

Table Of Content

Journal Cover	2
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

**Indonesian Journal of Cultural and
Community Development**

ISSN 2615-6180 (ONLINE)



BROUGHT TO YOU BY

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Conflict of Interest Statement

The author declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

Editorial Team

Editor in Chief

[Dr. Totok Wahyu Abadi](#) ([Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia](#)) [[Scopus](#)]

Managing Editor

[Mochammad Tanzil Multazam](#) ([Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia](#)) [[Scopus](#)]

[Rohman Dijaya](#) ([Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia](#)) [[Scopus](#)]

Member of Editors

[Mahardhika Darmawan Kusuma Wardana](#) ([Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia](#)) [[Sinta](#)]

[Bobur Sobirov](#) ([Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan](#)) [[Google Scholar](#)]

[Farkhod Abdurakhmonov](#) ("[Silk Road](#)" [International University of Tourism, Uzbekistan](#)) [[Google Scholar](#)]

[Dr. Nyong Eka Teguh Iman Santosa](#) ([Universitas Islam Negeri Sunan Ampel SURabaya, Indonesia](#)) [[Scopus](#)]

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

**Representation of Millennial Generation in the Film
Called My Generation**

Representasi Generasi Millennial Dalam Film My Generation

M. Mujahidin Alhaq, alhaq93@gmail.com, (0)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Nur Maghfirah Aesthetika, fira@umsida.ac.id, (1)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

(1) Corresponding author

Abstract

The millennial generation is hotly discussed among us. My Generation film tries to tell the story of how life is, how the figure of the millennial generation is actually, by carrying the four main characters Zeke, Suki, Orly and Konji. Because all this time we know that the millennial generation is a technology literate generation. Therefore, this study aims to find out how the millennial generation characters in the film My generation are. This study uses descriptive qualitative research methods, and the analytical technique used in this study is Charles Sanders Pierce's semiotics. The results of the analysis show that the representation of the millennial generation in the film My Generation, is a generation that has different characters from the previous generation, they are more daring to voice what they feel, what they think, dare to try new things and do not hesitate to see things from their point of view.

Pendahuluan

Fokus penelitian ini adalah tentang gambaran generasi millennial dalam film *My Generation*. Alasan utama peneliti mengangkat tema ini karena banyak film yang mengangkat kisah remaja masa kini, namun kisahnya masih seputar percintaan saja. Berbeda dengan film *My Generation*, yang mana film ini tak hanya menyuguhkan kisah cinta klasik ala remaja, namun kompleks hingga masalah keluarga [1].

Berbicara mengenai Generasi Millennial, Sebagian besar orang akan menganggap bahwa generasi millennial adalah mereka yang lahir akhir-akhir tahun ini, tanpa tau secara pasti *ranget* tahun kelahiran mereka. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Pew Research Center, menunjukkan bahwa generasi millennial adalah generasi yang lahir antara tahun 1981 sampai dengan tahun 1996 [2]. Namun dalam penelitian lain, generasi millennial adalah mereka yang lahir antara tahun 1980 sampai tahun 2000 [3]. Dimana ditahun ini teknologi informasi sangat berkembang dengan pesat, itu sebabnya generasi ini disebut dengan generasi *gadget* dan generasi yang menyukai akan *pop culture* [4]. Lebih dari itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana generasi millennial direpresentasikan tidak hanya dari sisi kemahiran mereka dalam penggunaan teknologi dan budaya populer namun juga dari sisi-sisi lain.

Selain filmnya yang tak hanya berfokus pada kisah percintaan, alasan lain mengangkat generasi millennial menjadi topik utama, karena masih belum banyak penelitian yang mengangkat generasi millennial sebagai topik utama. Sedangkan populasi penduduk Indonesia yang termasuk dalam kategori generasi millennial cukup banyak berkisar 34.45%. Serta bagaimana generasi millennial direpresentasikan dalam film *My Generation* ini.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif. Metode yang pada dasarnya dilakukan peneliti adalah kualitatif-deskriptif yang mana data-data yang ada bersifat non-angka, dengan fokus penelitian pada generasi millennial yang ditampilkan pada film *My Generation*. Sedangkan untuk mengkaji lebih dalam, metode analisis menggunakan analisis semiotika milik Charles Sanders Pierce, menggunakan *triangle meaning semiotics*. Unit analisis dalam penelitian ini adalah keseluruhan adegan yang ada dalam film *My Generation*, namun akan dipilah dan dikelompokkan dengan *scene* yang sesuai dengan fokus utama penelitian yakni tentang generasi millennial. Teknik pengumpulan data dibagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah objek utama yaitu film *My Generation* kemudian dikelompokkan dengan cara *capture* sesuai dengan karakteristik generasi millennial, dan data sekunder diperoleh dari kepustakaan, baik dari buku, jurnal ilmiah, skripsi maupun internet sebagai bahan penunjang. Teknik analisis data dengan cara semiotik Charles Sander Pierce dan membaginya menjadi tiga tingkat yakni *sign*, *object* dan *interpretant* [5]. Dalam hal interpretan sebuah konsep mental bukanlah sesuatu yang tetap, namun bisa sangat bervariasi, seperti contohnya tanda telpon genggam dalam konteks apapun merupakan hasil dari pengalaman pengguna dari kata tersebut [6].

