

**REPRESENTASI PLURALITAS BUDAYA DALAM MUSIC VIDEO
“WONDERLAND INDONESIA” KARYA ALFFY REV**

OLEH :

THREEONA

E31116522



**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
2023**

**REPRESENTASI PLURALITAS BUDAYA DALAM MUSIC VIDEO
“WONDERLAND INDONESIA” KARYA ALFFY REV**

OLEH :

THREEONA

E31116522

*Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pada
Departemen Ilmu Komunikasi*

**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN**

20

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Judul Skripsi : REPRESENTASI PLURALITAS BUDAYA
DALAM MUSIC VIDEO “WONDERLAND
INDONESIA” KARYA ALFFY REV

Nama : THREEONA

Nomor Pokok : E31116522

Makassar, 23 Agustus 2023

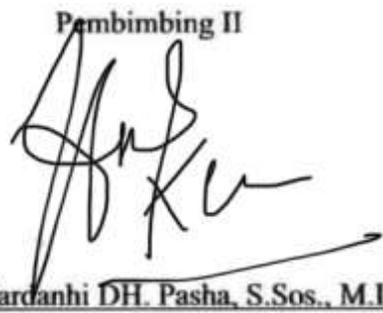
Menyetujui,

Pembimbing I



Dr. Syamsuddin Aziz, M.Phil., Ph.D.
NIP. 196304251993031003

Pembimbing II



Sartika Sari Wardanhi DH. Pasha, S.Sos., M.I.Kom.
NIP. 198711232019032010

Mengetahui,

Ketua Departemen Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Hasanuddin



Dr. Sudirman Karnay, M.Si.
NIP. 196410021990021001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : THREEONA
NIM : E31116522
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang : SI

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

Representasi Pluralitas Budaya dalam Music Video

“Wonderland Indonesia” Karya Alffy Rev

Adalah BENAR merupakan karya saya sendiri dan seluruh sumber yang dikutip dan dirujuk telah saya nyatakan benar. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa keseluruhan skripsi ini adalah karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 18 September 2023

Yang menyatakan,



THREEONA
E31116522

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur hanya bagi Tuhan Yesus Kristus, oleh karena anugrah-Nya yang melimpah, kemurahan, dan kasih setia yang besar akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Representasi Pluralitas Budaya dalam Music Video “Wonderland Indonesia”* guna dalam memenuhi salah satu syarat dalam mencapai Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin, Makassar. Penulis mempersembahkan skripsi ini kepada kedua orang tua terkasih (**Joni Karisa** dan **Semi Lince Patu’ba**) yang telah tulus ikhlas memberikan kasih sayang, cinta, doa perhatian, dukungan moral dan materil yang telah diberikan selama ini. Terima kasih telah meluangkan segenap waktunya untuk mengasuh, mendidik, membimbing dan mengiringi perjalanan hidup penulis dengan disertai alunan doa yang tiada henti agar penulis dapat menyelesaikan masa perkuliahan. Buat saudariku **First Seny Karisa** dan **Dwi Niche** terima kasih atas dukungan dan semangat yang tak terhingga dan kasih yang selalu hangat diantara kita.

Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada :

1. Kak Prayonatan dan Kak Yafet, terima kasih sudah menjadi kakak ipar yang selalu supportif.
2. Kedua keponakan kesayangan, Abang Kenan dan Derya yang selalu menjadi penghibur penulis melalui video belajar dan video ketawa-tawa dikala penulis stress menghadapi drama perkuliahan.

3. Kak Brigita Natalia, sahabat setia penulis yang menjadi penyemangat dalam menyelesaikan tahap akhir perkuliahan, dan selalu menemani dari awal.
4. Pembimbing akademik serta Pembimbing I penulis, Drs. Syamsuddin Aziz, M.Phil., Ph.D. Terimakasih atas bimbingan dan arahnya dalam proses penyelesaian skripsi ini.
5. Pembimbing II skripsi penulis, Sartika Wardanhi DH. Pasha, S.Sos., M.I.Kom. Terimakasih selalu mengingatkan, mengarahkan dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ketua Departemen Ilmu Komunikasi, Dr. Sudirman Karnay, M.Si. dan Sekretaris Departemen Nosakros Arya, S.Sos., M.I.Kom. beserta dosen maupun staf. Terimakasih setulus – tulusnya atas ilmu dan segala bantuannya selama masa perkuliahan.
7. Penghuni Kost Sarlim lantai-3 (Rahmi, Ones, Puput, Vivi, Titi & Lala, Sari dan Ardiah) Terimakasih bantuannya selama tinggal di rumah kos.
8. Teman – teman Polaris terkhusus untuk Marko dan Rika yang selalu memberikan info tentang perkuliahan dan tugas- tugas dari dosen serta telah belajar bersama di dalam kelas maupun luar kelas.
9. Kakak-kakak KOSMIK (Kak Agung, Kak Wahyu, Kak Apip, mba Vany) yang selalu memberi nasihat dalam perkuliahan dan kehidupan selama kuliah. Terima kasih kakak yang baik hati.
10. Korps Mahasiswa ilmu komunikasi (KOSMIK) atas segala ilmu dan pengetahuan organisasi secara umum serta ilmu pengetahuan mengenai

dunia ilmu komunikasi secara khusus, yang banyak membangun dan membentuk diri penulis sejak mahasiswa baru hingga sekarang.

11. Alfyy Rev dan seluruh crew “Wonderland Indonesia”. Terima kasih untuk karya yang sangat luar biasa ini, sangat menginspirasi banyak generasi muda untuk lebih mencintai Indonesia.

Akhir kata, setiap pemulaan pasti akan bertemu dengan akhirnya, sama halnya dengan penulisan skripsi ini, maka sekali lagi penelitian memohon maaf jika ada kesalahan baik saat peneliti masih menjadi mahasiswa maupun saat proses pembuatan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat membawa manfaat bagi pembacanya dan menjadi jembatan diskusi di kalangan akademis, kajian semiotika dan terkhusus kajian semiotika dalam sebuah karya visual seperti *music video*.

Makassar, 23 Agustus 2023

ABSTRAK

THREEONA. E31116522. *Representasi Pluralitas Budaya dalam Music Video “Wonderland Indonesia” karya Alffy Rev. (Dibimbing oleh Syamsuddin Aziz dan Sartika Sari).*

Tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui representasi pluralitas budaya melalui tanda dalam *music video* “Wonderland Indonesia” karya Alffy Rev. (2) Untuk mengetahui signifikansi pluralitas budaya yang dikonstruksi dalam *music video* “Wonderland Indonesia”.

Metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode dekskriptif kualitatif, yaitu dengan mengumpulkan data visual dari scene – scene yang terdapat dalam *music video* tersebut. Peneliti menganalisis objek penelitian dengan menggunakan model semiotika dari Charles Sanders Peirce yaitu dengan konsep dasar “trikotomi atau segitiga makna”, yang terdiri atas representamen, objek dan interpretan. Data pendukung dalam penelitian ini merupakan data dari studi pustaka untuk mendapatkan teori- teori yang relevan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pluralitas budaya dalam *music video* “Wonderland Indonesia” direpresentasikan dalam dua belas scene melalui empat elemen – elemen pluralitas budaya diantaranya *language* (bahasa), *belief system* (sistem kepercayaan), *behavior style* (pola perilaku), dan *cultural style* (ciri khas budaya). Namun dalam *music video* ini, hanya elemen *religion* (agama) yang tidak direpresentasikan. Dalam *music video* “Wonderland Indonesia” memiliki signifikansi yakni sebagai berikut : identitas nasional, diplomasi budaya, pelestarian budaya, budaya tradisional, kearifan lokal dan keindahan alam. Yang dikonstruksi melalui tanda budaya material (atribut budaya) dan non material (ide, nilai dan norma).

Kata kunci : *Music video*, Wonderland Indonesia, Semiotika, Representasi dan Interpretasi.

ABSTRACT

THREONA. E31116522. *Representation of Cultural Plurality in Wonderland Indonesia by Alffy Rev. (Supervised by Syamsuddin Aziz dan Sartika Sari).*

The aims of this study were: (1) To find out the representation of cultural plurality through signs in the music video "Wonderland Indonesia" by Alffy Rev. (2) To find out the significance of cultural plurality constructed in the music video "Wonderland Indonesia".

The method used by the author in this study is a qualitative descriptive method, namely by collecting visual data from the scenes contained in the music video. Researchers analyzed the research object using the semiotic model of Charles Sanders Peirce, namely the basic concept of "trichotomy or triangle of meaning", which consists of representamen, objects and interpretants. The supporting data in this study are data from literature studies to obtain relevant theories.

The results of this study indicate that cultural plurality in the music video "Wonderland Indonesia" is represented in twelve scenes through four elements of cultural plurality including language, belief system, behavior style, and cultural style. cultural characteristics). However, in this music video, only the element of religion is not represented. The music video "Wonderland Indonesia" has the following significance: national identity, cultural diplomacy, cultural preservation, traditional culture, local wisdom and natural beauty. Which is constructed through material cultural signs (cultural attributes) and non-material (ideas, values and norms).

