



NO. 5752/KOM-D/SD-S1/2023

**REPRESENTASI KEBUDAYAAN INDONESIA PADA VIDEO KLIP
"WONDERLAND INDONESIA 2: THE SACRED NUSANTARA" KARYA
ALFFY REV(ANALISIS SEMIOTIKA)**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Dakwah Dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

TAZA MONIGA

NIM: 11940324221

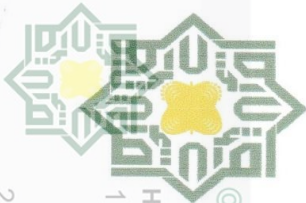
**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM
RIAU
2023**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Penguji Pada Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Taza Moniga
NIM : 11940324221
Judul : Representasi Kebudayaan Indonesia Pada Video Klip Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara Karya Alffy rev (Analisis semiotika)

Telah dimunaqasyahkan pada Pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 27 Maret 2023

Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S.Ikom. pada Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 27 Maret 2023



Dr. Idris Rosidi, S.Pd, M.A
NIP. 19811118 200901 1 006

Tim Penguji

Ketua/ Penguji I,

Sekretaris/ Penguji II,

Artis, S.Ag., M.I.Kom
NIP. 19680607 200701 1 047
Penguji III,

Muliastuti, M.Pd.I
NIP. 19680513200501 1 009
Penguji IV,

Dr. Elfiandri, M.Si
NIP. 19700312199703 1 006

Yantos, S.IP., M.Si
NIP. 19710122 200701 1 016

Hak cipta Dilindungi Undang-Undang

1. UIN SUSKA RIAU

1. arang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة و الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL

Kami yang bertandatangan dibawah ini adalah Dosen Penguji pada Seminar Proposal Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Taza Moniga
NIM : 11940324221
Judul : Analisis Semiotika Makna Representasi Kebudayaan Indonesia Pada Video Klip "Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara" Karya Alfyy Rev.

Telah Diseminarkan Pada:
Hari : Rabu
Tanggal : 25 Januari 2023

Dapat diterima untuk dilanjutkan menjadi skripsi sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif kasim Riau.

Pekanbaru, 25 Januari 2023

Penguji Seminar Proposal,

Penguji I,

Darmawati S.I.Kom., M.I.Kom.
NIK. 130417026

Penguji II,

Suardi S.Sos., M.I.Kom.
NIP. 19780912 201411 1 003

1. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
2. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
3. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
4. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
5. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
6. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
7. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
8. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
9. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
10. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
11. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
12. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
13. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
14. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
15. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
16. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
17. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
18. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
19. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
20. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
21. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
22. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
23. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
24. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
25. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
26. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
27. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
28. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
29. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
30. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
31. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
32. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
33. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
34. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
35. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
36. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
37. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
38. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
39. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
40. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
41. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
42. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
43. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
44. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
45. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
46. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
47. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
48. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
49. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
50. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
51. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
52. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
53. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
54. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
55. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
56. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
57. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
58. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
59. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
60. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
61. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
62. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
63. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
64. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
65. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
66. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
67. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
68. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
69. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
70. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
71. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
72. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
73. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
74. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
75. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
76. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
77. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
78. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
79. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
80. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
81. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
82. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
83. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
84. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
85. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
86. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
87. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
88. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
89. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
90. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
91. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
92. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
93. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
94. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
95. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
96. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
97. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
98. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
99. Cipta dan Milik UIN Suska Riau
100. Cipta dan Milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:



SURAT PERNYATAAAN

Saya bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Taza Moniga
 Nim : 11940324221
 Tempat/Tgl.Lahir: Airmolek/ 09 September 2000
 Fakultas : Dakwah dan Komunikasi
 Program studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul:
**Representasi Kebudayaan Indonesia Pada Video Klip Wonderland Indonesia
 2: The Sacred Nusantara Karya Alffy Rev(Analisis Semiotika)**

adalah betul-betul karya sendiri.Hal-hal yang bukan karya saya,dalam bentuk skripsi tersebut diberi tanda citasi dan ditunjukan dalam daftar pustaka.

Apabila terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang saya peroleh dari skripsi tersebut.