Hasil dan Pembahasan

Generasi merupakan sekelompok individu yang mengidentifikasi kelompoknya berdasarkan kesamaan tahun kelahiran, umur, lokasi dan kejadian-kejadian dalam kehidupan kelompok individu tersebut yang mempunyai pengaruh yang cukup besar dalam fase pertumbuhan mereka [7]. Sedangkan millennial adalah yang berhubungan dengan millennium, berkaitan dengan generasi yang lahir pada tahun 1980-2000, yang mana generasi ini tidak bisa dilepaskan dari teknologi informasi, terutama internet [8].

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Alvira Research Center menemukan bahwa generasi millennial mempunyai 3 karakteristik umum yaitu kreatif, percaya diri dan saling terhubung [9]. Sedangkan dalam penelitian lain dijabarkan lebih rinci terkait karakteristik generasi millennial, dan ditemukan 7 karakteristik, yakni *the adventurer, the visionary, the artist, the leader, the socializer, the conservative* dan *the collaborator* [10]. Hal ini yang akan menjadi acuan penelitian dalam mengkatgorikan adegan-adegan dalam film tersebut sesuai dengan karakteristik yang ada.

The Adventurer.

Gambar 1. Para pemain menyuarkan kekecewaan mereka terhadap sistem Pendidikan sekolah mereka.

Dalam adegan ini para pemain menyuarkan kekecewaan mereka terhadap sistem Pendidikan di sekolah mereka karena selalu menuntut siswanya untuk selalu paham setiap matapelajaran yang diberikan oleh guru. Sedangkan menurut mereka, para guru pun hanya bisa mampu mengajarkan satu mata pelajaran saja, dan ini tidak sebanding dengan apa yang mereka rasakan selama ini. Sedangkan menurut mereka, kegiatan tidak hanya untuk belajar, mereka juga butuh istirahat dan menghabiskan waktu sesuai dengan minat mereka.

Disini bisa terlihat bahwa karakteristik seperti ini, yang mereka tanpa segan menyuarakan apa yang ada diotak mereka merupakan karakteristik yang dimiliki oleh seorang *Adventurer*. Selain itu mereka juga menggukana cara lain untuk menyuarakan pendapat mereka tentang sistem pendidikan disekolah mereka dan sikap orang tua yang selalu menuntut mereka dengan membuat video kemudian diviralkan juga termasuk dalam karakteristik seorang *Adventurer*, karena seorang *Adventurer* menyukai hal baru.

Hal lain yang menjadikan karakteristik ini masuk dalam kategori *Adventurer* adalah karena mereka menganggap apa yang mereka sampikan itu adalah sesuai fakta yang ada, buktinya memang satu guru disekolah mereka tidak mampu untuk menyampaikan semua mata pelajaran yang ada sekaligus. Ini adalah sifat *adventurer*, lebih baik mengatakan hal jujur yang pahit dari pada harus berbohong untuk hal yang manis.

The Visonary

Gambar 2 dan 3. Orly Ketika dimarahi ibunya dan pergi ke toko musik.

Pada *scene* ini, keempat sahabat ini sedang asik berkumpul di sudut rumah salah seorang sahabatnya. Salah seorang dari mereka sedang memainkan gitar listrik dengan sangat keras, sehingga membuat ibunya merasa terganggu dan memarahinya, dan menyuruhnya untuk berhenti bermain gitarnya. Seketika mereka terdiam, dan kembali *ngobrol* satu sama lain.

Pada gambar sebelahnya yaitu *scene* setelah mereka dimarahi karena memainkan musik terlalu keras di rumah, akhirnya mereka memutuskan untuk pergi dari rumah dan menuju ke toko musik dan memainkan alat musik di sana, meski akhirnya diusir karena bermain terlalu keras juga.

Karakteristik seperti ini masuk dalam kriteria *Visionary*, mereka yang selalu bisa mencari jalan keluar, ketika jalan utama terhalangi. Seperti apa yang terjadi di atas, ketika dimarahi oleh sang ibu dan akhirnya mereka tidak habis ide untuk bisa memainkan musik, yaitu dengan pergi ke toko musik dan bermain di sana.