Keywords: Music video, Wonderland Indonesia Music video, Semiotics, Representation and Interpretation.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI ...	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian.....	10
Tujuan Penelitian	10
Manfaat Penelitian	11
D. Kerangka Konseptual	11
1. Pluralitas Budaya.....	11
2. Music Video sebagai Komunikasi Massa	13
3. Representasi menurut Stuart Hall	14
4. Teori Semiotika Charles Sanders Peirce	16
E. Definisi Konseptual	18
F. Metode Penelitian.....	19

1. Waktu dan Objek Penelitian.....	19
2. Tipe Penelitian.....	19
3. Teknik Pengumpulan Data	20
4. Teknik Analisis Data	20
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	23
A. Sekilas Tentang Music Video	23
1. Pengertian Music Video	23
2. Sejarah Music Video	24
3. Fungsi Music Video	26
5. Tipe Music Video	28
6. Music Video sebagai Komunikasi Massa	28
B. Konsep Budaya.....	30
1. Pengertian Budaya.....	30
2. Unsur Budaya	31
3. Wujud Budaya	32
4. Fungsi Kebudayaan	33
C. Representasi.....	34
1. Definisi Representasi.....	34
2. Representasi menurut Stuart Hall.....	36
D. Pluralitas Budaya	38

E. Pendekatan Semiotika Charles Sanders Peirce.....	41
1. Semiotika dalam Music Video	41
2. Semiotika Charles Sanders Peirce	42
BAB III GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN.....	45
A. <i>Music Video</i> “Wonderland Indonesia”	45
B. Profil Alffy Rev	48
C. Tim Produksi <i>Music Video</i> “Wonderland Indonesia”	51
D. Informasi Umum <i>Music Video</i> “Wonderland Indonesia”	55
BAB IV DESKRIPSI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	56
A. Deskripsi Hasil Penelitian	56
B. Pembahasan	85
BAB V PENUTUP.....	92
A. Kesimpulan	92
B. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN.....	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 <i>Music Video</i> “Wonderland Indonesia” di YouTube.....	5
Gambar 1. 2 Metrik Engagement “Wonderland Indonesia”	6
Gambar 1. 3 Shot Animasi CGI dari “Wonderland Indonesia”	7
Gambar 1. 4 Model Semiotika Charles Sanders Peirce	17
Gambar 1. 5 Bagan Kerangka Konseptual	18
Gambar 3. 1 Sampul “Wonderland Indonesia” (Soundcloud).....	45
Gambar 3. 2 Foto Awwalur Rizqi Firori atau Alffy Rev	48
Gambar 4. 1 Scene Lelo Ledhung.....	56
Gambar 4. 2 Scene Bertapa / Meditasi.....	59
Gambar 4. 3 Scene Empat Orang Anak	61
Gambar 4. 4 Scene Rumah Adat	64
Gambar 4. 5 Scene Alat Musik Kecapi.....	67
Gambar 4. 6 Scene Ikan Pari.....	69
Gambar 4. 7 Scene Seni Lukis	71
Gambar 4. 8 Scene Bunga Putih	74
Gambar 4. 9 Scene Tunas Kelapa	76
Gambar 4. 10 Scene Tarian Tradisional.....	78
Gambar 4. 11 Scene Lagu Daerah.....	81
Gambar 4. 12 Scene Wanita dan Anak	83

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tim Produksi “Wonderland Indonesia”	53
Tabel 3. 2 Daftar Talent “Wonderland Indonesia”	55
Tabel 3. 3 Informasi Umum “Wonderland Indonesia”	55
Tabel 4. 1 Deskripsi Scene Lelo Ledhung	58
Tabel 4. 2 Deskripsi Scene Bertapa	61
Tabel 4. 3 Deskripsi Scene Empat Orang Anak.....	63
Tabel 4. 4 Deskripsi Scene Rumah Adat	66
Tabel 4. 5 Deskripsi Scene Alat Musik Kecapi	68
Tabel 4. 6 Deskripsi Scene Ikan Pari	71
Tabel 4. 7 Deskripsi Scene Seni Lukis.....	73
Tabel 4. 8 Deskripsi Scene Bunga Putih.....	75
Tabel 4. 9 Deskripsi Scene Tunas Kelapa.....	77
Tabel 4. 10 Deskripsi Scene Tarian Tradisional	80
Tabel 4. 11 Deskripsi Scene Lagu Daerah	82
Tabel 4. 12 Deskripsi Scene Wanita dan Anak.....	85

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pluralitas secara umum didefinisikan sebagai keragaman atau kemajemukan yang bisa dijumpai dalam suatu bangsa. Pluralitas menggambarkan adanya perbedaan yang sekaligus bisa mendorong munculnya persatuan dan kesatuan suatu bangsa. Perbedaan memang menjadi sesuatu yang lumrah ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Perbedaan ini tak hanya bisa ditemukan di lingkungan masyarakat. Melainkan bisa juga dalam satuan sosial lebih kecil, yakni di dalam keluarga sendiri. Setiap orang dalam satu atap pasti memiliki sifat maupun pendapat yang berbeda-beda.

Di Indonesia ada berbagai jenis pluralitas, seperti pluralitas suku, agama, etnis, ras, budaya, dan masih banyak lagi. Menurut Ciek Julyati Hisyam (2020), pluralitas masyarakat muncul karena letak geografis Indonesia yang sangat strategis, yakni di antara Samudra Hindia dan Pasifik terbentang dari Sabang sampai Merauke. Faktor lainnya ialah pengaruh perbedaan iklim, fisik dan geologi, dan pengaruh kebudayaan asing.

Indonesia merupakan negara kepulauan yang mencakup lebih dari 17.000 pulau yang dihuni oleh sekitar 255 juta penduduk, sebuah angka yang membuat Indonesia menjadi negara di urutan keempat dalam hal negara dengan jumlah populasi yang terbesar di dunia. Angka ini juga mengimplikasikan bahwa banyak keanekaragaman budaya, etnis, agama maupun linguistik yang dapat ditemukan

di dalam negara ini. Budaya tersebut sangat bervariasi, dari ritual Hindu yang dipraktikkan sehari-hari di pulau Bali, sampai pemberlakuan (parsial) hukum syariah di Aceh dan gaya hidup pemburu-pengumpul orang Mentawai.

Pada November 2022, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melakukan pencatatan dan penetapan daftar warisan budaya takbenda, terdapat 11.622 warisan budaya yang dicatat dan 1.728 di antaranya telah ditetapkan. Dengan nominal angka sebanyak ini, UNESCO menyebut Indonesia sebagai negara *superpower* dibidang budaya pada sidang umum ke-39 di Paris kemarin.

Dengan adanya keberagaman budaya yang ada dalam masyarakat, tentu saja memiliki sisi positif dan sisi negatif. Sisi positifnya ialah terdapat kenakearagaman budaya yang terjalin serasi dan harmonis sehingga terwujud integrasi bangsa. Sisi negatifnya ialah munculnya sikap etnosentris, stereotip etnik dan potensi konflik.

Realitas yang ada di Indonesia sendiri, masalah mengenai pluralitas budaya masih menjadi isu yang jelas terlihat dalam keseharian. Salah satunya ketika logo halal baru Indonesia menuai banyak perdebatan di masyarakat. Dikeluarkannya logo halal baru Indonesia menuai banyak perdebatan di masyarakat karena adanya tuduhan bahwa logo halal tersebut bersifat Jawasentris. Hal ini disebabkan karena logo tersebut menggunakan unsur gunung wayang dan batik lurik yang merupakan budaya khas Jawa. Kementerian Agama memang sudah membantah tuduhan tersebut karena baik wayang maupun batik keduanya sudah diakui sebagai budaya Indonesia oleh UNESCO (Komara, 2022). Namun meskipun seperti itu, masalah Jawa sentris yang diangkat di sini mungkin ada benarnya juga, terlebih dalam masalah representasi di media. Kurangnya representasi di media massa ini

menandakan terpinggirnnya ras dan budaya lain (Laksono, 2017). Seperti halnya yang sering ditampilkan dalam media seperti televisi hanyalah berita yang dominan dari kawasan ibukota Jakarta dan area pulau Jawa.

Tragedi lainnya yang paling sering terjadi ialah konflik antar suku, seperti konflik antara Suku Dayak dan Madura yang terjadi di Kota Sampit, Kalimantan Tengah dan pada tahun 2009 konflik antara suku Lampung dan Bali. Lalu pada Agustus 2019, berita mengenai rasisme terhadap suku Papua kembali muncul kepermukaan. Hal ini diakibatkan karena rasisme pada orang Papua yang masih mengakar kuat di Indonesia. Contohnya ialah kasus ujaran rasisme “monyet” terhadap mahasiswa Papua di Surabaya. Hal lainnya yang masih sering terjadi dalam kehidupan masyarakat majemuk di Indonesia ialah adanya strootip terhadap etnis tertentu sehingga menghambat proses interaksi budaya seperti beberapa contohnya ialah etnis Padang dianggap licik dan kikir, etnis Papua itu kasar dari segi berbicara, etnis Manado sering dianggap lebih unggul secara fisik, dan etnis Bali dianggap cuma bisa menari saja ataupun etnis Batak yang dianggap ngegas dalam berbicara, etnis Jawa yang dikenal suka berbasa-basi kepada siapa saja yang ditemui dan etnis Madura yang selalu dikaitkan dengan baju bergaris dan gerobak sate. Oleh karena itu, sikap membeda-bedakan antara satu etnis dengan etnis lainnya masih sering dijumpai dalam kehidupan bermasyarakat bangsa Indonesia.

Namun seiring dengan perkembangan media-media baru, seperti berkembangnya sosial media yang mana adalah sebagai wadah untuk menyebarkan pesan maupun informasi. Hal ini kemudian menjadi jembatan untuk memberi gambaran yang lebih baik tentang pluralitas yang ada dalam suatu bangsa

khususnya bangsa Indonesia. Saat ini, muncul beberapa musisi muda yang kemudian mengkampanyekan pluralitas yang ada di Indonesia dengan cara yang kreatif yang bisa diterima semua generasi. Melalui karya-karya *music video* seperti “PENSI (Pentas Swara Indonesia)”, sebuah medley lagu daerah karya Andovi da Lopez dan Jovial da Lopez dan “This is Indonesia” karya Atta Halilintar yang bercerita tentang kehidupan masyarakat Indonesia dalam kemajemukan budaya, agama etnis bahkan suku. Singkatnya karya anak bangsa tersebut ingin menyampaikan pesan indah pluralitas yang ada di masyarakat Indonesia. Hal ini juga sejalan dengan semboyan “ Bhinneka Tunggal Ika” artinya berbeda-beda namun tetap satu jua.

Music video atau video klip merupakan sebuah media perantara dalam menyampaikan sebuah pesan berupa suara, tulisan, dan gambar bergerak. Video klip juga merupakan bagian dari kesenian yang dibentuk secara unik. Video klip memiliki tujuan utama yaitu sebagai sarana untuk promosi, namun seiring berjalannya waktu video klip juga digunakan sebagai perantara produser untuk menyampaikan pesan dan makna ke pendengar. Melalui tanda serta simbol yang dimiliki maka secara umum seni dalam era global yang kapitalis saat ini akan memiliki peran yang sangat berpengaruh dalam menciptakan diferensiasi sosial (Piliang, 2003). Oleh karena itu tujuannya berubah lebih menjadi media seni yang menginterpretasikan kembali ke realitas kehidupan manusia yang menggunakan tanda-tanda visual di dalam karya berupa video klip.

Daniel Moller dalam *Redefining Music Video* menjelaskan bahwa video klip kini bukan hanya sekedar alat untuk promosi sebuah lagu atau band, video klip

telah bergeser menjadi medium komunikasi massa yang sama kuatnya seperti film. Selain itu, Moller dalam penelitiannya menemukan bahwa video klip pada era digitalisasi media saat ini dapat digunakan untuk menghibur, memprovokasi pemikiran dan mempromosikan berbagai hal (Moller, 2011).

