

REPRESENTASI *QUARTER LIFE CRISIS* PADA FILM “TICK, TICK... BOOM!” Analisis Semoitika John Fiske

Yasmara Dwi Alsyifa¹, Silviana Purwanti²

Abstrak

Pada zaman saat ini, seringkali usia 20 hingga awal 30-an dianggap sebagai waktu terbaik dalam hidup seseorang. Namun, individu yang mengalami transisi dari remaja menuju dewasa di usia ini tidak terbebas dari tekanan yang muncul di kemudian hari. Sebagian orang pada tahap kehidupan ini mengalami masa-masa ketidakpastian dan kecemasan dimana mereka mempertanyakan tujuan, rencana, dan bahkan hubungan mereka. Fenomena seperti ini disebut sebagai krisis seperempat abad atau dalam bahasa Inggris dikenal sebagai quarter life crisis.

Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui, menganalisis, dan mendeskripsikan bagaimana quarter life crisis yang dialami oleh Jonathan Larson dalam film “Tick, Tick... Boom!” dilihat melalui perspektif semiotika John Fiske serta untuk menemukan ideologi yang terdapat di dalam film tersebut. Adapun penelitian ini menggunakan metode penelitian semiotika model John Fiske melalui 3 level tanda yakni level realitas, level representasi, dan level ideologi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa di dalam film “Tick, Tick... Boom!” terdapat 8 adegan yang menggambarkan penyebab terjadinya quarter life crisis, ciri-ciri quarter life crisis serta bagaimana cara menghadapi quarter life crisis tersebut. Pada level realitas terlihat pada kode lingkungan, perilaku, ekspresi, dan gestur. Level representasi ditunjukkan dalam kode kamera, pencahayaan, suara dan percakapan. Sementara level ideologi yang terkandung di dalam film tersebut antara lain yakni kapitalisme, kelas sosial, individualisme, dan liberalisme.

Kata Kunci: *Representasi, Quarter Life Crisis, Semiotika, Film*

¹ Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email: raaraalsyifa@gmail.com

² Dosen Pembimbing dan Koordinator Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Pendahuluan

Pada era globalisasi saat ini, terdapat fenomena yang dialami oleh individu yang mencoba mencari gambaran jelas terkait dirinya dan tujuan di masa depan yang disebut sebagai fenomena krisis kehidupan. Ketika individu memasuki periode dari tahap remaja menuju dewasa yakni pada umur 20-an, sebagian orang akan mengalami yang namanya *Quarter Life Crisis* (krisis seperempat abad) dimana individu mengalami krisis emosional meliputi perasaan sedih, cemas, bingung, ragu terhadap diri sendiri, merasa tidak cukup, terisolasi, tidak termotivasi, takut dan kegagalan. (Kirandita, 2019).

Menurut Beaton (2017), *quarter life crisis* cenderung menyerang orang-orang yang belum memiliki tujuan yang jelas atau sudah memiliki tujuan tetapi tidak sesuai dengan realita yang diinginkan. Sedangkan Blake (2011) menjelaskan bahwa pemicu *quarter life crisis* biasanya disebabkan oleh individu yang berusaha untuk mencapai keinginan mereka seperti membangun karir, mencari pasangan, dan menciptakan keluarga, namun sering kali mengalami kegagalan. Hal ini kemudian membuat individu mengalami perasaan takut, bingung, cemas, hingga mengalami kesehatan mental dan depresi. (Blake dalam Murphy, 2011).

Sebuah media online di Inggris yakni The Guardian mengatakan bahwa 86% generasi milenial saat ini mengaku telah mengalami *quarter life crisis*. Sebagian berpendapat bahwa fenomena *quarter life crisis* merupakan sebuah peristiwa yang nyata dan penuh tantangan. Walaupun fenomena tersebut sudah ada sejak dulu, akan tetapi sampai saat ini sebagian orang masih mengalami *quarter life crisis*. Krisis ini biasanya dipicu oleh dua hal antara lain; (1) Media sosial, dimana seseorang cenderung untuk membandingkan diri sendiri dengan orang lain yang lebih baik secara fisik, prestasi, karier, asmara, dan lain sebagainya, sehingga menjadikan diri sendiri merasa tidak puas dengan apa yang telah dicapai saat ini; (2) Tuntutan sosial, artinya terdapat tuntutan dari lingkungan untuk memperoleh pencapaian yang sesuai dengan standar publik.

