktik budaya (Hall, 1997 dalam (Pinkan et al., 2025)). Representasi mencakup berbagai media simbolik seperti gambar, suara, teks, dan simbol. Makna tak tergantung pada objek, tetapi dibentuk oleh sistem representasi dalam budaya (Pinkan et al., 2025).

Representasi pada media seperti film digunakan untuk mengkonstruksi realitas dan menormalisasikan perspektif atau ideologi tertentu. Sehingga representasi pada media menampilkan realitas dari individu atau suatu kelompok tertentu berdasarkan pandangan yang dianggap dominan atau umum.

Penggambaran karakter pada film melalui kombinasi alur cerita, visual, serta suara digunakan oleh pembuat film untuk menciptakan suatu persepsi dominan dari realitas yang selanjutnya disalurkan ke penonton (Hall, 2009).

Terdapat tiga pendekatan representasi menurut Stuart Hall, pertama pendekatan reflektif, yaitu bagaimana cara manusia memahami dan menciptakan makna melalui ide-ide, media objek, dan pengalaman yang ada di masyarakat yang dibuat oleh manusia secara konkret. Kedua adalah pendekatan intensional, yaitu cara penyampaian bahasa secara lisan ataupun tulisan yang menghantarkan makna khusus di setiap karya yang dibuat. Bahasa merupakan makna yang digunakan oleh penutur dalam menyampaikan makna yang bersifat spesifik dan unik. Ketiga adalah pendekatan konstruksionis, yaitu cara untuk membentuk ulang makna 'di dalam' dan 'melalui' bahasa (Yamin & -, 2024). Dalam konteks pembahasan ini, representasi merujuk pada struktur dari bentuk media terhadap semua aspek realitas atau kenyataan, seperti peristiwa, masyarakat, sampai identitas budaya. Bentuk dari representasi ini bisa berupa kata-kata atau tulisan dan juga dapat dilihat dari bentuk gambar bergerak atau film.

Sistem representasi terdapat dua proses yang terdiri dari proses representasi mental dan proses melalui bahasa. Representasi mental adalah proses dimana segala sesuatu dihubungkan dengan seperangkat konsep yang ada dipikiran kita. Artinya, semua sistem yang ada dalam pikiran kita dapat membentuk suatu makna yang digunakan untuk mempresentasikan dunia. Representasi melalui bahasa yaitu proses yang mengaitkan konstruksi makna dengan suatu proses. Konsep yang terdapat di pikiran seseorang harus dijabarkan dalam bahasa yang universal dan

mengaitkan konsep dalam bahasa tertulis, bahasa tubuh, dan bahasa visual seperti foto.

1.5.4. Teori Semiotika

Teori semiotika John Fiske merupakan sarana atau alat analisis untuk mamahami bagaimana sistem tanda pada dalam media membentuk suatu makna. Pada komunikasi dan kajian media, melihat bahwa proses konstruksi makna bergantung pada cara pesan dikodekan dan diartikan, bukan hanya dari isi pesan itu sendiri. Tayangan media banyak memuat tanda simbolik yang kompleks yang pada setiap tanda saling berhubungan sehingga membentuk sebuah makna. Realitas tidak muncul begitu saja melalui kode-kode pada tayangan media, tetapi juga diolah oleh penonton dengan alat indera sesuai dengan referensi yang telah dimiliki, hal tersebut membuat sebuah kode dapat dimaknai secara berbeda oleh setiap orang. Setiap orang dapat berbeda memahamai sebuah makna dalam tayangan media sesuai dengan latar belakang, budaya, kelas sosial, dan lainnya (Vera, 2024 dalam (Nurhayati, 2018).

Menurut John Fiske, semiotika dipahami sebagai studi yang mengkaji sistem tanda dan bagaimana makna dikonstruksikan dan dikomunikasikan melalui teks media. Fokusnya adalah hubungan antara tanda dan makna yang diciptakan dalam praktik komunikasi masyarakat. Terdapat tiga ranah utama dalam kajian semiotika menurut John Fiske yaitu tanda, kode, dan kebudayaan. Tanda adalah objek fisik yang menyampaikan makna dengan bentuk dan tafsir yang dapat berbeda-beda pada tiap individu. Kode merupakan sistem yang mengatur tanda agar dapat digunakan untuk memnuhi kebutuhan komunikasi dalam konteks sosial dan

budaya. Kebudayaan yaitu sebagai tempat dimana kode dan tanda dikomunikasikan dan dimaknai (Pinkan et al., 2025).