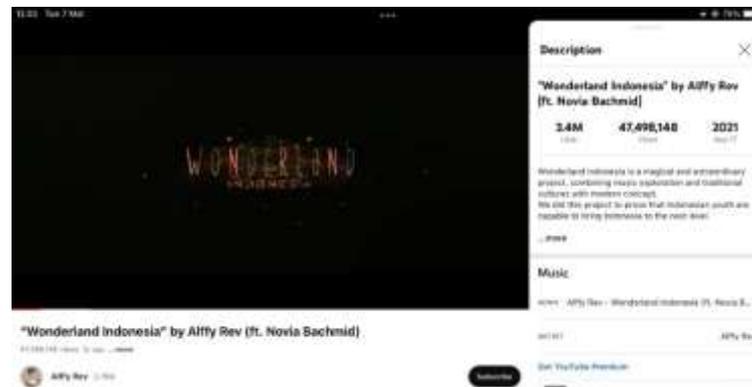
Salah satu *music video* yang menggambarkan tentang pluralitas kebudayaan secara positif adalah “Wonderland Indonesia” di YouTube. “Wonderland Indonesia” merupakan karya komposer muda berbakat Awwalur Rizqi Al-Firori atau populer dengan nama Alffy Rev. Music video ini diproduksi oleh Doni Salmanan, seorang pengusaha yang juga youtuber. Dalam karyanya, Alffy menggandeng penyanyi jebolan Indonesian Idol X, Novia Bachmid serta sinden ternama, Indah Rokhana.



Gambar 1. 1 *Music Video* “Wonderland Indonesia” di YouTube
(Sumber : www.youtube.com/Alffy Rev)

Projek music ini merupakan kombinasi epik dari eksplorasi musik dengan kebudayaan tradisional yang dikemas dalam sebuah konsep modern. *Music video* ini dibuat dalam rangka hari ulang tahun kemerdekaan Republik Indonesia yang ke 76 pada Agustus 2021. Alffy Rev sendiri telah dikenal sebagai salah satu musisi kreatif dengan sejumlah karya yang mengusung tema keindahan alam Indonesia

dan kebudayaan yang terkandung didalamnya salah satunya adalah lagu-lagu daerah yang diaransemennya kemudian dikombinasikan dengan musik EDM.



Gambar 1. 2 Metrik Engagement “Wonderland Indonesia”
(Sumber : www.youtube.com/Alffy Rev)

Music video “Wonderland Indonesia” ini tercatat pertanggal 7 Maret 2023 (pukul 12.02) telah ditonton sebanyak 47.498.148 juta views dengan jumlah like sebanyak 3,4 juta sejak dirilis pertama kali di Youtube. Dengan jumlah viewers mencapai puluhan juta views, rekor ini mengalahkan karya-karya yang telah dibuat oleh Alffy Rev sebelumnya. Dari semua *music video* hingga kolaborasi dengan beberapa penyanyi, *music video* inilah sangat banyak mendapat respon positif dari para pengguna Youtube. Terbukti dengan adanya 244.644 comments, yang sebagian besar memuat apresiasi positif terhadap mahakarya tersebut.

“Wonderland Indonesia” menyajikan animasi visual berkelas dengan bantuan teknologi CGI (Computer Generated Image). Teknologi 3D grafis yang memberikan efek khusus dalam sebuah video. Dewatlantis Animation Studio merupakan studio animasi garapan Alffy Rev sendiri yang mengurus bagian animasi dalam *music video* tersebut.



Gambar 1. 3 Shot Animasi CGI dari “Wonderland Indonesia”
(Sumber : [www.youtube.com/Alffy Rev](http://www.youtube.com/AlffyRev))

Dari segi konten, konsep menarik yang disusun oleh Alffy Rev ini menjadi magnet tersendiri bagi viewers di Youtube. Di dalamnya menampilkan alur cerita yang dibawakan oleh berbagai generasi, disajikan dengan tampilan alam dan budaya Indonesia, serta ditambah scene pembacaan Proklamasi Indonesia yang membuat peneliti sangat tertarik untuk menggali maknanya lebih dalam.

Selain itu, keunikan lain yang disajikan dalam *music video* tersebut ialah lagu-lagu daerah yang telah diaransemen kedalam musik bergenre pop EDM khas Alffy Rev. Meskipun lagu “Wonderland Indonesia” berisikan konten nasionalisme dan menampilkan unsur kebudayaan tradisional, namun lagu ini tetap dikemas secara modern sehingga dapat diterima oleh generasi modern.

Jika dilihat dari kreativitas sinematografi, angle pengambilan gambarnya sangat bervariasi; mulai dari *eye level*, *low angle*, *high angle*, *bird angle*, *frog angle*, sehingga menghasilkan video klip ini menjadi terlihat lebih menarik. Sementara itu dari segi shot nya juga cukup lengkap, membuat visual dalam video ini tidak terkesan monoton seperti dengan adanya *frame close up*, *medium close up*, *big close*

up, long shoot, extreme long shoot, medium shoot. Terakhir dari segi *camera movement* juga begitu beragam seperti dengan adanya gerakan *panning, tilt, zoom, crab, arc* sehingga dapat mempertegas isi pesan yang ingin disampaikan dalam setiap frame atau scene dalam *music video*.

Penelitian terdahulu yang mengacu pada penelitian ini yaitu skripsi Eka Wahyuni Pratiwi Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Hasanuddin tahun 2019 dengan judul “Representasi Hak Asasi Manusia dalam Film Midsommar”. Dalam penelitian ini, penulis ingin mengetahui bentuk-bentuk pelanggaran HAM yang terdapat dalam film Midsommar dengan menggunakan metode analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Kedua aspek (komunikasi dan semiotika) adalah aspek yang mengandung muatan pesan-pesan moral, simbol-simbol, baik yang tersurat maupun yang tersirat yang dapat diamati dan menjadi acuan penulis dalam melakukan interpretasi semiotika (Pratiwi, 2020). Peneliti memutuskan untuk mengambil penelitian ini sebagai rujukan dalam aspek penggunaan analisis semiotika Peirce. Selain itu, kajian semiotika Peirce yang dibahas dalam penelitian ini dapat menjadi referensi tambahan bagi peneliti.

Penelitian terdahulu lainnya yang mengacu pada penelitian ini yaitu Skripsi M Noprianto Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi dan Bisnis, Universitas Islam Negeri Raden Fatah tahun 2022 dengan judul “ Representasi Nasionalisme dalam Video Klip (Studi Analisis Semiotika Roland Barthes Mengenai Nasionalisme dalam Video Klip “Wonderland Indonesia”). Penelitian tersebut juga mengkaji sebuah aspek dalam video klip “Wonderland Indonesia”

menggunakan analisis semiotika. Menurut penulis, video klip ini menarik untuk diteliti karena melalui video klip ini bisa mendobrak rasa nasionalisme anak bangsa seperti semangat dalam video “Wonderland Indonesia”, dimana tidak hanya kekayaan dan keindahan yang ditampilkan, namun juga semangat lagu ini menjadi tunas untuk kita fokus berkreasi dan berkarya dengan keberagaman budaya Indonesia. Meskipun berbeda aspek yang ingin diteliti, peneliti memutuskan mengambil penelitian ini sebagai rujukan awal dalam meneliti representasi aspek tertentu dalam sebuah karya.

Dalam *music video* “Wonderland Indonesia” memunculkan beberapa kemajemukan yang ada dalam kehidupan masyarakat Indonesia. *Music video* tersebut menceritakan tentang Indonesia yang merupakan sebuah negeri dengan kekayaan yang melimpah mulai dari kekayaan alam, budaya maupun sejarah. “Wonderland Indonesia” ditutup dengan menampilkan manifestasi dari Antaboga dan Garuda, yang dalam pewayangan Jawa kuno dianggap sebagai raja ular penjaga perut bumi, dan penguasa “dunia bawah”. Ia turut menyampaikan bahwa Sosok Antaboga atau Naga ini melekat pada budaya Jawa dan Bali, yang biasanya terdapat pada ukiran gamelan, gerbang maupun gapura sebagai simbol “penjaga”. Kemudian ia mengembangkannya dengan perpaduan kegagahan Garuda dengan sayapnya sebagai sebuah simbol penjaga dunia atas dan bawah.

Dengan kata lain, karya ini berusaha menarasikan Indonesia sebagai negara yang memiliki sejarah yang kuat dan beragam, dengan sosok Antaboga yang secara tersirat menunjukkan kegagahan Indonesia sebagai suatu negara. Dalam deskripsi

disebutkan pula mengenai lokasi yang digunakan untuk pengambilan gambar, sehingga harapannya ini dapat menarik wisatawan mancanegara untuk mengunjungi Indonesia pasca pandemi.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti mengangkat penelitian berjudul : ***Representasi Pluralitas Budaya dalam Music Video “Wonderland Indonesia” karya Alffy Rev.***

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan, maka peneliti merumuskan masalah yakni:

1. Bagaimana representasi pluralitas budaya dalam *music video* “Wonderland Indonesia” karya Alffy Rev?
2. Bagaimana signifikansi pluralitas dikonstruksi dalam *music video* “Wonderland Indonesia” karya Alffy Rev?

C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah peneliti kemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui representasi pluralitas budaya yang terdapat dalam *music video* “Wonderland Indonesia” karya Alffy Rev.
2. Untuk mengetahui signifikansi pluralitas yang dikonstruksi dalam *music video* “Wonderland Indonesia” karya Alffy Rev.

Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian yang telah dipaparkan, maka di harapkan penelitian ini berguna untuk :

1. Kegunaan Teoritis

Kegunaan teoritis dalam penelitian ini, diharapkan dapat memberi kontribusi dan bermanfaat bagi peneliti, dosen, maupun mahasiswa yang fokus meneliti bidang kajian komunikasi khususnya semiotika.

2. Kegunaan Praktis

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi praktisi seperti produser video klip, musisi, pelaku seni maupun praktisi budaya.