Fenomena *quarter life crisis* pada intinya adalah periode ketidakpastian dan proses pencarian jati diri yang kerap dirasakan oleh anak muda yang berusia 20-an. Walaupun pada usia tersebut pada umumnya merupakan usia dimana seseorang memiliki kekuatan yang prima dan tidak memiliki banyak tanggung jawab, namun demikian hal-hal mendukung seperti tuntutan dari lingkungan dan kecenderungan membandingkan diri sendiri dengan orang lain yang kemudian dapat menimbulkan *quarter life crisis*.

Periode *quarter life crisis* atau ketika seseorang sedang mengalami krisis emosional seperti kesedihan, kecemasan, keraguan, kebingungan, ketakutan, hingga kegagalan bukan merupakan hal langka yang dapat terjadi oleh seseorang di zaman sekarang ini. Peristiwa nyata seperti itu dapat digambarkan dalam sebuah film.

Berdasarkan kajian Ilmu Komunikasi, film merupakan media massa berbentuk audio dan visual yang sifatnya kompleks dan memiliki kekuatan untuk dapat mempengaruhi audiens. Film pada umumnya digunakan sebagai hiburan,

tetapi tidak sedikit juga yang menggunakan film sebagai alat politik dan propaganda. (Sudarto et al., 2015) Sehingga menurut peneliti, tidak jarang film dapat menampilkan bagaimana dunia luar direpresentasikan dan mempunyai makna tersirat yang dapat ditafsirkan oleh penontonnya yang meliputi nilai-nilai moral, sikap individualisme, kapitalisme, hedonisme, nasionalisme, atau hal sederhana yang dekat dengan penonton mengenai kehidupan di masyarakat. Sejalan dengan hal tersebut, fenomena *quarter life crisis* ini juga digambarkan dalam sebuah film yakni “Tick, Tick...Boom!”.

Film “Tick, Tick... Boom!” merupakan film yang dirilis oleh Netflix pada 12 November 2021. Film ini disutradarai oleh Lin Manuel Miranda dan diadopsi berdasarkan kisah nyata dari seorang komposer berbakat di Amerika Serikat bernama Jonathan David Larson. Jonathan merupakan seseorang yang membawa pengaruh yang besar terhadap perkembangan teater di Broadway pada tahun 1996 dengan karyanya yang berjudul “Rent”.

Sejak peluncurannya, film “Tick, Tick...Boom!” mendapatkan perhatian oleh warganet. Hal ini disebabkan karena konflik permasalahan yang dibawakan dalam film tersebut dirasa sama dengan pengalaman sebagian orang, yakni orang-orang yang tengah dikejar oleh waktu demi menggapai mimpi mereka sementara orang di sekitarnya telah menjadi orang yang sukses di usia muda. Perasaan krisis emosional yang dialami oleh sang tokoh utama, Jonathan David Larson seperti kesedihan, kecemasan, keraguan, tidak termotivasi, bingung, takut, dan merasa gagal pun tergambarkan di dalam film ini.

Kerangka Dasar Teori

Film

Film secara etimologis diartikan sebagai gambar yang bergerak. Dalam bahasa Inggris, film bermula dari kata *move* (bergerak) yang kemudian berubah menjadi “*movies*” yang berarti gambar bergerak. (Pratama, 2016). Menurut Wibowo (2006), film didefinisikan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan berbagai pesan kepada penonton melalui media cerita. Film juga dianggap media ekspresi artistik atau alat bagi seniman dan tokoh perfilman sebagai upaya untuk mengekspresikan ide-ide, gagasan, dan cerita. Bahkan, film memiliki kekuatan yang berdampak terhadap masyarakat. (Sutanto, 2017: 3).

Film memiliki ciri khas audiovisual (gambar dan suara) dan dapat menyampaikan informasi dalam waktu yang singkat. Film digunakan sebagai media hiburan, pemasaran iklan atau produk, atau pun sebagai media untuk melayani kepentingan umum dan pribadi. Walaupun setiap film memiliki metode penyampaiannya yang berbeda, tetapi film sendiri memiliki satu tujuan yang sama yakni untuk menarik perhatian masyarakat terhadap isu-isu yang ada dalam sebuah film yang diproduksi.

Representasi

Representasi atau dalam bahasa Inggris disebut *representation* yang berarti perwakilan. Representasi menggambarkan sesuatu baik itu ide atau orang yang ada pada bahasa tertulis, visual, pertunjukan, atau lisan. Dalam definisi yang sederhana, representasi artinya menggambarkan sesuatu yang digambarkan oleh media dalam kehidupan manusia. (Sasmita, 2017: 130).