Pekanbaru,18 Maret 2023
 Yang Membuat Pernyataan



TAZA MONIGA
 NIM. 11940324221

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



ABSTRAK

Nama : Taza Moniga
Prodi : Ilmu Komunikasi
Judul : Representasi Kebudayaan Indonesia Pada Video Klip *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara* Karya Alffy Rev (Analisis Semiotika)

Video klip "Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara" karya Alffy Rev, Dewatlantis Studio, dan Rev Production bertujuan untuk mengangkat keberagaman dan keajaiban Indonesia serta membangkitkan rasa cinta tanah air. Melalui penggabungan lagu daerah dan lagu nasional dengan tampilan animasi modern yang memukau, video klip ini mencerminkan kekayaan dan keberagaman musik tradisional Indonesia serta usaha untuk menjaga dan memperkenalkan budaya ini secara global dengan sentuhan kreativitas modern. Penelitian ini memaparkan pesan-pesan kebudayaan Indonesia yang terwujud dalam tiga aspek utama, yaitu bahasa, kesenian, dan religi. Unsur bahasa terkait dengan penggunaan bahasa daerah, unsur kesenian berkaitan dengan alat musik tradisional dan tari tradisional, dan unsur religi terkait dengan sistem keyakinan, sistem upacara keagamaan, dan umat yang menganut agama tersebut. Metode analisis yang digunakan adalah analisis semiotika Pierce dengan mengacu pada pemaknaan ikon, indeks, dan simbol untuk menarik kesimpulan terkait pesan-pesan kebudayaan Indonesia. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan menggunakan data dari hasil dokumentasi, studi pustaka, dan analisis peneliti menggunakan beberapa teori terkait. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pesan-pesan kebudayaan Indonesia, baik dari segi bahasa, kesenian, maupun religi, tergambar jelas dalam video klip ini melalui suara, adegan yang digambarkan, dan properti yang digunakan sebagai media pendukung. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya penggunaan simbol, ikon, dan indeks dalam menggambarkan keberagaman budaya, identitas lokal, dan kekayaan tradisi Indonesia.

Kata Kunci: Representasi, Kebudayaan Indonesia, Semiotika, Video Klip.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Name : Taza Moniga
Department : Communication Studies
Title : *Representation of Indonesian Culture in the Music Video of Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara by Alffy Rev (Semiotic Analysis)*

The music video "Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara" by Alffy Rev, Dewatlantis Studio, and Rev Production aims to showcase the diversity and wonders of Indonesia while evoking a sense of patriotism. Through the fusion of traditional and national songs with captivating modern animations, the music video reflects the richness and diversity of Indonesian traditional music and endeavors to preserve and introduce this culture to the global stage with a touch of modern creativity. This study explores the cultural messages conveyed in the video, focusing on three main aspects: language, art, and religion. Language is examined through the use of regional languages in the lyrics, art is explored through traditional musical instruments and dances, and religion is analyzed in terms of religious beliefs, ceremonial systems, and the adherents of specific religions. The research employs Pierce's semiotic analysis, encompassing the interpretation of icons, indexes, and symbols, to draw conclusions regarding the cultural messages of Indonesia. A qualitative research approach is employed, utilizing data from documentation, literature reviews, and the researcher's analysis based on relevant theories. The findings indicate that the cultural messages of Indonesia, encompassing language, art, and religion, are clearly depicted in the music video through sound, depicted scenes, and supporting props. The implications of this research highlight the importance of employing symbols, icons, and indexes to portray cultural diversity, local identity, and the richness of Indonesian traditions.

Keywords: *Representation, Indonesian Cultural, Semiotics, Music Video.*

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirobbil ‘alamin segala puji bagi Allah SWT, atas segala limpahan rahmat, hidayah, dan hinayah-Nya yang telah diberikan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Shalawat beserta salam tak lupa pula penulis ucapkan kepada junjungan alam yakni Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari jaman jahiliyah ke zaman modern yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini.