D. Kerangka Konseptual

1. Pluralitas Budaya

Pluralitas budaya sering disamakan dengan istilah multikulturalisme, dua istilah tersebut memang memiliki makna yang mirip. Akan tetapi, multikulturalisme merupakan paham atau ideology yang menganjurkan masyarakat untuk menerima dan menganggap keanekaragaman budaya adalah hal yang ada dalam suatu wilayah. Ada pula istilah pluralitas kebudayaan, menurut Koentjaraningrat, adalah dua macam tradisi kebudayaan atau lebih yang membagi masyarakat kedalam golongan sosial yang berbeda-beda. Menurut E.B.Y Tylor, kebudayaan merupakan sesuatu yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, seni, kesusilaan, hukum adat istiadat, kesanggupan serta kebiasaannya. Maka dengan

adanya pluralitas budaya dalam suatu negara diperlukan nilai dan norma budaya untuk mengatur unsur-unsur yang mencakup dalam kebudayaan tersebut.

Budaya sendiri bisa diartikan sebagai suatu kebiasaan atau pola perilaku dan pengetahuan atau keterampilan yang diwariskan secara turun temurun dan dimiliki oleh sekelompok masyarakat tertentu. Melalui budaya itu sendiri akan menimbulkan kekhasan yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya. Menurut sosiolog J.J Hoeningman terdapat 3 wujud budaya yaitu gagasan, tindakan dan karya.

a. Gagasan

Gagasan didalam budaya dapat berupa ide, nilai, peraturan, maupun norma yang bersifat tidak dapat disentuh atau diraba, dimana gagasan tersebut terdapat pada pikiran manusia itu sendiri. Kebudayaan yang berwujud gagasan, contohnya adalah norma yang berlaku di lingkungan sekitar, tidak tertulis tetapi ditaati oleh masyarakat.

b. Tindakan

Tindakan atau aktivitas kebudayaan dapat berupa perayaan rutin masyarakat tertentu. Aktivitas kebudayaan bersifat nyata, terjadi di kehidupan sehari-hari dan dapat diamati oleh manusia. Contohnya, dalam masyarakat Jawa ada kegiatan mitoni atau selamatan 7 bulan kehamilan dari anak pertama.

c. Karya

Kebudayaan yang berwujud karya merupakan kebudayaan fisik sebagai hasil dari tindakan manusia. Wujud kebudayaan ini berupa benda-benda

yang dapat dilihat, diraba, dan didokumentasikan.

2. Music Video sebagai Komunikasi Massa

Komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan oleh komunikator melalui media massa pada komunikan dengan jumlah yang besar. *Music video* pada dasarnya adalah pesan yang disampaikan musisi kepada khalayak luas untuk memperkuat pesan dari lirik lagu melalui media massa, televisi atau internet. Dari karakteristiknya terdapat lima ciri komunikasi massa yaitu, komunikasi berlangsung satu arah, komunikatornya melembaga, pesan yang disampaikan bersifat umum, melahirkan kekompakkan, dan komunikan bersifat heterogen (Nurudin, 2007).

Music video dapat dikategorikan sebagai bentuk media komunikasi massa karena memiliki beberapa unsur, karakteristik, dan fungsi yang sama dengan komunikasi massa. Di mana di dalamnya komunikasi berlangsung satu arah dari media televisi/internet kepada khalayak, komunikator dalam hal ini melibatkan banyak pihak dalam satu produksi pembuatan *music video* hingga didistribusikan. Setelah didistribusikan komunikator tidak lagi mengenal komunikan atau khalayak yang berbeda-beda.

Fungsi komunikasi massa sebagai penafsiran juga sangat kuat kaitannya di dalam fungsi *music video*. Pembuat *music video* akan membaca lirik dan nuansa lagu untuk dijadikan sebuah karya baru yaitu video. Tujuannya untuk memperkuat pesan dari lagu tersebut agar khalayak penikmatnya diharapkan lebih paham dengan pesan yang ada dalam lagu tersebut lewat *music video* yang telah dibuat.

Diluar itu menurut John Vivian dalam bukunya yang berjudul *The Media Mass of Communication*, terdapat empat fungsi komunikasi massa (Nurudin, 2014) yaitu:

- a. *Providing Information*, dimana komunikasi massa menjadi suatu sarana untuk menyajikan informasi pada khalayak.
- b. *Providing Entertainment*, selain menyajikan informasi, komunikasi massa menyajikan hiburan di dalamnya.
- c. *Helping to Persuade*; komunikasi massa menjadi senjata persuasi.
- d. *Contributing to Social Cohesion*; komunikasi massa dapat mendorong kohesi sosial.
- e. *Music video* dilihat sebagai bentuk komunikasi massa karena dapat mencakup empat fungsi komunikasi yang disebutkan diatas.

3. Representasi menurut Stuart Hall

Menurut Stuart Hall (1997), representasi adalah salah satu praktek penting yang memproduksi kebudayaan. Kebudayaan merupakan konsep yang sangat luas, kebudayaan menyangkut 'pengalaman berbagi'. Seseorang dikatakan berasal dari kebudayaan yang sama jika manusia-manusia yang ada disitu membagi pengalaman yang sama, membagi kode-kode kebudayaan yang sama, berbicara dalam 'bahasa' yang sama, dan saling berbagi konsep-konsep yang sama.

Konsep representasi sendiri dilihat sebagai sebuah produk dari proses representasi. Representasi tidak hanya melibatkan bagaimana identitas budaya disajikan atau lebih tepatnya dikonstruksikan di dalam sebuah teks tetapi juga

dikonstruksikan di dalam proses produksi dan persepsi oleh masyarakat yang mengkonsumsi nilai-nilai budaya yang dipresentasikan tadi.

Menurut Stuart Hall, ada tiga pendekatan representasi: (1). Pendekatan Reflektif, bahwa makna yang diproduksi oleh manusia melalui ide, media objek dan pengalaman-pengalaman di dalam masyarakat secara nyata. (2). Pendekatan Intensional, bahwa penuturan bahasa baik lisan maupun tulisan yang memberikan makna unik pada setiap hasil karyanya. Bahasa adalah media yang digunakan oleh penutur dalam mengkomunikasikan makna dalam setiap hal-hal yang berlaku khusus yang disebut unik. (3). Pendekatan Konstruksionis, bahwa pembicara dan penulis, memilih dan menetapkan makna dalam pesan atau karya (benda-benda) yang dibuatnya. Tetapi, bukan dunia material (benda-benda) hasil karya seni dan sebagainya yang meninggalkan makna tetapi manusialah yang melekatkan makna.

Dalam hal ini, representasi merujuk kepada konstruksi segala bentuk media terhadap segala aspek realitas atau kenyataan, seperti masyarakat, objek, peristiwa, hingga identitas budaya. Representasi ini bisa berbentuk kata-kata atau tulisan bahkan juga dapat dilihat dalam bentuk gambar bergerak atau film.

Menurut Stuart Hall (1997), makna dikonstruksi oleh sistem representasi dan maknanya diproduksi melalui sistem bahasa yang fenomenanya tidak terjadi melalui ungkapan verbal, namun juga visual. Sistem representasi tidak hanya tersusun bukan seperti konsep individual, melainkan masuk juga melalui konsep perorganisasian, penyusupan serta berbagai kompleks hubungan.

Maka representasi dapat dikatakan memiliki dua proses utama, yaitu, pertama adalah representasi mental, yaitu konsep tentang sesuatu yang ada dikepala kita masing-masing (peta konseptual). Bentuknya masih berupa sesuatu yang tidak

dapat diberikan penggambaran yang detail, melainkan bentuk abstrak, kedua representasi bahasa, proses ini termasuk proses yang sangat penting karena konsep lanjutan dari adanya peta konseptual yang lahir di masing-masing diri. Dari abstrak yang ada, kemudian diterjemahkan kedalam bahasa yang sering kita gunakan sehari-hari, maka dari situ lahirlah penggambaran sesuatu yang dimaksud melalui tanda, simbol ataupun makna gambar. Jalinan atau dua penjabaran ini dapat dikatakan sebagaimana bentuk sederhana dari adanya representasi.

4. Teori Semiotika Charles Sanders Peirce

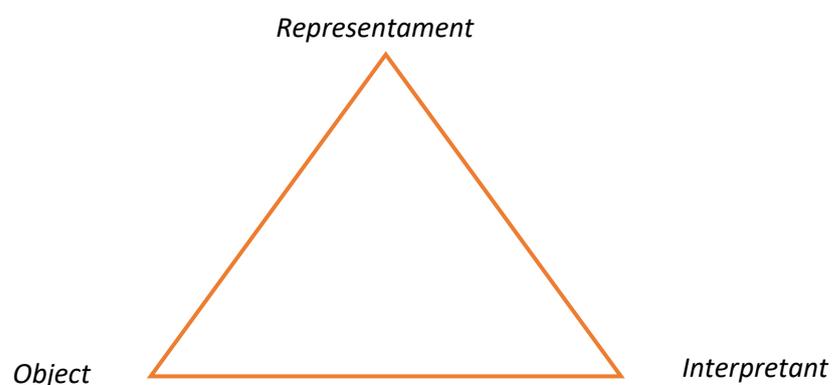
Semiotika berasal dari bahasa Yunani, *semeion* yang berarti tanda, *seme* berarti penafsiran tanda. Pada dasarnya semiotika merupakan model analisis atau suatu ilmu pengetahuan yang menganggap bahwa segala sesuatu didunia merupakan hal yang dapat dipahami melalui tanda. Semiotika pada hakikatnya mempelajari hakikat keberadaan suatu tanda yang ada pada kehidupan masyarakat yang menjadi bagian dari kehidupan sosialnya. Semiotika atau semiology, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (humanity) memaknai hal-hal (things). Memaknai berarti objek – objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda. (Barthes, 1988:179; dalam Sobur, 2003: 15)

Tanda merupakan seperangkat hal yang sering digunakan dalam menjalani aktivitas dan kehidupan sehari-hari manusia. Tanda biasanya berbentuk fisik dan dapat dipersepsi melalui indera manusia. Tanda mengacu pada sesuatu diluar tanda itu sendiri dan bergantung pada pengenalan oleh penggunanya sehingga bisa disebut tanda. (Fiske, 2004).

Salah satu tokoh semiotik adalah Charles Sanders Peirce. Teori yang digagas oleh Pierce sering dianggap sebagai *grand theory* dalam kajian semiotika. Hal tersebut disebabkan karena gagasan Pierce bersifat menyeluruh, deskriptif, dan memiliki sifat struktural dari semua sistem penandaan. Gagasan utama dari Pierce yang paling dikenal adalah konsep triadik dan trikotomi. Prinsip dasar yang terdapat pada konsep triadik tersebut bersifat representatif, berarti tanda menjadi sesuatu yang mewakili dan menjelaskan tentang suatu hal.