Berdasarkan pengertian dalam konteks media, komunikasi, dan bahasa, representasi mewakili ide, emosi, dan fakta yang digambarkan dalam kata, gambar, cerita, dan lain-lain. Media menggunakan representasi untuk mempresentasikan dan mengkonstruksi baik makna maupun realitas. Representasi bergantung pada citra kultural yang telah ada di masyarakat dan memiliki hubungan dalam dunia politik dan budaya. Sebagai contoh terkait usia, gender, kelas, bangsa, dan lain sebagainya. Selain itu, representasi bersifat tidak netral. Artinya, representasi membawa definisi pribadi yang memberikan dampak terhadap diri sendiri dan sosial. (Hartley, 2002: 202).

Quarter Life Crisis

Quarter Life Crisis atau krisis kehidupan merupakan kondisi dimana seseorang telah memasuki seperempat dari kehidupannya yakni berusia 20-an. Pada masa peralihan menjadi orang dewasa, individu banyak mengeksplorasi diri dengan mencoba berbagai hal dan mencari kegiatan yang diharapkan dapat membantu membentuk kehidupan di masa yang akan datang. Namun demikian, ketika tujuan yang dibangun tidak sesuai dengan apa yang ada, maka individu akan diliputi perasaan sedih, kecewa, depresi, kehilangan arah dan mempertanyakan keberadaannya di dunia ini. (Nurhadiani, 2021).

Istilah *quarter life crisis* (QLC) diutarakan pertama kali pada tahun 2001 oleh seorang ahli bernama Robbins dan Wilner berdasarkan hasil temuan mereka di Amerika yang disebut sebagai "*twentysomething*". Sebutan itu diberikan kepada kaum muda yang mulai beranjak dari seorang pelajar kemudian menempuh kehidupan sebenarnya dengan tuntutan harus bekerja atau menikah. Sering kali perubahan yang tertuju pada perasaan *quarter life crisis* terjadi ketika fase masa akhir remaja, tepatnya ketika masa perkuliahan telah berakhir dan sedang dalam proses untuk merencanakan diri agar dapat menghadapi "realita sebenarnya". Ketika kelulusan tersebut terjadi, individu dapat menimbulkan kepanikan terkait masa depannya seperti ketakutan dari budaya yang tidak terduga dan perbedaan lingkungan. (Herawati & Hidayat, 2020: 147).

Menurut Robbins dan Wilner, ada beberapa karakteristik umum yang menjadi tanda bahwa seseorang sedang mengalami periode *quarter life crisis* yakni sebagai berikut. (Robbins, 2004).

1. Individu tidak mengetahui apa yang diinginkan dan bingung dengan arah hidupnya.
2. Perolehan pada usia 20 tahun-an tidak sesuai dengan ekspektasi atau yang diinginkan.

3. Merasa takut dengan kegagalan.
4. Tidak ingin mengakhiri masa kecil dan masa remaja.
5. Merasa takut tidak mampu mengambil keputusan yang tepat.
6. Sering kali membandingkan diri sendiri dengan orang lain dalam hal pencapaian dan kondisi diri, sehingga membuat individu merasa tidak mampu dan tidak berguna.

Semiotika John Fiske

Semiotika adalah disiplin ilmu yang penting dalam kajian studi terkait komunikasi, media, bahasa dan sastra. Berdasarkan pengertiannya, semiotika merupakan metode yang digunakan untuk mengkaji dan menguraikan tanda-tanda (sign). (Lacey, 1998:56 dalam Ida, 2014: 75). Dalam buku *Semiotika Komunikasi* oleh Alex Sobur (2013) para ahli mengemukakan bahwa kata semiotika itu sendiri berasal dari bahasa Yunani, *semeion* yang berarti “tanda” atau *seme*, yang berarti “penafsir tanda”.

Menurut Fiske, semiotika adalah ilmu tentang pertanda dan makna dari sistem tanda dimana makna dibangun dalam “teks” media atau karya apapun yang dapat menerangkan makna. John Fiske sendiri menganalisis acara televisi sebagai sebuah teks melihat makna dan isi yang ada di dalamnya. Tanda-tanda yang ada di dalam televisi memiliki hubungan satu sama lain, sehingga membentuk sebuah makna. John Fiske juga menambahkan unsur budaya (ideologi) ke dalam model analisisnya. Dalam model semiotika John Fiske, sebuah peristiwa dalam tayangan televisi dapat menjadi peristiwa televisi apabila telah diekode oleh kode-kode sosial melalui tiga tahap yakni sebagai berikut. (Fiske, 1990).