Menurut John Fiske, peristiwa yang ditampilkan pada tayangan media telah dikonstruksi melalui kode-kode sosial yang dikelompokkan menjadi tiga level yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi. Level realitas adalah level pertama dari pengkodean, pada fase ini tanda dan simbol dapat dilihat oleh panca indera manusia. Unsur-unsur yang ditandakan (*encoded*) sebagai realitas yaitu seperti pakaian, perilaku, percakapan, gesture, suara, aktor, ekspresi). Level representasi terbagi menjadi dua, yaitu kode teknikal dan bahasa tulis. Pada kode teknikal menggunakan unsur-unsur teknis seperti kamera, lighting, musik, suara, dan editing. Sedangkan dalam bahasa tulis menggunakan unsur-unsur seperti kalimat, kata, foto, dan grafik, sedangkan dalam bahasa gambar terdapat unsur-unsur seperti kamera, editing musik, tata cahaya, dan lainnya. seluruh elemen ini selanjutnya diteruskan ke dalam kode representasional yang menghadirkan karakter, alur cerita, action, dialog, dan setting. Level ideologi adalah level terakhir, dimana unsur-unsur sebelumnya diorganisasikan dan dikelompokkan pada kode-kode ideologis seperti ras, agama, budaya dan hierarki sosial (Ariffananda & Wijaksono, 2023).

1.5.5. Masa Remaja

Remaja merupakan masa perkembangan transisi atau peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Pada masa ini perubahan yang terjadi mencakup perubahan biologi, kognitif, dan sosial emosional (Remaja, A. H. P., 2023). Anak-anak yang berada pada usia 12 atau 13 tahun sampai dengan usia 19 tahun sedang

dalam pertumbuhan yang mengalami masa remaja. Masa remaja adalah masa yang menjadi penentu karena pada masa ini anak-anak mulai mengalami perubahan pada psikis dan fisiknya. Perubahan kejiwaan yang terjadi pada masa ini mengakibatkan adanya kebingungan di kalangan remaja, masa ini dapat disebut sebagai periode “*storm and drang*”. Hal ini diakibatkan karena mereka mengalami fase yang penuh konflik dan perubahan suasana hati sehingga mudah menyimpang dari aturan dan norma-norma sosial yang berlaku di masyarakat (Izomi et al., 2024).

Remaja sebenarnya tidak memiliki tempat yang jelas, dimana mereka tidak dapat digolongkan sebagai anak-anak, tetapi juga belum bisa dikategorikan sebagai orang dewasa. Oleh karena itu, seringkali remaja dikenal dengan fase “mencari jati diri”. Hal yang perlu ditekankan mengenai remaja adalah bahwa fase remaja merupakan fase perkembangan yang sangat potensial, baik dari aspek kognitif, emosi, dan fisik. Terdapat tugas-tugas pada saat masa perkembangan masa remaja yang difokuskan dalam upaya meninggalkan sikap-sikap dan perilaku kekanak-kanakan dan usaha untuk mencapai kemampuan bersikap dan berperilaku secara dewasa. Tugas-tugas perkembangan remaja yang penting yaitu:

1. Mampu menerima keadaan dirinya
2. Memahami peran seks/jenis kelamin
3. Mengembangkan kemandirian emosional dan ekonomi
4. Mengembangkan konsep dan keterampilan intelektual yang dibutuhkan dalam melakukan peran sebagai anggota masyarakat.
5. Menginternalisasi nilai-nilai moral

6. Merencanakan masa depan.

Menurut Hurlock (2015) dalam (Ardiansyah & Kurniawati, 2025) pembentukan konsep identitas diri pada masa remaja dapat dipengaruhi oleh berbagai kondisi internal dan eksternal, seperti:

1. Kematangan Usia, mencakup kesiapan fisik, emosional, psikologis, dan sosial
2. Penampilan diri, menggambarkan bagaimana seorang remaja mempersepsikan dan menampilkan fisik dan citra tubuhnya di lingkungannya
3. Peran gender, seseorang mulai menyerap peran gender sejak usia dini melalui pengaruh keluarga, sekolah, teman sebaya, dan media, yang selanjutnya membentuk persepsi mengenai perilaku yang sesuai dengan jenis kelamin mereka.
4. Nama dan Julukan, merupakan simbol personal yang mencerminkan identitas dan juga memengaruhi perilaku dan penerimaan sosial remaja dalam lingkungan sekitarnya.
5. Hubungan Keluarga, fondasi utama dalam pembentukan karakter anak adalah dari pola komunikasi, pola asuh, dan stabilitas emosi orang tua.
6. Teman Sebaya, melalui interaksi yang intens dengan kelompok sebaya, dapat membentuk cara berpikir, berperilaku dan persepsi diri remaja.
7. Kreativitas, aspek ini memungkinkan remaja untuk mengekspresikan keunikan, nilai, dan pandangan pribadi secara orisinal.

8. Cita-cita, berperan menjadi petunjuk arah hidup seorang remaja dalam membentuk struktur identitas dirinya.

Pada masa remaja awal, terdapat gejala yang disebut dengan gejala fase negatif. Gejala negatif biasanya terjadi pada akhir periode pubertas. Hurlock menguraikan secara lengkap mengenai gejala-gejala fase negatif, yaitu *desire for isolation* (keinginan untuk menyendiri), *disinclination to work* (kurangnya kemauan untuk bekerja), *incoordinations* (kurangnya koordinasi fungsi-fungsi tubuh), *boredom* (kejemuan), *restlessness* (kegelisahan), *social antagonism* (konflik sosial), *resistance to authority* (penentangan terhadap kewibawaan orang dewasa), *lack of self confidence* (kepekaan perasaan), *preoccupation with sex* (mulai timbul minat pada lawan seks), *excessive modesty* (kepekaan perasaan susila), *daydreaming* (berkhayal). Adapun ciri khas pada masa remaja awal yang tidak dimiliki masa-masa yang lain, yaitu:

1. Tidak stabilnya emosi
2. Lebih menonjolnya sikap dan moral
3. Mulai sempurna kemampuan mental dan kecerdasan
4. Membingungkannya status
5. Banyaknya masalah yang dihadapi
6. Masa yang kritis

Karakteristik umum pada masa perkembangan remaja yaitu mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga mereka sering ingin mencoba-coba,

mengkhayal, merasa gelisah, dan berani bertindak menentang jika mereka merasa disepelkan atau “tidak dianggap”. Oleh karena itu sangat diperlukan keteladanan, konsistensi, dan komunikasi yang tulus dari orang dewasa. Seringkali remaja melakukan tindakan menurut normanya sendiri, hal ini karena mereka sering menyaksikan ketidakkonsistenan di masyarakat yang dilakukan oleh orang dewasa atau orang tua.

1.6. Operasionalisasi Konsep

Penelitian ini menggunakan beberapa konsep utama untuk mendukung representasi karakter utama dalam film. Stuart Hall menjelaskan bahwa representasi merupakan cara untuk menyampaikan pesan pada orang lain dengan penggunaan bahasa. Representasi suatu proses aktif yang membentuk makna melalui simbol, tanda, dan bahasa yang dimaknai secara kolektif oleh masyarakat. Representasi mencakup berbagai media simbolik seperti gambar, suara, teks, dan simbol. Makna tak tergantung pada objek, tetapi dibentuk oleh sistem representasi dalam budaya (Pinkan et al., 2025). Representasi pada media seperti film digunakan untuk membuktikan bahwa terdapat tanda-tanda yang mengkonstruksi realitas dan menormalisasikan perspektif atau ideologi tertentu. Sehingga representasi pada media menampilkan realitas dari individu atau suatu kelompok tertentu berdasarkan pandangan yang dianggap dominan atau umum. Penggambaran karakter pada film melalui kombinasi alur cerita, visual, serta suara digunakan oleh pembuat film untuk menciptakan suatu persepsi dominan dari realitas yang selanjutnya disalurkan ke penonton (Hall, 2009).