Skripsi dengan judul Analisis Semiotika Makna Representasi Kebudayaan Indonesia Pada Video Klip Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara Karya Alffy Rev merupakan hasil karya ilmiah untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dalam penulisan skripsi ini penulis merasa masih banyak kekurangan-kekurangan baik pada teknik penulisan maupun materi, mengingat kemampuan yang dimiliki penulis. Untuk itu kritik dan saran dari semua pihak sangat penulis harapkan demi kesempurnaan dimasa yang akan datang. Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan arahan, bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Teristimewa kedua orang tua penulis, ayahanda Masnur dan ibunda Herawati Purnamasari. Tidak lupa juga untuk saudara kandung yang begitu penulis sayangi, kakak penulis Izis Irma Syuriyani yang selalu memberikan dan mencurahkan cinta, kasih sayang, do’a, dan motivasi. Terimakasih kepada ayahanda, ibunda dan kakak atas segala yang telah diberikan, yang tidak mungkin akan pernah terlupakan dan terbalaskan oleh penulis.

Selanjutnya, pada kesempatan ini penulis akan mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis. Untuk itu penulis akan menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Prof. Dr. Hairunas M. Ag.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

2. Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Imron Rosidi, MA, Ph.D, Wakil Dekan I Dr. Masduki, M.Ag, Wakil Dekan II Dr. Toni Hartono, S.Ag., M.Si, dan Wakil Dekan III Dr. H.Arwan, M.Ag.
3. Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Muhammad Badri, SP., M.Si, dan Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi Artis, S.Ag., M.I.Kom
4. Penasehat Akademik Sudianto, M I.Kom terimakasih telah memberikan dukungan dan arahan kepada penulis.
5. Pembimbing Skripsi Febby Amelia Trisakti S.I.Kom.,M.Si Teruntuk ibu beribu terimakasih rasanya tidak cukup penulis ucapkan atas segala yang telah ibu beri kepada saya terimakasih untuk bimbingan, motivasi, dan arahan terbaik selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan ilmunya kepada penulis, serta seluruh staff dan karyawan yang telah memberikan yang telah memberikan pelayanan kepada penulis selama perkuliahan.
7. Kepala Staff Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dan Kepala Staff Perpustakaan Fakultas Dakwah dan Komunikasi, serta seluruh staff yang telah memberikan pelayanan dan menyediakan buku-buku yang menjadi referensi penulis selama perkuliahan.
8. Terima Kasih kepada Keluarga besar Bukit Makmur yang selalu memberikan semangat kepada penulis.
9. Terima kasih kepada kawan-kawan KOM C dan Broadcasting C angkatan 2019.
10. Terima kasih kepada Tim KKN Desa Kelawat dan Keluarga Besar Desa Kelawat
11. Terima kasih kepada Seluruh Pegawai dan teman PKL di Balai Pemasarakatan(Bapas) Kelas II Pekanbaru.
12. Terima kasih untuk Teman seperjuangan Tri Yanti dan Lailatu Mardiyah yang telah memberikan semangat dan sama-sama berjuang dalam proses

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penyelesaian skripsi ini. Serta mendengarkan berbagai keluhan penulis selama pengerjaan skripsi ini dan berbagi pengetahuan satu sama lain yang berguna dalam penyelesaian skripsi ini.

13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis berharap semoga amal baik dari semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari rahmat Allah SWT. Semoga apa yang telah ditulis dalam skripsi ini dapat bermanfaat dari semua pihak. Amin yaa raabal'alamiin. Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Pekanbaru, 17 Maret 2023

Penulis,

Taza Moniga

NIM:11940324221

UIN SUSKA RIAU



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Penegasan Istilah	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Batasan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Kegunaan Penelitian	8
G. Sistematika Penulisan	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Terdahulu.....	10
B. Landasan Teori.....	15
C. Kerangka Pikir	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	31
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	31
C. Subjek dan Objek Penelitian	31
D. Sumber Data Penelitian	32
E. Teknik Pengumpulan Data	32
F. Validitas Data	33
G. Teknik Analisis Data	33

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu mass
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB IV GAMBARAN UMUM

A. Video Klip Wonderland Indonesia 2 : Secred Nusantara.....	35
B. Daftar Musisi Kolaborator	38
C. Tim Produksi.....	38
D. Profil Alffy Rev	41

BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	44
B. Pembahasan	64

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan	69
B. Saran	70

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Daftar Musisi Kolaborator	38
Tabel 4.2. Tim Produksi.....	38
Tabel 5.1 Scene 1 Bahasa Daerah Jawa	46
Tabel 5.2 Scene 2 Bahasa Daerah Kalimantan Barat	47
Tabel 5.3 Scene 3 Bahasa Daerah Sumatra Utara	49
Tabel 5.4 Scene 4 Bahasa Daerah Maluku.....	50
Tabel 5.5 Scene 5 Bahasa Daerah Sulawesi Selatan	51
Tabel 5.6 Scene 6 Bahasa Daerah Lombok.....	52
Tabel 5.7 Scene 7 Bahasa Daerah Madura.....	53
Tabel 5.8 Scene 8 Nilai-nilai dan Kepercayaan	54
Tabel 5.9 Scene 9 Alat Musik Tradisional.....	58
Tabel 5.10 Scene 10 Tari Tradisional	62

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Hubungan Tanda, Objek Dan Interpretan (Triangle of Meaning)	19
Gambar 2.2 Kerangka Pikir.....	30
Gambar 4.1 Foto Judul Wonderland Indonesia 2.....	35
Gambar 4.2 Foto Alffy Rev.....	41



- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan globalisasi tidak hanya mempengaruhi individu-individu saja, tapi juga masyarakat secara keseluruhan, bahkan bangsa itu sendiri. Globalisasi yang sedang terjadi dengan cepat di Indonesia harus dihadapi dengan bijak agar tidak menyebabkan dampak negatif yang dapat menghambat kemajuan bangsa. Salah satu upaya yang telah dilakukan adalah dengan memperkuat nasionalisme di seluruh lapisan masyarakat Indonesia, terutama di kalangan generasi muda. Oleh karena itu, diperlukan sikap yang selektif untuk menyaring banyaknya informasi dan perubahan yang muncul sebagai akibat dari globalisasi.¹

Salah satu dampak dari globalisasi dapat terlihat dalam bidang kebudayaan. Berbagai kebudayaan modern dari negara lain muncul di tengah masyarakat Indonesia. Jika tidak dikontrol dengan baik, secara perlahan, hal itu akan merusak tradisi Indonesia dan mempengaruhi kurangnya kebanggaan terhadap kebudayaan lokal. Agar eksistensi kebudayaan lokal tetap kokoh, perlu ditanamkan rasa cinta terhadap kebudayaan daerah sejak dini.²

Saat ini, banyak generasi muda Indonesia yang lebih tertarik pada kebudayaan asing. Sebagai contoh, budaya Korea di Indonesia saat ini sedang mengalami peningkatan yang signifikan. Budaya Korea yang masuk ke Indonesia telah mengubah gaya hidup masyarakat terutama di kalangan remaja. Hal ini dapat dilihat dari munculnya tren baru seperti mode berpakaian, musik, tontonan, gaya hidup, dan lainnya.³

Fenomena Korean wave atau gelombang Korea menjadi sangat populer di seluruh dunia termasuk di Indonesia. Pada awal tahun 2019, Angeline mengatakan bahwa mustahil bagi masyarakat untuk tidak mengenal *Korean wave*.

¹ Dyah Satya Yoga Agustin, "Penurunan Rasa Cinta Budaya Dan Nasionalisme Generasi Muda Akibat Globalisasi," *Jurnal Sosial Humaniora* 4, no. 2 (2011): 177–85, <https://doi.org/10.12962/j24433527.v4i2.632>.

² Zumrotin Nisa', "Integrasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal Ngata Toro Dalam" 8, no. 1 (2020): 77–87.

³ Kiki Zakiah et al., "Menjadi Korean Di Indonesia: Mekanisme Perubahan Budaya Indonesia-Korea," *Media Tor* 12, no. 1 (2019): 90–101, <https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/mediator/article/view/3979>.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Proses penyebaran budaya Korea yang cepat ini terus berkembang dan membuat budaya Korea diterima secara internasional. Pada tahun 2000, *Korean wave* mulai berkembang di Indonesia dengan penayangan serial drama Korea seperti *Full House* di televisi.⁴

Korean wave tidak hanya hadir di dunia drama, tetapi juga di dunia musik. Aliran musik Korea yang sering disebut K-Pop atau Korean Pop sangat populer di kalangan remaja. K-Pop digunakan secara luas untuk menggambarkan berbagai jenis aliran musik seperti pop, rock, R&B, hiphop, atau gabungan dari berbagai genre musik.⁵ Jumlah penggemar K-Pop di seluruh dunia melebihi 156,6 juta pada tahun 2021, yang mengalami pertumbuhan 17 kali lipat selama 10 tahun terakhir. Hal ini menunjukkan betapa kuatnya daya tarik Korean wave di kalangan masyarakat global.⁶

Salah satu video klip Korea dengan predikat *the most viewed video on youtube* adalah video klip lagu *Gangnam Style* yang dinyanyikan oleh Psy. Video ini telah dilihat lebih dari 4,6 miliar kali di platform tersebut.⁷ Selain menampilkan tarian unik, video klip ini juga menampilkan unsur-unsur budaya Korea seperti bahasa dan gaya hidup orang Korea.