Secara teoritis, Peirce menggunakan kata *representament* sebagai istilah yang disematkan untuk sebuah tanda pada konsep triadiknya. Tanda (*representament*) adalah sesuatu yang dapat mewakili sesuatu yang lain dalam batas-batas tertentu. *Object* merupakan sesuatu yang diwakili oleh *representamen* dan selalu berkaitan dengan sebuah acuan. *Object* biasanya dapat berwujud sebagai sebuah representasi (konsep di dalam pikiran), maupun sesuatu yang nyata diluar tanda. Sedangkan, *Interpretant* merupakan makna dari tanda. *Interpretant* adalah konsep pemikiran dari tanda yang mengarah pada makna tertentu.

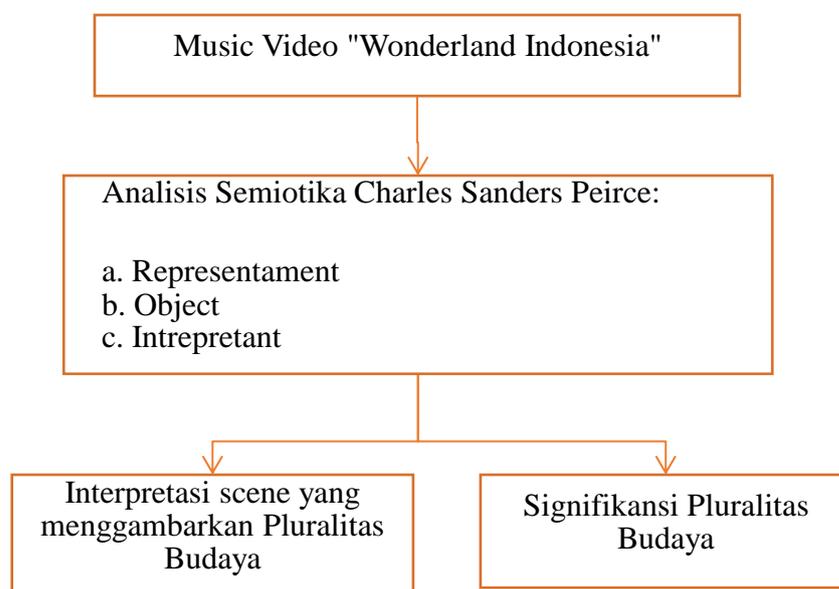
Keterhubungan antara ketiga konsep tersebut kemudian dijabarkan dalam bentuk model semiotika triadik / trikotomi, berikut merupakan model semiotika dari Charles Sanders Peirce ;



Gambar 1. 4 Model Semiotika Charles Sanders Peirce

Hal terpenting dari proses semiosis adalah bagaimana makna muncul dari sebuah tanda ketika tanda itu digunakan oleh seseorang dalam berkomunikasi. Dan dari konsep triadik diatas pula yang akan digunakan untuk menganalisis tanda yang muncul dalam setiap scene pada *music video* “Wonderland Indonesia”.

Kerangka konseptual secara sederhana digambarkan peneliti sebagai berikut :



Gambar 1. 5 Bagan Kerangka Konseptual

E. Definisi Konseptual

Agar tidak terjadi kesalahan dalam penafsiran terhadap konsep-konsep yang digunakan, maka perlu diberikan batasan-batasan pengertian dalam kerangka penelitian, yaitu:

1. Semiotika merupakan kajian keilmuan yang meneliti mengenai simbol atau tanda dan konstruksi makna yang terkandung dalam tanda tersebut.

2. *Music video* adalah sebuah film pendek atau video yang mendampingi alunan musik, umumnya sebuah lagu.
3. Pluralitas budaya adalah sebuah kondisi dimana ada lebih dari satu budaya yang berkembang di masyarakat memiliki karakteristik yang berbeda satu dengan yang lainnya yang dapat hidup berdampingan dan tidak saling bertentangan.
4. Representasi merupakan konsep yang dapat merujuk pada tanda, model, atau gambar yang menunjukkan kemiripan seseorang atau sesuatu.
5. “Wonderland Indonesia” adalah *music video* bertemakan kekayaan budaya di Indonesia karya komposer berbakat Alffy Rev yang dipersembahkan untuk menyambut HUT Kemerdekaan RI ke-77.

F. Metode Penelitian

1. Waktu dan Objek Penelitian

Penelitian dilakukan pada bulan Mei sampai Juni 2023 dengan objek penelitian berupa video berdurasi 10 menit 52 detik di kanal youtube Alffy Rev yang diupload pada 17 Agustus 2021.

2. Tipe Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang sifatnya deskriptif dengan tujuan untuk mendapatkan informasi secara langsung dari objek penelitian. Jenis penelitian deskriptif kualitatif juga bertujuan untuk memuat deskripsi secara sistematis, faktual dan akurat tentang informasi dan fakta dari objek tertentu dengan mengumpulkan dan mengembangkan data, kemudian melakukan proses analisis.

3. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, sumber data yang digunakan berupa data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari pengamatan atau observasi sedangkan data sekunder diperoleh dari buku, internet dan hasil penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini.

- a. Data Primer : Pengumpulan data berupa dari dokumentasi video klip “Wonderland Indonesia” (ft Novia Bachdim) karya Alffy Rev, berupa video dalam format mp4, baik itu berupa audio, visual gambar, teks bahasa, dan backsound yang berdurasi 10.52 menit dan nantinya akan dianalisis secara detail.
- b. Data Sekunder: Dalam hal ini berupa kajian pustaka yang relevan dengan rumusan masalah penelitian baik melalui buku, internet, jurnal dan penelitian-penelitian sebelumnya yang terkait. Kemudian akan dipelajari serta mengkaji literatur-literatur yang berkaitan untuk mendukung asumsi sebagai landasan teori bagi permasalahan yang dibahas.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dimulai dengan mengobservasi beberapa scene yang telah dipilah - pilah dalam music video tersebut. Kemudian data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis semiotika Charles Sanders Peirce.

Teori Segitiga Makna atau Triangle Meaning Semiotics menggunakan tiga unsur penting, yaitu :

1. *Representament* ; adalah konsep yang mewakili sebuah tanda.
2. *Object* ; sesuatu yang menjadi acuan bagi suatu tanda.
1. *Interpretant* ; makna dari tanda.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Sekilas Tentang Music Video

1. Pengertian Music Video

Pada awal perkembangannya, *music video* dengan video clip adalah sesuatu yang berbeda. *Music video*, alur ceritanya dibuat berdasarkan musik yang melatarinya, sehingga konsep cerita dibuat berdasarkan musik yang ada kemudian divisualisasikan. Sedangkan pada video clip merupakan kumpulan potongan-potongan gambar yang dimasukkan ke dalam cerita sepanjang durasi musik. Namun pada perkembangannya dewasa ini, masyarakat cenderung untuk menyamakan arti *music video* dengan video clip. Di Indonesia sendiri, *music video* lebih populer dengan sebutan video klip (Effendy, 2002).

Menurut situs milik F. Galeri (Galeri, 2011) *music video* adalah kumpulan potongan-potongan visual yang dirangkai dengan atau tanpa efek-efek tertentu dan disesuaikan berdasarkan ketukan-ketukan pada irama lagu, nada, lirik, instrumennya dan penampilan grup musik untuk mengenalkan dan memasarkan produk lagu agar dapat dikenal masyarakat.

Dengan membuat *music video* dapat memudahkan dalam memasarkan dan mengenalkan lagu terbaru milik sebuah grup band atau musisi agar dapat diminati oleh para penggemarnya. Definisi ini telah diperjelas dalam sebuah buku elektronik (Carlsson, 1999) yaitu "*Music video is a form of audio-visual communication in which the meaning is created via carriers of information such as; the music, the*

lyrics and the moving images” (Bahwa *music video*/video klip adalah bentuk komunikasi audio visual yang maknanya diciptakan dengan membawa informasi seperti musik, lirik dan gambar yang bergerak).

Music video atau video klip adalah bagian dari program acara televisi non drama yang paling mudah untuk diingat. Hampir semua stasiun televisi mempunyai acara musik dengan format *repacking* video yang menggunakan materi video klip sebagai pengisi acara (Naratama, 2004)

2. Sejarah Music Video

Pada tahun 1894, penerbit musik Edward B. Marks dan Joe Stern menyewa ahli elektronik George Thomas dan berbagai artis untuk mempromosikan penjualan lagu mereka “*The Little Lost Child*”. Menggunakan lentera, Thomas memproyeksikan serangkaian gambar diam pada layar *simultan* untuk pertunjukan *live*. Ini akan menjadi bentuk hiburan yang populer dikenal sebagai ‘Musik Bergambar’, langkah awal menuju video klip.

Pada tahun 1929 penyanyi *Blues* Bessie Smith muncul dalam dua *reel* film pendek berjudul “St. Louis Blues” yang menampilkan dramatisasi sebuah lagu hit. Sejumlah musisi lain muncul dalam beberapa subjek musikal pendek selama periode ini. Kemudian, pada pertengahan 1940 musisi Louis Jordan membuat film pendek untuk lagu-lagunya, beberapa diantaranya disambung dengan film “Suster Lockout”. Film-film ini, menurut sejarawan musik Donal Clarke, menjadi ‘nenek moyang’ video klip.

Film musikal termasuk prekursor penting untuk video klip, dan banyak video klip terkenal yang menginstansi style film musikal Hollywood klasik dari

1930 sampai 1950an. Salah satu yang terbaik adalah video “Material Girl” milik Madonna di tahun 1985 (disutradarai Mary Lambert) yang hampir identik dengan “Diamonds are A Girl Best Friend” dari film “Gentleman Prefer Blondes” oleh Marilyn Monroe.

Beberapa video Michael Jackson menunjukkan pengaruh hebat dari rangkaian tari-tarian dalam musikal klasik Hollywood, termasuk “Thriller” dan “Bad” penyutradaraan Martin Scorses yang terinspirasi dari tari stylish “fight” dalam film “West Side Story”. Menurut akurasi internet, DJ sekaligus penyanyi J.P. ‘The Big Bopper’ Richardson adalah orang pertama yang mengukuhkan istilah “Music Video” (di Indonesia lebih dikenal sebagai video klip) pada tahun 1959.