Pemaknaan representasi remaja sebagai konstruksi makna yang dibangun melalui tanda-tanda visual, verbal, dan simbolik dalam series *Adolescence*. Konsep selanjutnya adalah teori semiotika John Fiske yang digunakan sebagai metode untuk menganalisis tanda-tanda dalam teks atau pesan. Teori ini menekankan tiga level utama untuk mengidentifikasi tanda-tanda dalam pembentukan makna pada media: level realitas, level representasi, dan level ideologi. Pada konteks ini:

1. Level Realitas, mencakup aspek-aspek seperti gaya berpakaian, gaya bicara, lingkungan, riasan, perilaku dan gerak tubuh.
2. Level Representasi, mencakup kode teknis (kamera, efek suara, musik, dan lighting) dan kode konvensional (konflik, karakter, dan narasi).
3. Level Ideologi, mencakup kode-kode sosial yang merefleksikan hubungan sosial dan ideologi ras, budaya, gender dan hierarki sosial.

Konsep masa remaja dioperasionalkan sebagai fase perkembangan yang ditandai oleh pencarian identitas diri, perubahan emosi, impulsivitas, dan pengaruh kuat dari lingkungan sosial dan media. Konsep-konsep tersebut dapat membantu peneliti untuk mengetahui dan mengidentifikasi ideologi dominan dalam penggambaran remaja dalam series *Adolescence* (2025)

1.7. Asumsi Penelitian

Asumsi pada penelitian ini adalah pembentukan karakter remaja pada series *Adolescence* didominasi oleh faktor sosial dan budaya yang ada di dalam masyarakat yang dipercaya sebagai suatu realitas. Film dapat menggambarkan

suatu realitas sehingga dapat memunculkan persepsi dan pemikiran masyarakat. Pemikiran dominan yang berkembang dapat memengaruhi pembentukan karakter dalam film, tetapi persepsi penonton terhadap karakter tersebut dipengaruhi oleh cara berpikir penonton itu sendiri.

Remaja merupakan fase usia yang menghadapi serangkaian stereotip, prasangka, dan diskriminasi yang lebih unik daripada anak-anak dan orang dewasa. Stereotip negatif terhadap remaja sangatlah beragam, seperti orang dewasa seringkali melihat remaja sebagai kelompok manusia yang dianggap bermasalah, tidak bisa mengontrol emosi, suka mengganggu, egois, impulsif, dan tidak bertanggung jawab. Prasangka negatif dalam masyarakat tersebut memunculkan asumsi bahwa remaja merupakan fase kehidupan bermasalah yang akhirnya menciptakan adanya ketegangan dan menimbulkan adanya ketimpangan kekuasaan di mana remaja sering kali dipandang sebagai sumber kepanikan moral di masyarakat. Asumsi tersebut mendorong adanya perlakuan tidak adil terhadap remaja seperti diskriminasi yang memperkuat stereotip negatif mengenai remaja. Stereotip remaja dalam kehidupan masa remaja tersebut tercermin melalui penggambaran karakter remaja dalam series *Adolescence*. Film dapat berpotensi memperkuat dan menentang stereotip dengan memberikan pemahaman baru sehingga dalam kaitannya dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penggunaan analisis semiotika John Fiske maka dapat diketahui makna dan ideologi yang dibentuk melalui karakter remaja digambarkan dalam series *Adolescence*.

1.8. Metode Penelitian

1.8.1. Tipe Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif adalah metode untuk mengumpulkan dan menganalisis data non-numerik seperti teks, audio, atau video untuk mengidentifikasi elemen kunci dari suatu fenomena, menemukan perspektif, atau pengalaman orang lain terhadap suatu subjek tertentu (Olejnik, 2021). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif memiliki tujuan untuk menjelaskan dan mengkaji fenomena-fenomena yang ada dengan lebih spesifik dan mendalam (Boudah, 2011).