1. Level Realitas sebagai tanda pertama (*encoded*) meliputi penampilan, kostum, riasan, lingkungan, kelakuan, gaya berbicara, gerakan, dan ekspresi.
2. Level Representasi meliputi *technical codes* yakni kamera, pencahayaan, *editing*, suara, naratif, konflik, karakter, aksi, percakapan, tempat, dan pemain.
3. Level Ideologi yang mencakup tanda sosial atau pandangan sosial seperti individualisme, feminisme, ras, kelas sosial, materialisme, kapitalisme, dan lain-lain

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif, yaitu penelitian yang menggambarkan atau mendeskripsikan suatu peristiwa secara kritis untuk menemukan makna dalam konteks yang sesungguhnya. (Sugiyono, 2013). Selain itu dalam penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika John Fiske untuk menganalisis tanda-tanda yang terkait dengan rumusan masalah penelitian melalui 3 kategori level tanda yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi. Objek penelitiannya adalah adegan film “Tick, Tick...Boom!” yang terdapat tanda yang berhubungan dengan *quarter life crisis*. Sedangkan

untuk subjeknya adalah film "Tick, Tick... Boom!" itu sendiri. Maka dari itu, penelitian ini tidak akan mengkaji hipotesis, melainkan menggambarkan dan menjelaskan tanda-tanda terkait quarter life crisis yang ada dalam film Tick, Tick... Boom!.

Fokus Penelitian

Penelitian ini memusatkan fokus penelitiannya pada film yang berasal dari Amerika Serikat, yaitu "Tick, Tick... Boom!". Melalui film tersebut peneliti akan mencari dan memilih adegan yang menunjukkan tanda-tanda quarter life crisis di dalam film tersebut dengan menggunakan analisis semiotika dari John Fiske yakni sebagai berikut.

1. Level Realitas, berfokus pada penampilan luar termasuk perilaku, gestur, dan ekspresi wajah.
2. Level Representasi, mencakup *technical codes* seperti cara pengambilan gambar (kamera), musik, dan percakapan.
3. Level Ideologi, menafsirkan tanda-tanda yang ada menjadi ideologi seperti individualisme, patriarki, materialisme, kapitalisme, dan lain sebagainya.

Jenis dan Sumber Data

Data primer dalam penelitian ini diperoleh secara langsung melalui observasi (pengamatan). Data primer yang digunakan adalah film Tick, Tick...Boom! yang diakses melalui situs layanan streaming online Netflix dengan mencari dan mengambil cuplikan gambar adegan-adegan atau potongan gambar yang menunjukkan representasi dari quarter life crisis. Sedangkan untuk data sekunder dalam penelitian ini didapatkan melalui sumber-sumber di luar dari data primer termasuk referensi dari buku, jurnal, data dari penelitian-penelitian terdahulu dan sumber internet yang dapat dijadikan sebagai acuan dari penelitian peneliti.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan beberapa teknik yakni sebagai berikut:

- a. Observasi yaitu secara langsung melakukan pengamatan dengan menonton film "Tick, Tick...Boom!"
- b. Dokumentasi yaitu mengumpulkan data berupa gambar dengan mengambil cuplikan layar dalam film "Tick, Tick...Boom!" melalui aplikasi *streaming online* Netflix.
- c. Studi pustaka dengan mencari literatur-literatur yang relevan yang dapat dijadikan sebagai sumber referensi sekaligus acuan dalam penelitian yang berkaitan dengan judul dan pembahasan penelitian seperti buku, jurnal, dan literatur lainnya.

Teknik Analisis Data

Tahapan teknik analisis data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yakni sebagai berikut.

1. Peneliti menonton dan mengamati film "Tick, Tick...Boom!" berulang kali untuk mencari adegan yang menampilkan tanda *quarter life crisis*.
2. Melakukan pengambilan cuplikan gambar terhadap adegan yang memperlihatkan bentuk dari *quarter life crisis*.
3. Melampirkan hasil temuan berupa cuplikan gambar terhadap adegan di dalam film yang kemudian dianalisis, diinterpretasikan, dan dideskripsikan dengan menggunakan metode semiotika milik John Fiske dengan 3 level tanda yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi.
4. Penarikan kesimpulan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Level Realitas

Pada level realitas yang telah diteliti oleh peneliti dalam film "Tick, Tick... Boom!" sebagian besar terlihat dalam kode lingkungan, kode perilaku, kode ekspresi, dan kode gestur yang dapat menunjukkan bagaimana *quarter life crisis* yang dialami oleh Jonathan, asal mula terjadinya *quarter life crisis*, tanda-tanda *quarter life crisis* serta bagaimana cara menyelesaikan *quarter life crisis* tersebut.