The Artist

Gambar 4 dan 5. Orly membaca buku tentang teori bumi datar dan mengamati Monas dari sisi lain Pada *scenedi* atas diperlihatkan bahwa salah seorang pemain fil My Generation sedang membaca buku. Buku

yang ia bacalah adalah buku tentang teori bahwa bumi itu datar. Di mana menurut pandangan banyak orang bumi adalah bulat, namun ia memiliki pandangan lain terhadap bumi, dan hal ini pun berbeda pandangan dengan ketiga sahabatnya.

Kemudian digambar lain diperlihatkan, masih dengan pemain yang sama, ditemani kegiatann sahabatnya dan salah seorang yang pernah ia temui di sebuah *club party* dan mereka sama-sama memiliki pandangan yang unik terhadap sesuatu. Pada *scene* ini, mereka sedang melihat Monumen Nasional (Monas), dan apa yang ada dalam pikiran mereka sungguh sesuatu yang tidak disangka sebagian orang, ia menganggap bahwa Monas itu lambang dari kemakmuran yang diilhami dari simbol jenis kelamin laki-laki dan perempuan.

Scene ini pun mengindikasikan bahwa karakteristik seperti ini adalah karakteristik yang melekat pada *The Artist*. Karakteristik yang unik dan mampu melihat sesuatu yang berbeda dari orang lain pada umumnya.

The Leader

Gambar 6, 7 dan 8. Adegan Zeke marah kemudian berkelahi dan akhirnya masuk penjara

Di *scene* ini dikisahkan bahwa salah seorang pemeran di film My generation, merasa kesal terhadap mantan kekasih temannya karena telah merekam secara diam-diam teman perempuannya saat mandi, dan menyebarkan video tersebut. Ia tak tahan dengan kelakuan mantan kekasih temannya dan langsung berinisiatif untuk menghajarnya. Ia kemudian mendatangi tempat yang sering dikunjungi mantan kekasih temannya tersebut dan langsung mengajarnya.

Berkelahlilah mereka di sana, ia dibantu dengan seorang temannya dan akhirnya mereka kalah dan dimasukkan penjara akibat kejadian itu. Namun pada saat *scene* di penjara, temannya mengatakan kegelisahan yang selama ini ia pendam, ia merasa terlalu ia paksa mengikuti kemauannya dan hal-hal lain yang ia rasa tidak cocok dengannya.

Karakteristik the leader ini sangat menjunjung martabat. Terlihat dari bagaimana ia sangat kesal ketika tahu video sahabat perempuannya disebarluaskan dan ingin membalasnya. Kemudian *the leader* ini juga sangat menjunjung kejujuran, dalam *scene* yang dipenjara, ia merasa kecewa terhadap temannya itu karena selama ini ia tidak jujur dengan apa yang ia rasakan kepadanya.

The Socializer

Gambar 9, 10, 11 dan 12. Para pemain lebih sering menghabiskan waktu Bersama.

Pada *scene* ini, para pemain digambarkan selalu menghabiskan waktu bersama, baik itu *nongkrong*, pergi ke perpustakaan bahkan untuk pergi ke *club* mereka juga pergi bersama.

Hal ini menjelaskan bahwa karakteristik seperti ini adalah *the socializer*, karakteristik yang selalu nyaman jika melakukan aktivitas bersama-sama, seperti jalan-jalan bersama, *nongkrong*, dan arisan. Seperti kata pepatah, *mangan ra mangan seng penting ngumpul*, yang artinya, makan atau tidak makan tidak masalah yang penting bisa berkumpul, jadi sibuk apapun mereka pasti ada saja waktu yang bisa membuat mereka bisa berkumpul dengan teman-temannya

The Conservative.

Gambar 13, 14 dan 15. Zeke dan Konji menjalani kegiatan makan pagi dan malam bersama keluarga

Pada adegan ini, pada gambar pertama ketika Konji sedang bangun tidur di hari minggu, setelah mengecek gawainya ia bergegas mandi, sedangkan Zeke masih bermalas-malasan di tempat tidur.

Z : *ngapain sih hari minggu buru-buru amat?*

K : *Loe tau kan peraturannya, bagun tidur, mandi trus sarapan bareng adalah wajib tiap hari.*

Tak lama kemudian mereka bergegas untuk mandi dan menuju ruang makan, dan makan bersama dengan orang tua Konji.