1.8.2. Korpus Penelitian

Korpus penelitian ini adalah series *Adolescence* (2025), series dengan genre *psychological crime* ini berasal dari Inggris yang digarap oleh Jack Thorne dan Stephen Graham dan disutradarai oleh Philip Barantini. Series *Adolescence* (2025) tayang di layanan streaming film yaitu Netflix.

1.8.3. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan data visual dan narasi/teks yang merepresentasikan remaja dalam series *Adolescence* (2025).

1.8.4. Sumber Data

1.8.4.1. Sumber Data Primer

Data primer pada penelitian ini yaitu series *Adolescence* (2025) sebagai subjek penelitian. Data primer berupa gambar visual, dialog tokoh,

adegan film, setting tempat, bahasa verbal dan nonverbal yang didapat langsung dari subjek penelitian.

1.8.4.2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder pada penelitian ini merupakan data pendukung dan pelengkap yang didapatkan dari literatur seperti buku, artikel dari internet, dan penelitian sejenis yang sudah dilakukan sebelumnya yang memiliki kaitan dengan permasalahan penelitian.

1.8.5. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan dua teknik pengambilan data, yaitu teknik observasi dan dokumentasi. Teknik observasi dilakukan dengan menonton secara cermat dan teliti bagaimana narasi, visualisasi, dan dialog setiap adegan yang merepresentasikan masa remaja dalam series *Adolescence* (2025), selanjutnya peneliti akan melihat dan menganalisis adanya makna pada adegan yang ditampilkan dengan menggunakan metode analisis semiotika John Fiske. Teknik dokumentasi merupakan teknik yang peneliti gunakan yaitu dengan mencari dokumen-dokumen untuk mendukung asumsi peneliti. Dokumen tersebut dapat berupa dari berbagai jenis seperti, jurnal penelitian, artikel ilmiah, berita media massa, dan ulasan serial *Adolescence* (2025) yang ada di internet.

1.8.6. Analisis dan Interpretasi Data

Teknik analisis dan interpretasi data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis Semiotika John Fiske yang didasarkan pada konsep teoritis "*The Codes Of Television*". Fokus penelitian mencakup teks tertulis dan juga sistem tanda

komunikatif. Menurut John Fiske, dalam acara TV terdapat kode-kode yang saling berhubungan dan memproduksi makna. Penelitian ini akan menggunakan analisis melalui tiga level yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi. Ketiga level tersebut mengandung kode-kode sosial yang akan dikaji pada penelitian ini. Tiga level tersebut yaitu:

1. Level Realitas

Pada level realitas ini merupakan proses penandaan realitas yang terdiri dari kode-kode sosial yang berkaitan dengan penampilan (*appearance*), pakaian (*dress*), riasan (*makeup*), lingkungan (*environment*), ucapan (*speech*), ekspresi (*expression*), perilaku (*behaviour*), dan gerakan (*gesture*).

2. Level Representasi

Level representasi meliputi kode teknis dari kamera (*camera*), pencahayaan (*lighting*), musik (*music*), dan suara (*sound*). Pada tahap ini juga mentransmisikan kode representasi dengan cara konvensional dan membentuk representasi dari narasi, karakter, aksi, konflik, dialog, latar dan lainnya.

3. Level Ideologi

Pada level ideologi akan diorganisir menjadi kesatuan dan keterkaitan dengan penerimaan sosial dengan menggunakan kode ideologi yang dapat dilihat setelah melalui proses analisis pada level realitas dan representasi.

1.8.6.1. Analisis pada Level Realitas

- Penampilan (*Appearance*)

Penampilan merupakan memunculkan objek nyata melalui penampilan yang direproduksi untuk kepentingan film. Secara keseluruhan penampilan dapat menyampaikan citra pada tokoh pada suatu film. Penampilan berperan untuk menyampaikan pesan mengenai status sosial, kepribadian, dan konformitas (Fiske:2011).

- Ekspresi wajah (*Expression*)

Ekspresi wajah merupakan gabungan dari berbagai gerakan atau mimik wajah seperti dahi, alis, mata, mulut dan sebagainya yang merepresentasikan perilaku atau perasaan pada sebuah karakter (Prasetya, 2019).