Pada tahun 1960 hingga 1980 terjadi banyak perkembangan dalam video klip atau *music video* dari segi teknologi produksi maupun promosi. Tahun 1980 menjadi awal munculnya acara-acara video klip di televisi. Diluncurkannya channel MTV di U.S pada tahun 1981 memulai era video klip 24 jam non-stop di televisi. Jadi meskipun video klip sudah muncul jauh lebih awal tetapi baru menonjol pada tahun 1980an ketika MTV mendasarkan format tayangan mereka khusus untuk video klip. Sebelum tahun 1980an, video klip disebut dalam berbagai istilah seperti “illustrated song”, “filmed insert”, “promotional clip”, “song clip” or “film clip”.

Tahun 1990an menjadi tahun kebangkitan para sutradara *music video* berbakat yang semakin banyak, seperti Chris Cunningham, Michael Gondry, Spike Jonze, Stephane Sednaoui, Mark Romanek dan Hype Williams yang membawa style dan vision yang unik. Beberapa dari sutradara tersebut akhirnya menjadi

sutradara film, yang paling terkenal dalam tren alih profesi seperti ini adalah Lasse Hallstrom dan David Fincher.

Tahun 1997 muncul situs web iFilm yang menjadi tuan rumah video pendek, termasuk video klip, mempelopori munculnya situs-situs yang memungkinkan orang-orang saling berbagi file video, termasuk *music video*. Tahun 2005 menjadi puncak semakin ramahnya internet pada video klip dengan diluncurkannya YouTube yang memungkinkan menonton video online secara cepat dan mudah. Google Videos, Yahoo! Video, Facebook dan MySpace's Video juga menggunakan teknologi yang sama. Perkembangan video klip atau *music video* dalam internet ini membuat para musisi semakin mudah untuk membagikan karya-karya mereka kepada masyarakat dan masyarakat pun semakin mudah untuk mengapresiasi musik dan video klip mereka. Bukan hanya sebagai karya seni, akhirnya video klip juga menjadi suatu industri yang dapat menghasilkan keuntungan secara ekonomi. Hal ini terus berlanjut hingga saat ini dan akan terus berkembang.

3. Fungsi Music Video

Menurut Denny Sakrie (Haqi, 2021) *music video* atau video klip mempunyai dua fungsi, yaitu:

- a. Fungsi utama *music video* sebagai media promosi, yang dimaksudkan agar masyarakat luas semakin mengetahui karya yang dibuat musisi yang bersangkutan.
- b. Fungsi secara artistik untuk berekspresi dengan mengeksplorasi sebuah lagu. *Music Video* dapat menampilkan sesuatu yang berkaitan dengan lagu

maupun tidak. Konsep video klip yang tidak berkaitan dengan lagu merupakan bentuk ekspresi dan hal tersebut erat kaitannya dengan artistik.

Dengan kehadiran *music video*, penikmat musik juga dapat melihat bagaimana wajah dan penampilan dari seorang penyanyi maupun grup musik yang membawakan suatu musik atau lagu, maupun sekedar membangun nuansa yang ingin dicapai oleh lagu tersebut ataupun membangun image dari seorang penyanyi atau grup musik. Dengan kata lain *music video* dapat menjadi jembatan komunikasi antara seniman dengan penikmat musik secara visual, sekaligus sarana bagi para produser musik untuk memasarkan produknya lewat media televisi (Heru Effendy, 2002)

Music video juga memberikan imbas bagi seluruh stasiun TV untuk mendapatkan pemasukan dari iklan yang membeli tayangannya baik dalam bentuk program musik atau sebagai iklan itu sendiri. *Music video* yang dikemas dalam acara TV biasanya disutradarai oleh kreator yang berbeda-beda, sehingga *music video* juga bisa memberikan kesempatan bagi seluruh insan muda yang kreatif baik sebagai bisnis yang menjanjikan. Di Indonesia sendiri sudah banyak berdiri rumah produksi (Production House) dan rumah pasca produksi (post house) yang menangani pembuatan video klip bahkan menjadikannya sebagai proyek utama.

4. Genre Music Video

Video klip atau *music video* terdapat beberapa macam jenis genre, menurut Carlsson dalam buku elektroniknya (Carlsson, 1999) terbagi atas 3 jenis, yaitu:

- a. *Performance Clip*, jika video klip banyak menampilkan performa dari musisi atau band yang membawakan lagu dalam *music video* tersebut maka tipe music tersebut dapat disebut performance clip.
- b. *Narrative Clip*, jika video klip lebih mengarah seperti film pendek dengan latar belakang musik maka bisa disebut sebagai Narrative Clip. Narrative Clip mengandung sebuah cerita yang gampang dicerna.
- c. *Art Clip*, jika video klip tiak mengandung narasi visual secara jelas dan tidak ada unsur sinkronasi bibir maka disebut Art Clip murni. Perbedaan utama antara video klip Art Clip dan sebuah video artistik kontemporer adalah musiknya.

5. Tipe Music Video

a. Simbol

Tidak perlu adanya keselarasan antara gambar dan lirik, bahkan seringkali tidak ada hubungan antara keduanya.

b. Verbal

Gaya desain penggambaran akan disesuaikan dengan isi lirik (gambar dan lirik saling menyatu).

6. Music Video sebagai Komunikasi Massa

Komunikasi adalah suatu kebutuhan pokok bagi setiap manusia. Fungsi sebagai komunikasi sosial dapat mengisyaratkan bahwa komunikasi itu sangat penting untuk membangun konsep dalam diri, untuk mengaktualisasikan diri, untuk kelangsungan hidup, untuk memperoleh kebahagiaan, dan terhindar dari

ketegangan dan tekanan antara lain dengan melalui komunikasi yang menghibur, dan juga untuk memupuk hubungan luas dengan orang lain.

Pada dasarnya, komunikasi massa adalah komunikasi melalui media massa (media cetak dan elektronik). Sebab, awal perkembangannya saja, komunikasi massa berasal dari pengembangan kata *media of mass communication* (media komunikasi massa). Media massa yang dihasilkan oleh teknologi modern (Mulyana, 2007).

Komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan oleh komunikator melalui media massa pada komunikan dengan jumlah yang besar. *Music video* pada dasarnya merupakan pesan yang disampaikan kepada khalayak untuk memperkuat pesan dari lirik lagu melalui media massa televisi atau internet. Dari karakteristik terdapat lima ciri-ciri komunikasi massa yaitu, komunikasi berlangsung satu arah, komunikator pada komunikasi massa melembaga, pesan-pesan yang disampaikan bersifat umum, melahirkan keserempakan, dan komunikan pada komunikasi massa bersifat heterogen (Nurudin, 2007).

Komunikasi massa merupakan penyampaian pesan oleh komunikator melalui saluran media massa kepada komunikan dalam jumlah yang besar. Pesan dapat berupa lisan maupun tulisan, demikian dengan saluran media massa yang mempunyai beberapa bentuk, seperti cetak dan elektronik. Melalui ragam bentuk pesan dan saluran tersebut komunikan dapat leluasa menentukan melalui media apa pesan tersebut akan dipilih, demikian dengan musisi sebagai komunikator yang menyampaikan pesan dalam bentuk lagu melalui media vinyl atau piringan hitam, kaset, maupun Compact Disc (CD) yang kemudian diperkuat dengan video klip

yang menerjemahkan ke dalam bahasa visual. Video klip dapat dikategorikan sebagai bentuk media komunikasi massa, karena memiliki beberapa unsur, karakteristik, dan fungsi yang sama dengan komunikasi massa.

Music video memiliki bentuk dan karakter yang sama dengan komunikasi massa, dimana didalamnya, komunikasi berlangsung satu arah dari media televisi/internet kepada khalayak, komunikator dalam hal ini melibatkan banyak pihak yang terlibat dalam suatu produksi pembuatan *music video* dan distribusikan, setelah didistribusikan komunikator tidak lagi mengenal komunikan atau khalayak yang berbeda-beda. Fungsi komunikasi massa sebagai penafsiran juga sangat kuat kaitannya didalam fungsi *music video*. Pembuat *music video* akan membaca lirik dan nuansa lagu untuk dijadikan sebuah karya baru yaitu video. Pembuat *music video* akan melakukan penafsiran terhadap lagu untuk dijadikan karya visualnya. Tujuannya untuk memperkuat pesan dari lagu tersebut agar khalayak yang menikmatinya diharapkan lebih paham dengan pesan yang ada dalam lagu tersebut lewat *music video* yang telah dibuat.

B. Konsep Budaya

1. Pengertian Budaya

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta yaitu buddhayah, yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut culture, yang berasal dari kata Latin Colere, yaitu mengolah atau mengerjakan. Bisa diartikan juga sebagai mengolah tanah atau bertani. Kata culture juga kadang diterjemahkan sebagai “kultur” dalam bahasa Indonesia.

Kebudayaan sangat erat hubungannya dengan masyarakat, beberapa definisi tentang budaya yang dikemukakan oleh beberapa ahli yaitu menurut Melville J. Herskovits dan Bronislaw Malinowski mengemukakan bahwa segala sesuatu yang terdapat dalam masyarakat ditentukan oleh kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat itu sendiri. Istilah untuk pendapat itu adalah Cultural-Determinism. Herskovits memandang kebudayaan sebagai sesuatu yang turun temurun dari satu generasi ke generasi yang lain, yang kemudian disebut sebagai *superorganic*.

E. B. Tylor, mengemukakan bahwa kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks, yang didalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang didapat seseorang sebagai anggota masyarakat.

Dari berbagai definisi tersebut, dapat diperoleh pengertian mengenai kebudayaan yaitu sistem pengetahuan yang meliputi sistem ide atau gagasan yang terdapat dalam pikiran manusia, sehingga dalam kehidupan sehari-hari, kebudayaan itu bersifat abstrak. Sedangkan perwujudan kebudayaan adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk yang berbudaya, berupa perilaku, bahasa, peralatan hidup, organisasi sosial, religi, seni dan lain-lain yang kesemuanya ditujukan untuk membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakat.