Scene selanjutnya menceritakan ketika Konji hendak keluar rumah pada saat malam hari, Konji tetap menyempatkan malam bersama kedua orang tuanya meskipun teman-temannya sedang menunggunya di luar rumah. Tak lupa pada *scene* tersebut, mereka juga berdoa sebelum makan.

Sikap simpel, sederhana dan selalu mengikuti apa yang dikatakan orang tua seperti yang digambarkan di atas adalah karakteristik yang dimiliki oleh seorang *Conservative*. Mereka yang memiliki karakteristik ini adalah yang memiliki orientasi terhadap keluarga, dimana hal itu digambarkan dengan jelas di atas.

The Collaborator

Gambar 16 dan 17. Sikap toleransi yang ditunjukkan oleh Orly

Pada *scene* ini, pada gambar pertama, adegan yang ditunjukkan yaitu, ketika Suki baru pertama kali menunjukkan rambut berwarna merah mudanya dihadapan teman-temannya. Mereka semuanya terkesima dengan penampilan Suki, namun ada juga yang merasa aneh dengan apa yang dilakukan Suki. Tapi Orly sangat bisa menerima apa yang dilakukan Suki.

O : *wih mantap, keren banget*

K : *ha, tapi aneh gak sih ?*

Orly menganggap apa yang dilakukan Suki itu hal yang wajar saja, sedangkan menurut Konji, hal itu aneh.

Kemudian dalam gambar kedua, Orly sedang menenangkan Zeke yang sedang menghadapi masalah dengan keluarganya. Ia mendatangi *base camp* yang biasa mereka tempati ketika sedang kumpul bersama. Orly membawakan makanan berharap bisa sedikit meringankan beban yang dialami oleh Zeke. Namun dalam *frame* lain, Orly menuju *base camp* dengan bantuan Konji.

Karakteristik yang digambarkan diatas merujuk pada karakteristik *Collaborator*, dimana karakteristik ini memiliki sifat yang toleran, dan bekerja secara kreatif untuk menciptakan keseimbangan.

Kesimpulan

Dari hasil analisis yang telah dilakukan bisa disimpulkan bahwa generasi millennial yang digambarkan pada film *My Generation* ini adalah generasi yang tidak hanya pandai ataupun paham terkait teknologi dan budaya populer, namun ada keunikan karakter tersendiri yang mereka miliki dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Generasi millennial difilm *My Generation* digambarkan bahwa mereka lebih lantang menyuarakan apa yang ada dalam pikiran mereka, berani untuk mencoba hal baru serta memiliki cara pandang yang berbeda dalam melihat sesuatu.

References

1. B. Indonesia, "Film : 6 Fakta My Generation, Film tentang Kritisnya Generasi Millenials," 8 November 2017.

- [Online]. Available: <https://id.bookmyshow.com/blog-hiburan/fakta-my-generation-film-tentang-kritisnya-generasi-millennials/>. [Diakses 25 April 2018].
2. M. Dimock, "Fact Tank : Defining generations: Where Millennials end and post-Millennials begin," 1 Maret 2018. [Online]. Available: <http://www.pewresearch.org/fact-tank/2018/03/01/defining-generations-where-millennials-end-and-post-millennials-begin/>. [Diakses 25 April 2018].
 3. H. Ali, "Generasi Millennial Indonesia: Tantangan dan Peluang Pemuda Indonesia," 30 Desember 2016. [Online]. Available: <http://alvara-strategic.com/generasi-millennial-indonesia-tantangan-dan-peluang-pemuda-indonesia/>. [Diakses 27 Maret 2018].
 4. H. D. Wahana, "Pengaruh Nilai-Nilai Budaya Generasi Millennial dan Budaya Sekolah Terhadap Ketahanan Individu (Studi di SMA Negeri 39, Cijantung, Jakarta)," *Jurnal Ketahanan Nasional*, p. 15, 2015.
 5. N. Vera, *Semiotika Dalam Riset Komunikasi*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2015, p. 22.
 6. J. Fiske, "Pengantar Ilmu Komunikasi," Rajagrafindo Persada, Depok, 2014.
 7. Y. S. Putra, "Theoretical Review : Teori Perbedaan Generasi," *Among Makarti*, p. 124, 2016.
 8. K. P. d. K. R. Indonesia, "KBBI Daring," [Online]. Available: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/milenial>. [Diakses 5 Juli 2018].
 9. L. P. Hasanuddin Ali, "The Urban Middle-Class Millennials Indonesia: Financial and Online Behavior," Alvara Research Center, Jakarta Selatan, 2017.
 10. R. N. William Putro Nugroho, "Indonesia Millennial Report 2020 - Understanding Millennials' Behaviour and Demistifying Their Stereotype," IDN Research Institute, Jakarta, 2020.