- Pakaian (*Dress*)

Pakaian dan segala aksesoris menjadi sebuah pendukung dalam memunculkan suatu bentuk karakter. Pakaian digunakan untuk mengukuhkan karakterisasi tokoh pada narasi film. Semua aspek pakaian seperti garis, kain, warna, dan potongan mempunyai potensi untuk menyulap karakter (McDonald, 2010: 15).

- Riasan (*Make Up*)

Riasan yang dilekatkan pada tokoh karakter berfungsi untuk memperjelas perbedaan antara karakter fiksi dan orang yang nyata (Branigan & Buckland, 2014: 118). Riasan menjadi aspek penting dalam proses visualisasi dan pembuatan film, tujuannya adalah untuk menunjukkan

sebuah karakter pada film dan juga mempunyai keterikatan dengan jalannya sebuah cerita (Prasetya, 2019: 40)

- **Perilaku (*Behaviour*)**

Perilaku merupakan interaksi antar tokoh dalam film yang dimaknai secara simbolis. Perilaku yang ditampilkan oleh suatu tokoh karakter dapat menyampaikan perilaku manusia dalam nuansa film yang berasal dari pekonstruksi pengalaman manusia (Aitken, 2013: 305)

- **Ucapan (*Speech*)**

Pada kategori ucapan dapat dilihat makna yang muncul dari dialog dalam sebuah film. Ucapan juga berkaitan dengan bentuk penyampaian secara visual seperti postur tubuh dan gerakan tangan yang juga bisa menggambarkan pembicaraan (Elsaesser & Buckland, 2002: 33).

- **Lingkungan (*Environment*)**

Lingkungan atau latar belakang merupakan suatu aspek yang membentuk atau membangun karakter dan makna pada karakter seorang tokoh (Prasetya, 2019: 70). Lingkungan atau latar gambaran ini meliputi ruang, waktu, dan suasana pada saat terjadinya suatu peristiwa (Yanti, 2022: 26).

- **Gerak Tubuh (*Gesture*)**

Gesture adalah gerak tubuh yang merepresentasikan karakter pada tokoh dalam film (Prasetya, 2019:53). Gerakan tertentu yang dilakukan secara berulang yang menghasilkan sebuah konsep dan hubungan yang memuat makna dari adegan pada film (Elsaesser & Buckland, 2002: 54).

1.8.6.2. Analisis pada Level Representasi

1. Kode Teknis

- Kamera (*Camera*)

Kamera merupakan elemen formal pada wacana sinematik berkaitan dengan *camera movement*, pemotretan, *camera perspective*, transisi *shot to shot*, komposisi gambar, dan hubungan antara suara dan gambar (Elsaesser & Buckland, 2002 : 30). Pengambilan gambar pada kamera pada dasarnya adalah perwakilan dari mata penonton seakan-akan menonton suatu peristiwa secara langsung (Hasfi & Widagdo, 2013: 57).

Tipe-tipe dari *Angle*:

1. *High angle, Top angle, Bird Eye View*, yaitu gambar yang diambil dari sudut atas objek, bertujuan untuk menunjukkan bagian atas objek gambar.
2. *Low Angle, Frog Angle*, yaitu gambar yang diambil dari sudut bawah objek, pengambilan gambar dengan teknik *frog angle* memiliki sudut yang lebih rendah dari *low angle*.
3. *Eye level, Profile Shot*, yaitu teknik pengambilan gambar yang dilakukan sejajar dengan tinggi badan tokoh, dimana hasilnya akan terlihat sejajar dan lebih monoton.
4. *Over shoulder*, yaitu teknik pengambilan gambar dari sudut punggung bahu pada salah satu subjek tokoh. Teknik ini merupakan alternatif dalam adegan dialog