2. Unsur Budaya

Ada beberapa pendapat ahli yang mengemukakan mengenai komponen atau unsur kebudayaan, antara lain sebagai berikut:

Melville J. Herskovits menyebutkan kebudayaan memiliki 4 unsur pokok, yaitu:

- a) Alat-alat teknologi
- b) Sistem ekonomi
- c) Keluarga
- d) Kekuasaan politik

Sedangkan Bronislaw Malinowski mengatakan ada 4 unsur pokok yang meliputi:

- a) Sistem norma yang memungkinkan kerja sama antar para anggota masyarakat untuk menyesuaikan diri dengan alam sekelilingnya.
- b) Organisasi ekonomi
- c) Alat-alat dan lembaga-lembaga atau petugas-petugas untuk pendidikan (keluarga adalah lembaga pendidikan utama)
- d) Organisasi kekuasaan (politik)

3. Wujud Budaya

Menurut J.J. Hoeningman, wujud kebudayaan dibedakan menjadi tiga: gagasan, aktivitas, dan artefak.

a.) Gagasan (wujud ideal)

Wujud ideal kebudayaan adalah kebudayaan yang berbentuk kumpulan ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan, dan sebagainya yang sifatnya abstrak; tidak dapat diraba atau disentuh. Wujud kebudayaan ini terletak dalam kepala-kepala atau di alam pemikiran warga masyarakat. Jika masyarakat tersebut menyatakan gagasan mereka itu dalam bentuk tulisan,

maka lokasi dari kebudayaan ideal itu berada dalam karangan dan buku-buku hasil karya para penulis warga masyarakat tersebut.

b.) Aktivitas (tindakan)

Aktivitas adalah wujud kebudayaan sebagai suatu tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat itu. Wujud ini sering pula disebut dengan sistem sosial. Sistem sosial ini terdiri dari aktivitas-aktivitas manusia yang saling berinteraksi, mengadakan kontak, serta bergaul dengan manusia lainnya menurut pola-pola tertentu yang berdasarkan adat tata kelakuan. Sifatnya konkret, terjadi dalam kehidupan sehari-hari, dan dapat diamati dan didokumentasikan.

c.) Artefak (karya)

Artefak adalah wujud kebudayaan fisik yang berupa hasil dari aktivitas, perbuatan, dan karya semua manusia dalam masyarakat berupa benda-benda atau hal-hal yang dapat diraba, dilihat dan didokumentasikan. Sifatnya paling konkret diantara ketiga wujud kebudayaan.

Dalam kenyataan kehidupan bermasyarakat, antara wujud kebudayaan yang satu tidak bisa dipisahkan dari wujud kebudayaan yang lain. Sebagai contoh: wujud kebudayaan ideal mengatur dan memberi arah kepada tindakan (aktivitas) dan karya (artefak) manusia.

4. Fungsi Kebudayaan

Fungsi kebudayaan adalah untuk mengatur manusia agar dapat mengerti bagaimana seharusnya bertindak dan berbuat untuk menentukan sikap kalau akan

berhubungan dengan orang lain didalam menjalankan hidupnya. Kebudayaan berfungsi sebagai:

- a) Suatu hubungan pedoman antar manusia atau kelompok.
- b) Wadah untuk menyakurkan perasaan-perasaan dan kehidupan lainnya.
- c) Pembimbing kehidupan manusia.
- d) Pembeda antar manusia dan binatang.

C. Representasi

1. Definisi Representasi

Representasi adalah suatu wujud kata, gambar, sekuen, cerita dan sebagainya yang mewakili ide, emosi, fakta, dan sebagainya. Representasi tersebut memiliki ketergantungan pada tanda dan juga citra yang ada dan dipahami secara kultur.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), representasi dapat diartikan sebagai perbuatan yang mewakili, ataupun keadaan yang bersifat mewakili disebut representasi. Representasi juga dapat diartikan sebagai suatu proses yang melibatkan suatu keadaan yang dapat mewakili simbol, gambar, dan semua hal yang berkaitan dengan yang memiliki makna. Penggambaran yang dimaksud dalam proses ini dapat berupa deskripsi dari adanya perlawanan yang berusaha dijabarkan melalui penelitian dan analisis semiotika.

Representasi adalah suatu yang merujuk pada proses yang dengannya realitas disampaikan dalam komunikasi, via kata-kata, bunyi, citra, atau kombinasinya. Secara ringkas representasi adalah produksi makna-makna melalui bahasa lewat bahasa (simbol-simbol dan tanda tertulis, lisan, atau gambar) tersebut

itulah seseorang yang dapat mengungkapkan pikiran, konsep, dan ide-ide tentang sesuatu (Juliastuti, 2000). Representasi juga dapat berarti sebagai suatu tindakan yang menghadirkan atau merepresentasikan sesuatu lewat yang diluar dirinya biasanya berupa tanda atau simbol (Piliang, 2003).

Secara sederhana, representasi dapat diartikan sebagai kegiatan menampilkan kembali, mewakili sesuatu, pembuatan image atau sebuah cara untuk memaknai apa yang diberikan pada benda atau pada teks yang digambarkan. Teks disini dapat berbentuk apa saja, seperti tulisan, gambar, kejadian nyata, dan audio visual. Menurut Judy Giles dan Tom Middleton (Ayurisna, Yesika:2009), representasi memiliki tiga arti, diantaranya: 1) *to stand in for* yang artinya melambangkan, contohnya pada gambar orang memakai rok yang ditempel di pintu toilet melambangkan toilet khusus wanita, 2) *represent (to speak on behalf of)* artinya berbicara atas nama seseorang, contohnya menteri luar negeri berbicara di negara lain mewakili rakyat Indonesia, 3) *to re-present* artinya menghadirkan kembali, contohnya film Ainun Habibi di tayangkan untuk menghadirkan kembali perjalanan kisah cinta mereka.

Konsep representasi digunakan untuk menggambarkan ekspresi hubungan antara teks dengan realitas. Secara sederhana, representasi adalah proses penggunaan bahasa oleh anggota budaya untuk memproduksi makna. Bahasa dalam hal ini didefinisikan sebagai sistem apapun yang menggunakan tanda-tanda, tanda berbentuk verbal dan non verbal. Kegunaan dari sebuah tanda dapat dikatakan sebagai representasi, yaitu untuk melukiskan, meniru sesuatu, mengimajinasikan dan menyambungkan. Sebagai contoh, konsep kecantikan wanita direpresentasikan

(diwakili atau ditandai) melalui gambar seorang wanita yang berambut panjang dan berkulit putih.

2. Representasi menurut Stuart Hall

Menurut Stuart Hall (1997) representasi adalah sebuah produksi konsep makna dalam pikiran melalui bahasa. Ini adalah hubungan konsep dan bahasa yang menggambarkan objek, orang, atau bahkan peristiwa nyata kedalam objek, orang maupun peristiwa fiksi. Representasi dapat dikatakan sebagaimana kita menggunakan bahasa dalam menggunakan atau menyampaikan sesuatu dengan penuh arti kepada orang lain.

Menurut Stuart Hall (1997), makna dikonstruksi oleh sistem representasi dan maknanya diproduksi melalui sistem bahasa yang fenomenanya tidak hanya terjadi melalui ungkapan verbal, namun juga visual. Sistem representasi tidak hanya tersusun bukan seperti konsep individual, melainkan masuk juga melalui konsep perorganisasian, penyusupan serta berbagai kompleks hubungan.

Maka representasi dapat dikatakan memiliki dua proses utama, yaitu, pertama adalah representasi mental, yaitu konsep tentang sesuatu yang ada dikepala kita masing-masing (peta konseptual). Bentuknya masih berupa sesuatu yang tidak dapat diberikan penggambaran yang masih berupa sesuatu yang tidak dapat diberikan penggambaran yang detail, melainkan bentuk abstrak. Kedua representasi bahasa, proses ini termasuk proses yang sangat penting karena konsep lanjutan dari adanya peta konseptual yang lahir masing-masing. Dari abstrak yang ada, kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa yang sering kita gunakan sehari-hari, maka dari situ lahirlah penggambaran sesuatu yang dimaksud melalui tanda, simbol, maupun

makna gambar. Jalinan atau dua penjabaran ini dapat dikatakan sebagaimana bentuk sederhana dari adanya representasi.

Ada tiga pendekatan untuk menerangkan bagaimana mempresentasikan makna yaitu reflection, intentional, dan constructive (Hall, 1997). Pendekatan reflection, yaitu pendekatan yang menjelaskan tentang makna yang dipahami dan makna tersebut dapat digunakan untuk mengelabui objek, seseorang, ide-ide, ataupun kejadian dalam kehidupan nyata.

Dalam pandangan ini dapat dipahami juga sebagai sebuah cermin. Cermin yang dapat merefleksikan makna dari segalanya dari pantulan yang sederhana. Jadi, pendekatan ini mengatakan bahwa Bahasa bekerja sebagai refleksi sederhana tentang kebenaran yang ada pada kehidupan normal menurut kehidupan normative (Hall, 1997) dalam pendekatan ini juga reflective dapat berarti seperti, apakah bahasa telah mampu mendefinisikan sesuatu objek yang bersangkutan. Pendekatan kedua adalah pendekatan intentional. Pendekatan ini memberikan definisi tentang bagaimana bahasa dan fenomenanya dapat dipakai untuk mengatakan maksud dan memiliki pemaknaan tersendiri atas apa yang tersirat dalam pribadinya. Intentional tidak merefleksikan, tetapi berdiri diatas pemaknaannya. Kata – kata diartikan sebagai pemilik atas apa yang ia maksud (Hall, 1997), telah mampu mengekspresikan apa yang komunikator maksudkan.

Pendekatan yang ketiga adalah pendekatan constructionist. Pendekatan ini lebih menekankan pada proses konstruksi makna melalui bahasa yang digunakan. Dalam pendekatan ini, bahasa dan penggunaan bahasa tidak dapat memberikan makna masing – masing, melainkan harus dihadapkan dengan hal lain hingga

memunculkan suatu interpretasi. Konstruksi sosial dibangun melalui aktor-aktor sosial yang memakai system konsep kultur bahasa dan dikombinasikan dengan sistem representasi yang lain (Hall, 1997).

Menurut Hall, *“Member of the same culture must share concepts, images and ideas which enable them to thin and feel about the world in roughly similar ways. They must share, broadly speaking, the same ‘cultural codes’. In this sense, thinking and feeling are themselves ‘system representation”*.

Representasi bekerja melalui sistem representasi yang terdiri dari dua konsep penting, yaitu konsep dalam fikiran dan konsep bahasa. Keduanya saling mempengaruhi dan saling berkaitan, konsep yang ada dalam fikiran kita tidak akan tersampaikan jika tidak melalui bahasa, begitu juga sebaliknya, bahasa tanpa konsep merupakan sesuatu yang tidak bermakna. Contohnya, ketika kita mempunyai konsep pemikiran tentang gelas yaitu alat bantu untuk kita minum, maka kita membutuhkan konsep pemikiran untuk mengkomunikasikannya. Hall berargumen bahwa representasi bukan hanya proses pemberian makna tapi peran aktif dan kreatif dalam memahamo, menghayati dan bertindak.