Kode perilaku yang terdapat dalam film ini menggambarkan periode *quarter life crisis* yang dialami oleh Jonathan. Perilaku Jonathan yang belum menyelesaikan lagu terbarunya untuk Superbia pada adegan 1 dan desakan dari Susan untuk meminta jawaban dari Jonathan dalam adegan 2 dapat menjadi tekanan bagi individu, sehingga terjadi fase *quarter life crisis* yang dialami oleh Jonathan.

Perilaku Jonathan dalam adegan 6 yang merasa sia-sia telah menghabiskan waktu masa mudanya tanpa ada perubahan merupakan penyebab terjadinya *quarter life crisis* yang dialami oleh Jonathan yang disebabkan karena tertekan dengan karier yang dijalani. Sementara perilaku Jonathan dalam adegan 7 yang meminta pekerjaan kepada Michael dan membandingkan dirinya dengan orang lain merupakan tanda seseorang mengalami *quarter life crisis*. Adegan 3 menggambarkan perilaku Jonathan yang sedang merenungi kejadian yang terjadi sebelum akhirnya mencari cara untuk keluar dari fase krisisnya.

Adegan 4 dan adegan 5 menandakan perilaku Jonathan yang mencoba keluar dari fase *quarter life crisis* dengan mengeksplorasi pekerjaan seperti mengikuti grup diskusi di perusahaan Michael dan pergi berenang untuk mendapatkan ide terkait lagu terakhir pada lokakaryanya Superbia. Perilaku Jonathan dalam adegan 5 juga menunjukkan tanda *quarter life crisis* dimana ia berhalusinasi melihat angka 30 di lantai dasar kolam renang. Menurut Levinson, individu yang mengalami transisi usia ke 30 merupakan waktu yang umum untuk mengalami perasaan krisis dan kesulitan emosional. (Levinson et al., 1976). Sementara adegan 8 menunjukkan perilaku Jonathan yang telah keluar dari fase

quarter life crisis dengan kembali berkomitmen dan menyadari bahwa kariernya sebagai seorang penulis teater adalah sesuatu yang berharga.

Kode gestur dalam film “Tick, Tick... Boom!” yang menandakan ciri dari seseorang mengalami *quarter life crisis* ditunjukkan ketika Jonathan memperlihatkan gestur seperti menutupi wajah dengan kedua tangannya ketika tidak mendapatkan perubahan apapun pada lagu barunya menandakan Jonathan yang sedang stress. Gestur menghela nafas panjang, memegangi kepalanya, dan mengusap-usap lehernya merupakan tanda Jonathan merasa frustrasi, tertekan, dan tidak nyaman yang mana hal ini menandakan seseorang mengalami *quarter life crisis*. Untuk kode ekspresi dalam film “Tick, Tick... Boom!” didominasi dengan ekspresi frustrasi, lelah, panik, cemas, dan takut yang merupakan tanda individu yang mengalami *quarter life crisis*.

Adapun untuk kode lingkungan yang terencode berdasarkan adegan yang telah dianalisis sebelumnya memperlihatkan bagaimana fenomena *quarter life crisis* yang dialami Jonathan lebih banyak ditunjukkan ketika Jonathan sedang sendirian dan berada di apartemennya tanpa ada orang lain, sehingga ia bahkan membiarkan kondisi apartemennya kotor dan berantakan karena sibuk mengerjakan lagu untuk Superbia.

Level Representasi

Level representasi yang terdapat dalam film “Tick, Tick... Boom!” terkait *quarter life crisis* terlihat pada aspek kamera, pencahayaan, kode suara, dan kode percakapan. Pada kode kamera, film ini banyak menggunakan tipe pengambilan gambar seperti *long shot*, *medium close up*, *medium long shot*, *close up*, *extreme close up* dan lebih banyak didominasi oleh tipe *medium shot* yakni setiap adegan setidaknya menggunakan tipe ini. Teknik pengambilan gambar menggunakan *medium shot* bertujuan untuk melihat gestur dan ekspresi wajah dengan mengambil gambar bagian atas kepala hingga pinggang dalam sebuah frame, sehingga interaksi antar karakter dalam sebuah adegan dapat terlihat dengan jelas. Sementara sudut pandang pengambilan gambar dalam film ini banyak menggunakan *eye level*. Hal ini dikarenakan *eye level* merupakan sudut pandang yang paling umum dan banyak digunakan dalam sebuah film dengan tujuan untuk menunjukkan interaksi antar tokoh serta membuat penonton seolah-olah berada di tempat yang sama dengan para pemain dalam film tersebut.