5. *Walking Shot, Fast Road Effect*, yaitu teknik pengambilan gambar dengan cara mengikuti langkah tokoh dalam film. Pada teknik ini memfokuskan pada gerakan kaki atau pergerakan objek kamera.
6. *Artificial Shot*, yaitu teknik pengambilan gambar ketika objek berada dibelakang objek lain, teknik ini bertujuan untuk menambah efek lingkungan di sekitar film.
7. *Reflection Shot*, yaitu teknik pengambilan gambar yang diarahkan ke kaca atau cermin dengan bayangan diri tokoh di dalam cermin
8. *Tripod Transition* atau pergerakan kamera pada *tripod* merupakan teknik pengambilan gambar yang bertujuan mendapatkan area yang lebih luas dari framing lensa.
9. *Back Light Shot*, yaitu teknik pengambilan gambar dengan beradu langsung dengan asal cahaya agar dapat menghasilkan siluet dari objek gambar.
10. *Door Frame Shot*, yaitu teknik pengambilan gambar melalui pintu luar yang terbuka sedikit, teknik ini bertujuan untuk memberikan imajinasi pada penonton terhadap peristiwa yang terjadi di balik pintu.
11. *One Shot, Two Shot, Group Shot*, yaitu teknik pengambilan gambar yang diselaraskan dengan jumlah objek.

Tipe-tipe dari *Shot*:

1. *Extreme Close Up*, yaitu pengambilan gambar dengan framing yang lebih fokus atau detail pada salah satu bagian tubuh atau aksi yang mendukung informasi pada alur cerita.
2. *Medium Close Up*, teknik pengambilan gambar dari ujung kepala hingga bagian dada, tujuannya adalah untuk memperlihatkan karakter dari objek *shooting*.
3. *Close Up*, yaitu teknik pengambilan gambar dari ujung kepala sampai leher, tujuannya untuk menampilkan gerakan dari kepala objek *shooting*.
4. *Full Shot*, yaitu teknik pengambilan gambar dari kepala sampai ujung kaki, tujuan dari teknik ini adalah menunjukkan objek secara keseluruhan dan sekitar latar atau lingkungan.
5. *Medium Long Shot*, teknik pengambilan gambar dengan melibatkan setting sebagai elemen pendukung suasana, hal ini karena setting mempunyai keterkaitan dengan alur cerita dan tindakan yang dilakukan oleh tokoh.
6. *Long Shot*, yaitu teknik pengambilan gambar dengan proporsi yang lebih luas daripada *full shot*, tujuan dari teknik ini adalah untuk menunjukkan objek yang berada pada latar tetapi dengan lebih *zoom out*.
7. *Extreme Long Shot*, yaitu teknik pengambilan gambar dengan lebih luas daripada long shot, tujuannya adalah memperlihatkan dan memperjelas objek dengan latarnya.

- **Tata cahaya (*Lighting*)**

Elemen tata cahaya memiliki peran penting pada pembuatan suatu video, dimana fungsinya adalah untuk menghadirkan suatu kesan atau suasana dari suatu peristiwa dan juga untuk memperjelas gambar pada film agar mudah dilihat oleh mata penonton (Hasfi & Widagdo, 2013: 80). Pada konteks produksi berita TV, terdapat dua kategori utama sumber cahaya, yaitu:

1. *Available light*, yaitu cahaya yang secara alami sudah ada, seperti matahari, cahaya bulan, atau cahaya dari api. Cahaya ini memberi kesan alami, namun harus disesuaikan dengan kondisi karena intensitasnya tidak bisa dikontrol sepenuhnya.
2. *Artificial Light*, yaitu cahaya yang diproduksi oleh manusia, seperti lampu yang dibuat untuk produksi audiovisual dengan bermacam-macam jenis dan kekuatan, seperti lampu *black head*, *red head*, *barnsdoor*, *blonde*, dan *kino flow*.

Teknik tata cahaya dapat memberikan dampak yang signifikan dalam mengekspresikan suasana dan *mood* dalam produksi video. Pengetahuan mengenai karakteristik sumber cahaya dapat membantu untuk memaksimalkan efek visual agar penonton dapat menangkap pesan yang ingin dikomunikasikan.

- **Musik (Music)**

Musik merupakan latar film dalam bentuk audio berfungsi untuk membangun nuansa dan suasana pada film serta melengkapi narasi (Elsaesser & Buckland, 2002: 63).

- **Suara (Sound)**

Elemen suara dapat didefinisikan sebagai keseluruhan suara yang keluar dari dalam film. Terdapat tiga unsur umum suara dalam film, yaitu dialog, musik, dan efek suara (Pratista:2017).