D. Pluralitas Budaya

Kemajemukan atau pluralitas merupakan suatu gejala sosial yang umum ditemui disetiap kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, diakui atau tidak, disadari atau tidak disadari. Indonesia, sebagai negara kepulauan sejak awal sudah mentasbihkan diri sebagai bangsa yang multi ras, multi etnis, multi agama dan multi kebudayaan. Kemajemukan dan pluralitas masyarakat Indonesia, dapat dilihat secara horisontal maupun vertikal. Secara horisontal, masyarakat Indonesia

dapat dikelompokkan menurut agama, ras, etnis, budaya, dan lokalitas. Secara vertikal, masyarakat Indonesia dapat dibedakan menjadi golongan atas, golongan menengah, dan golongan bawah.

Kata “plural” berasal dari bahasa Inggris artinya “jamak”, ketika kata ini ditambah akhirnya menjadi “pluralitas” ini berarti kemajemukan. Istilah plural atau majemuk sebenarnya berbeda dengan pengertian heterogen. Majemuk atau plural itu merupakan lawan dari kata singular atau tunggal. Masyarakat plural itu bukan masyarakat yang tunggal

Masyarakat tunggal merupakan masyarakat yang mendukung satu sistem kebudayaan yang sama, sedangkan pada masyarakat plural, didalamnya terdapat lebih dari satu kelompok baik etnik maupun sosial yang menganut sistem kebudayaan (subkultur) berbeda satu dengan yang lain. Masyarakat kota, mungkin tepat disebut sebagai masyarakat heterogen, sepanjang meskipun mereka berasal dari latar belakang yang berbeda, tetapi mereka tidak mengelompokkan berdasarkan hal tersebut.

Pierre L. van den Berghe (Santoso, 2012) menyebutkan beberapa karakteristik masyarakat majemuk, sebagai berikut; (1) Terjadinya segmentasi ke dalam kelompok-kelompok yang seringkali memiliki subkebudayan yang berbeda satu sama lain, (2) Memiliki struktur sosial yang terbagi-bagi ke dalam lembaga-lembaga yang bersifat non-komplementer, (3) Kurang mampu mengembangkan konsensus diantara para anggota-anggotanya terhadap nilai-nilai yang bersifat dasar, (4) Secara relatif sering kali mengalami konflik-konflik di antara kelompok yang satu dengan kelompok lainnya, (5) Secara relatif integrasi sosial tumbuh diatas

paksaan (coercion) dan saling ketergantungan didalam bidang ekonomi, serta, (6) Adanya dominasi politik oleh suatu kelompok atas kelompok yang lain.

Menurut Muhammad Imarah (1999) pluralitas adalah kemajemukan yang didasari oleh keutamaan dan kekhasan. Konsep pluralitas mengandaikan adanya hal-hal yang lebih dari satu (many), keragaman menunjukkan bahwa keberadaan yang lebih dari satu itu berbeda-beda, heterogen, dan bahkan tak dapat disamakan. Sejalan dengan konsep pluralitas muncul pula konsep pluralisme yang isinya hampir sama membahas tentang kemajemukan dan keragaman.

Pluralitas budaya atau multikultural merupakan dua istilah yang bisa dikatakan sama. Multikultural terdiri dari dua suku kata yaitu multi dan kultural. Menurut KBBI, multi berarti banyak atau lebih dari satu. Kultural berarti berhubungan dengan kebudayaan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa multikultural berarti memiliki banyak atau lebih dari satu budaya. Indonesia dapat dikatakan masyarakat multikultural, karena banyaknya suku bangsa dan kebudayaan yang terdapat dalam negara yang berasaskan Pancasila ini.

Adapun peranan pluralitas budaya terhadap integrasi bangsa, menurut *Educational Resources Information Center (ERIC)*, setidaknya pluralitas budaya berperan dalam;

- a) Mempromosikan kehidupan masyarakat yang selaras / harmonis.
- b) Mewujudkan model hubungan budaya yang sesuai.
- c) Menghargai perbedaan-perbedaan.
- d) Memperbaiki munculnya prasangka-prasangka sosial.
- e) Menghargai keanekaragaman dan menumbuhkan demokrasi.

Peranan pluralitas budaya yang dirasa mampu untuk mengakomodir kesetaraan dalam perbedaan merupakan sebuah konsep yang mampu meredam konflik dalam masyarakat yang menuntut pengakuan atas eksistensi dan keunikan budaya kelompok etnis sangat lumrah terjadi. Masyarakat multikultural diciptakan mampu memberi ruang yang luas bagi berbagai identitas kelompok. Dampaknya, akan tercipta suatu kedamaian dalam sistem budaya kehidupan masyarakat.

Berdasarkan jurnal *Towards the Development of Theory: Cultural Pluralism Redefined* (1976), menjabarkan bahwa ada lima elemen pluralitas budaya. Diantaranya:

- a. *language* (bahasa),
- b. *religion* (agama),
- c. *belief system* (sistem kepercayaan),
- d. *behavior style* (pola perilaku), dan
- e. *cultural style* (ciri khas budaya).

E. Pendekatan Semiotika Charles Sanders Peirce

1. Semiotika dalam Music Video

Kata “semiotika” berasal dari bahasa Yunani yaitu *semion* yang berarti tanda atau *seme* yang berarti “penafsir tanda”. Semiotika adalah studi ilmu atau metode yang membahas mengenai tanda (*sign*) dan simbol dalam suatu konteks agar kemudian dapat dimaknai. Dasar dari semiotika membahas mengenai konsep tanda, yang tidak hanya ditemukan dalam bahasa dan bentuk komunikasi, namun juga dalam seluruh aspek kehidupan. Tanda bahkan dapat melampaui alam pikiran manusia, dalam kebutuhannya untuk menjalin hubungan dengan realitas. Semiotika

sebagai studi yang melihat cara tanda bekerja. Charles Morris (1946) (Morrisan, 2009) membagi semiotika dalam tiga wilayah, yaitu:

- a) Semantik; semantik membahas tentang bagaimana tanda berhubungan dengan referannya, atau apa yang diwakili oleh sebuah tanda. Semiotika mewakili dua dunia yaitu dunia benda (*World of Things*) dan dunia tanda (*World of Signs*). Prinsip dasar dari semiotika adalah representasi selalu diperantarai atau dimediasi oleh kesadaran interpretasi seorang individu, dan makna dari suatu tanda akan berubah dari satu situasi ke situasi lainnya.
- b) Sintaktik; studi mengenai hubungan antara tanda. Dalam hal ini tanda tidak pernah sendirian mewakili dirinya, tanda selalu menjadi bagian dari sistem tanda yang besar, disebut juga sebagai kode.
- c) Pragmatik; bidang pragmatik mengkaji tentang bagaimana tanda menghasilkan perbedaan dalam kehidupan manusia atau dengan kata lain, pragmatik adalah studi yang mempelajari penggunaan tanda serta efek yang dihasilkan tanda.

2. Semiotika Charles Sanders Peirce

Semiotik memfokuskan kajian pada ‘teks’ yang dimaknai oleh pembaca dengan melibatkan pengalaman, sikap dan emosi mereka. Dalam semiotik, ‘teks’ ini berupa objek yang dapat dibaca, berbentuk verbal maupun non-verbal seperti kata-kata, imaji, suara, gerakan, atau isyarat. Kumpulan dari tanda-tanda ini kemudian diinterpretasi agar memiliki makna. Semiotik melihat komunikasi sebagai penciptaan atau pengumpulan makna dalam pesan. Namun makna dalam

definisinya bersifat tidak absolut, yaitu letaknya dalam suatu pesan tidak dapat serta merta ditemukan begitu saja. Makna adalah hasil interaksi dinamis antara tanda, hasil interpretasi dan objek; muncul konsep historis yang spesifik dan mungkin berubah seiring dengan waktu.

Semiotika Charles Sanders Peirce terkenal dengan konsep triadik dan trikotominya. Peirce membuat tiga kategori tanda, masing-masing menunjukkan sebuah hubungan yang berbeda antara tanda dan objek. Tiga kategori tanda tersebut juga disebut dengan teori segitiga makna atau *triangle meaning* yang terdiri dari tanda (representamen), objek, dan interpretan.

- a. **Representamen** pada dasarnya merupakan tanda itu sendiri atau sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain (entitas).
- b. **Objek** merupakan sesuatu yang diwakilkan oleh representamen yang berkaitan dengan acuan.
- c. **Interpretamen** merupakan tafsir, konsep yang terdapat di dalam pikiran, serta makna dari tanda. Interpretamen bukanlah pengguna dari tanda, melainkan konsep mental yang diproduksi oleh tanda dan pengalaman pengguna terhadap objek.

Sebuah tanda (representamen) mengacu pada sesuatu diluar dirinya (objek), dan dipahami oleh seseorang; bahwa tanda memiliki efek di dalam benak penggunanya atau hasil interpretasi (interpretamen).

Tanda atau **representamen** dalam konsep semiotika Peirce dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:

1. *Qualisign*; yaitu kualitas dari sebuah tanda, berhubungan dengan sifat suatu tanda seperti warna, bentuk, dll.

2. *Sinsign*; yaitu eksistensi aktual dari suatu benda ataupun kejadian/peristiwa dari sebuah tanda.
3. *Legisign*; yaitu norma-norma yang terkandung dalam sebuah tanda.

Selain itu, **Objek** atau acuan tanda juga dibagi menjadi tiga. Objek dibagi menjadi ikon, indeks, dan simbol.

1. *Icon*; bentuk tanda yang memiliki kesamaan atau kemiripan karakter dengan objek.
2. *Index*; tanda yang bersifat kausal atau hubungan sebab-akibat, atau mengacu pada kenyataan.
3. *Symbol*; bentuk tanda yang memiliki hubungan dengan penanda melalui kesepakatan bersama.

Sedangkan **Interpretan** juga terbagi menjadi tiga, yaitu *Rheme*, *Dicent Sign*, dan *Argument*.

1. *Rheme*: tanda yang memungkinkan adanya sebuah pilihan. Tanda termasuk *rheme* apabila teks tersebut tidak lengkap, dikomunikasikan oleh fungsi ekspresif dan memungkinkan berbagai interpretasi.
2. *Dicent Sign*: tanda yang bersifat informatif atau sesuai dengan kenyataan atau realitas.
3. *Argument*: tanda yang merupakan hasil berfikir atas suatu pertimbangan atau alasan untuk sesuatu, contohnya ungkapan kotor setelah masuk kedalam gudang.