Kode pencahayaan yang terdapat pada adegan-adegan yang peneliti teliti berasal dari *natural light* dengan menggunakan cahaya dari luar seperti matahari, cahaya malam dan cahaya lampu. Tata cahaya harus mampu membentuk suasana senyata mungkin seperti kondisi sebenarnya sesuai dengan tuntutan cerita. Sebagaimana yang ada pada adegan 1, digunakan cahaya yang cenderung minim dan gelap yang hanya menyoroti Jonathan untuk menunjukkan Jonathan yang kesulitan dan terjebak dalam situasi krisis.

Kode suara dalam film ini menggunakan efek suara detik jam yang terus berbunyi tanpa henti. Jonathan dalam film ini telah mendekati hari ulang

tahunnya yang ke-30, ia banyak menghabiskan masa mudanya menulis lagu musikal dengan harapan akan menjadi orang yang sukses sebelum usianya menginjak 30 tahun. Akan tetapi, menjelang hari-hari presentasi lokakaryanya, Jonathan merasakan terdapat tekanan (stress) dalam dirinya. Maka dari itu, Jonathan terus menerus mendengar jam yang berdetak untuk menunjukkan apakah dia berada di jalan yang benar dan melakukan hal yang benar dengan sisa waktunya yang tersisa.

Adapun suara musik yang digunakan dalam film “Tick, Tick... Boom!” menandakan krisis yang dialami oleh Jonathan seperti pada adegan 1 disisipkan lagu berjudul “*Johnny Can’t Decide*” untuk menggambarkan kesulitan yang dialami Jonathan dalam menentukan pilihan hidupnya.

Adegan 2 menggunakan lagu berjudul “*Therapy*” untuk menggambarkan hubungan yang sulit antara Jonathan dan Susan sebelum perpisahan. Pertengkaran dan adu argumen yang terjadi dalam adegan ini tidak menimbulkan solusi melainkan rasa frustrasi dari kedua belah pihak. Lagu “*Therapy*” dimulai dengan nada yang pelan mengikuti percakapan antara Jonathan dan Susan yang semakin lama semakin memanas. Keduanya terus membicarakan diri mereka satu sama lain. Ketika seseorang berada dalam sebuah argumen dengan pasangannya, individu tidak mempedulikan opini orang lain dan hanya mengeluarkan perasaan frustrasi saat itu juga. Artinya, seseorang akan terus mengulangi apa yang mereka katakan tetapi tidak mau menanggapi apa yang dikatakan oleh orang lain. (Antoniou, 2022). Oleh sebab itu, lagu ini merepresentasikan bahwa sebuah hubungan itu rumit dan juga kompleks. Sementara kode suara pada adegan 5 menggunakan lagu berjudul “*Swimming*” dimana lagu ini menunjukkan apa yang dilihat, dipikirkan, dan dirasakan oleh Jonathan selama ia berenang.

Pada kode percakapan dalam film “Tick, Tick... Boom!” terdapat tanda *quarter life crisis* yang digambarkan pada dialog yang diucapkan oleh Jonathan. Dialog pada adegan 1 menunjukkan sisi krisis yang dialami oleh Jonathan karena adanya tekanan dalam hal pekerjaan yakni dimana Jonathan harus segera menyelesaikan lagu baru untuk Superbia, sehingga ia mengesampingkan kepentingan Susan. Kode percakapan pada adegan 2 menggambarkan bagaimana Jonathan merasa terjebak dengan situasinya yang diliputi perasaan sedih, kecewa, dan kehilangan arah yang termasuk ke dalam tanda *quarter life crisis*.

Adegan 6 ketika Jonathan berbicara kepada Rosa di telepon dengan gelisah menandakan Jonathan yang bingung dengan arah hidupnya karena pencapaian yang diharapkan pada usia 20-an sebelum ulang tahunnya yang ke-30 tidak sesuai dengan kenyataan. Sementara kode percakapan pada adegan 7 menandakan bagaimana seseorang yang mengalami *quarter life crisis* sering kali membandingkan diri sendiri dengan orang lain dalam hal pencapaian dan kondisi diri, sehingga membuat individu merasa tidak mampu dan tidak berguna. Dialog lainnya dalam adegan 7 juga menggambarkan ketakutan dan perasaan gagal yang dialami Jonathan karena cita-citanya yang tidak sesuai dengan yang diinginkan sementara waktunya semakin menipis.