2. Kode Konvensional

- **Narasi (*Narrative*)**

Narasi merupakan salah satu unsur dalam film yang memuat materi atau bahan yang nantinya akan diproduksi menjadi sebuah cerita yang mempunyai alur. Hal ini meliputi tema, tokoh, sosial budaya, tempat kejadian, konflik, dan waktu kejadian (Alfathoni & Manesah, 2020: 39). Alur cerita memiliki tiga jenis yaitu maju, mundur, dan campuran. Melalui alur pembuat film dapat menceritakan apa yang hendak divisualisasikan.

- **Konflik (*Conflict*)**

Konflik merupakan perwujudan gaya hidup atau nilai-nilai pada suatu aksi dan peristiwa yang ditunjukkan dari segi konflik, karakter, resolusi dalam film. Suatu karakter dapat menggambarkan cara dalam mengatasi konflik melalui nilai ideologis dan sistem sosial tersebut. Dalam sebuah narasi, konflik menjadi motif tindakan yang kemudian dihubungankan dengan logika dan realitas kehidupan sehari-hari dimana tempat narasi tersebut berlangsung (Fiske, 1999: 128).

- **Karakter (*Character*)**

Karakter yaitu tokoh yang berperan dalam suatu adegan dan terlibat dalam dialog. Umumnya terdapat tiga jenis karakter yaitu protagonis, antagonis, dan tiragonis (Latief, 2021: 85). Karakter berperan penting dalam membentuk alur cerita dan memiliki keterkaitan erat dengan kode budaya serta sosial yang ada di kehidupan nyata.

- ***Setting***

Setting adalah latar tempat dimana peristiwa dalam film terjadi. *Setting* merupakan latar belakang yang menggambarkan tindakan karakter, ciri-ciri, kondisi spiritual dan mental pada suatu karakter (Elsaesser & Buckland, 2002).

1.8.6.3. Analisis pada Level Ideologi

Ideologi terwujud dalam berbagai bentuk seperti sistem kepercayaan, gagasan, institusi, makna, bahasa, praktik sosial, representasi, dan teks yang digunakan dalam menggambarkan atau memanipulasi realitas. Ideologi menentukan tindakan, tujuan, identitas, keanggotaan, norma, sumber daya, dan nilai-nilai yang dimiliki oleh kelompok penguasa atau kelompok tertindas. Hasil dari komunikasi ideologis tidak bersifat acak ataupun kebetulan, tetapi dipengaruhi oleh dinamika kekuasaan dan perjuangan sosial yang ada. Kelompok atau individu yang berada dalam kelompok subordinat dapat merespons ideologi dengan sikap positif, negatif, atau ambivalen (Fuchs, 2020: 221-225). Pada konteks penelitian, peneliti akan

menganalisis berbagai kode sosial yang diwakilkan dalam potongan adegan dalam sebuah film. Selanjutnya akan dikaitkan dengan kode-kode sosial dengan kode-kode ideologi untuk menganalisis makna tersirat dari representasi sosial yang ditampilkan dalam film. Peneliti akan menafsirkan bagaimana ideologi diinterpretasikan dan tercermin melalui representasi-representasi dalam karya audiovisual seperti film. Dalam kerangka analisis semiotika John Fiske, terdapat kode-kode nilai budaya dan penerimaan sosial yang meliputi kode ideologis seperti individualisme, patriarki, ras, kelas, materialisme, kapitalisme, dan lain sebagainya (Fiske, 1999)

1.8.7. Kualitas Data (Goodness Criteria)

Kualitas data atau *Goodness criteria* pada penelitian ini akan diperoleh dengan analisis *historical situatedness*. *Historical situatedness* merupakan analisis yang mengaitkan antara subjek penelitian dengan konteks historis dengan tujuan mendapatkan informasi yang mendalam dari topik yang diteliti (Mackrill, 2017). Oleh karena itu, peneliti akan mengidentifikasi konteks historis dan budaya dari representasi kehidupan masa remaja, serta untuk memahami bahwa terbentuknya suatu realitas yaitu dari nilai-nilai sosial, politik, ekonomi, etika dan gender (Conrad & Serlin, 2006).