Level Ideologi

Level Ideologi yang muncul dalam film “Tick, Tick... Boom!” adalah ideologi kapitalisme, kelas sosial, liberalisme, dan individualisme. Ideologi kapitalisme menekankan sistem ekonomi yang membuat pemilik modal selalu ingin mendapatkan keuntungan yang sebesar-besarnya dari produksi. (Manik, 2018). Pada film ini, kapitalisme terlihat pada adegan 4 dimana perusahaan tempat Jonathan mengikuti *focus group discussion* akan meluncurkan produk baru yang sebenarnya memiliki efek samping yang berbahaya. Artinya, para penguasa (Perusahaan pemasaran) dalam adegan ini akan melakukan apa saja untuk mencapai tujuan mereka walaupun harus membahayakan orang lain. Pada adegan 6 juga menunjukkan ideologi kapitalisme dimana Rosa meminta Jonathan untuk terus bekerja dan berkarya, sementara Jonathan tidak mendapatkan apapun dari hasil lokakaryanya melainkan hanya sebuah pujian. Dalam pemahaman yang lebih jauh, kapitalisme tidak hanya beroperasi di ruang makro seperti perusahaan dan jenis usaha lainnya yang memperkerjakan banyak kelas pekerja, tetapi juga di ruang mikro yakni individu itu sendiri. (Manik, 2018).

Berikutnya untuk ideologi kelas sosial menurut Kotler (dalam Rahman, 2013) didefinisikan sebagai bagian masyarakat yang relatif permanen, terstruktur secara hierarki dan anggotanya memiliki nilai, minat, serta perilaku yang sama. Kelas sosial dibentuk berdasarkan tingkat pendapatan, status, kekayaan, pendidikan, lingkungan, dan nilai berdasarkan indikator-indikator yang mengikuti tingkat pendapatan bulanan, pendidikan, atau reputasi. Dalam film ini, ideologi tersebut terdapat pada adegan 7 dimana terlihat bahwa Michael merupakan seseorang dari kelas atas dengan pekerjaan tetap sebagai orang kantoran, memiliki apartemen mewah, dan mobil BMW yang berbanding terbalik dengan Jonathan sebagai seseorang dari kelas bawah yang memiliki gaya hidup berbeda dari Michael.

Adapun ideologi lainnya yaitu ideologi liberalisme dimana paham ini berkaitan dengan kebebasan. Paham liberalisme berpendapat bahwa manusia adalah individu yang paling mengetahui kebutuhannya. Maka dari itu, manusia harus mendapatkan kebebasan sepenuhnya untuk memenuhi kebutuhannya masing-masing. (Tyas, 2019: 15). Melalui film “Tick, Tick... Boom!” ideologi ini ditunjukkan pada adegan 8 dimana Jonathan pada akhirnya tidak memilih untuk bekerja di perusahaan seperti Michael dan tidak pula tinggal bersama Susan melainkan dengan bebas memilih masa depannya yakni sebagai penulis teater.

Ideologi yang terakhir adalah individualisme. Ideologi individualisme didefinisikan oleh Hofstede (Hofstede, 2010) sebagai sistem sosial yang ditandai dengan longgarnya ikatan emosional antar individu. Artinya, individu lebih mementingkan dirinya sendiri daripada kelompok dalam segala hal. Individualisme juga menekankan identitasnya sebagai “aku” dan kemandirian serta melakukan komunikasi *to the point* (secara langsung). Dalam film ini, beberapa adegan menggambarkan ideologi individualisme ketika Jonathan hanya memikirkan dan membela kepentingan dirinya tanpa mempedulikan orang lain.

Sebagaimana Hofstede (2010: 119) mengatakan bahwa dalam hal pekerjaan seorang individualisme cenderung bertindak sesuai kepentingannya sendiri.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan analisis yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap objek penelitian yakni film “Tick, Tick...Boom!” ditemukan bahwa terdapat representasi *quarter life crisis* dalam film “Tick, Tick... Boom!” yang ditemukan dalam 8 adegan dengan 63 potongan gambar atau *screenshoot* yang dianalisis melalui metode semiotika John Fiske. Melalui level pengkodeannya, peneliti menemukan tanda, penyebab, dan cara menyelesaikan *quarter life crisis* pada film tersebut.

Pada level realitas, kode-kode sosial yang terdapat dalam film “Tick, Tick... Boom!” yang menggambarkan *quarter life crisis* terlihat pada kode lingkungan, kode perilaku, kode ekspresi, dan kode gestur. Pada level representasi, untuk menggambarkan bagaimana Jonathan pada usia 29 tahun mengalami *quarter life crisis* direpresentasikan ke dalam kode-kode teknis dan konvensional seperti kode kamera, pencahayaan, suara dan percakapan. Sementara level ideologi dalam film “Tick, Tick...Boom!” ditandai dengan Jonathan yang dengan bebas menentukan pilihan hidupnya yang mana termasuk ke dalam ideologi liberalisme. Namun, karena kebebasan tersebut Jonathan mengalami *quarter life crisis* karena merasa tidak yakin dalam menentukan langkah hidupnya.

Dengan demikian, diketahui bahwa fenomena *quarter life crisis* telah terjadi sejak abad ke-20. Fenomena *quarter life crisis* merupakan periode dimana sebagian individu pada usia 20 hingga awal 30an mengalami kebingungan, kecemasan, dan ragu terhadap diri sendiri terkait jalan hidup yang harus diambil, karier, hubungan, dan lain-lain. Istilah *quarter life crisis* menjadi hal umum pada era saat ini dan dialami oleh berbagai negara di dunia. Maka dari itu, agar dapat melewati periode ini sebaiknya berhenti membandingkan diri sendiri dengan orang lain, karena hidup bukanlah tentang perlombaan dengan orang lain dan setiap orang memiliki waktunya masing-masing.

Daftar Pustaka

Buku

- Fiske, J. (1990). *Introduction to Communication Studies* (2nd ed.). Routledge.
- Hartley, J. (2002). *Communication, Cultural and Media Studies: The Key Concepts: The Key Concepts* (3rd ed.). Routledge.
- Hofstede, G. , H. G. J. , & M. M. (2010). *Cultures and organizations: software of the mind : intercultural cooperation and its importance for survival* (3rd ed.). McGraw-Hill.
- Ida, R. (2014). *Metode penelitian: Studi media dan kajian budaya*. Kencana.
- Robbins, A. (2004). *Conquering Your Quarterlife Crisis: Advice from Twentysomethings Who Have Been There and Survived* (1st ed.). Penguin Publishing Group.
- Sobur, A. (2013). *Semiotika Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tyas, D. C. (2019). *Mengenal Ideologi Negara*. ALPRIN.

Jurnal

- Herawati, I., & Hidayat, A. (2020). Quarterlife crisis pada masa dewasa awal di Pekanbaru. *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*, 5(2), 145–156.
- Levinson, D. J., Darrow, C. M., Klein, E. B., Levinson, M. H., & McKee, B. (1976). Periods in the adult development of men: Ages 18 to 45. *The Counseling Psychologist*, 6(1), 21–25.
- Manik, R. A. (2018). Ideologi Kapitalisme dalam Kepopuleran Sang Pemimpi. *Kelasa*, 13(2), 205–222.
- Murphy, M. (2011). *Emerging adulthood in Ireland: Is the quarter-life crisis a common experience?*
- Pratama, D. S. (2016). Representasi rasisme dalam film Cadillac Records. *Jurnal E-Komunikasi*, 4(2).
- Rahman, A. N. U. R. (2013). *Representasi Kelas Sosial Dalam Iklan Televisi (Studio Semiotik John Fiske Iklan XL-KU versi "Marah")*.
- Sasmita, U. (2017). Representasi Maskulinitas Dalam Film Disney Moana (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce). *Jurnal Online Kinesik*, 4(2), 127–144.
- Sudarto, A. D., Senduk, J., & Rembang, M. (2015). Analisis Semiotika Film Alangkah Lucunya Negeri Ini. *Acta Diurna Komunikasi*, 4(1).
- Sutanto, O. (2017). Representasi Feminisme Dalam Film “Spy.” *Jurnal E-Komunikasi*, 5(1).

Internet

- Antoniou, P. (2022, July 15). *Therapist reaction: Tick Tick Boom – 'Therapy'*. www.therapyin.london.
- Kirandita, P. (2019, April 1). *Quarter Life Crisis: Kehidupan Dewasa Datang, Krisis pun Menghadang*. Tirta.Id. <https://tirta.id/quarter-life-crisis-kehidupan-dewasa-datang-krisis-pun-menghadang-dkvU>