Dalam pembuatan video klip, dibutuhkan ide dan kreatifitas. Bahkan sebuah video klip juga dapat menjadi sarana atau media komunikasi untuk mencerminkan realitas sosial yang ada di masyarakat. Oleh karena itu, ketika sebuah video klip ditampilkan kepada khalayak, video tersebut juga memiliki tanggung jawab yang besar atas penyebarluasan keyakinan, nilai-nilai, bahkan prasangka tertentu.⁸

Tema kebudayaan Indonesia dalam video klip memberikan pandangan yang berbeda bagi penikmat musik. Menyertakan tema kebudayaan Indonesia dalam

⁴ novvira Pramita & Prianggi Amelasasih Rusiandi, "Fanatisme Penggemar K-Pop Remaja Awal Pada Komunitas Army-Bts," *Pedidikan Dan Konseling* 4, no. 3 (2022): 145–50, <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/4277>.

⁵ Rusiandi.

⁶ Zakiah et al., "Menjadi Korean Di Indonesia: Mekanisme Perubahan Budaya Indonesia-Korea."

⁷ Officialpsy, Psy – Gangnam Style. (<https://www.youtube.com/watch?v=9bZkp7q19f0>, diakses 28 januari 2023)

⁸ ACA Amaral - JISIP: Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik and undefined 2019, "Budaya Indonesia Dalam Video Klip Coldplay 'Amazing Day'(Analisis Semiotika Roland Barthes)," *Publikasi.Unitri.Ac.Id* 7, no. 2 (2018): 163, <https://publikasi.unitri.ac.id/index.php/fisip/article/view/1599>.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

video klip dapat memberikan kesan unik dan khusus bagi penonton, juga dapat menjadi media pendidikan bagi penonton tentang budaya dan tradisi Indonesia, ini juga dapat menjadi cara untuk mempromosikan budaya lokal ke masyarakat luas dan membuatnya lebih dikenal.

Salah satu video klip yang mengangkat tema kebudayaan Indonesia adalah video klip musik "*Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara*" karya Alffy Rev yang dikembangkan bersama Dewatlantis Studios dan REV Production. Lagu ini dinyanyikan oleh Novia Bachmid, Shanna Shannon, Jovial da Lopez, dan Andovi da Lopez. Lagu ini dianggap unik karena merupakan kombinasi dari 8 lagu, yaitu 7 lagu daerah dan 1 lagu nasional. Video klip ini dirilis pada tanggal 17 Agustus 2022, tepat pada hari ulang tahun ke-77 Republik Indonesia. Video klip ini memiliki durasi 16 menit 57 detik dan menampilkan sinematografi yang indah dengan menggabungkan musik *elektronik (EDM)* dengan alat musik tradisional ke dalam lagu-lagu daerah dan nasional yang dipilih, sehingga menggambarkan kebudayaan Indonesia dengan baik.⁹

Karya dari Alffy dan timnya juga menyajikan video musik dengan sangat epik. Hal ini dapat dilihat dari kualitas produksi visual yang sangat bagus dan presentasi yang super keren, seperti menonton film *Hollywood*. Video "*Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara*" menerima banyak pujian dan apresiasi dari seluruh Indonesia, dan juga trending di YouTube dan ditonton lebih dari 3 juta kali dalam sehari setelah dirilis. Sekarang, video tersebut sudah ditonton hampir 12 juta penonton di kanal YouTube Alffy Rev. Bahkan, banyak youtuber, Baik Dari Indonesia maupun dari luar negeri, Yang memberikan reaksi terhadap karya ini.¹⁰

Video klip *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara* menampilkan berbagai lagu daerah seperti Lingsir Wengi (Jawa), Cik Cik Periuk (Suku Dayak), Sinanggar Tullo (Sumatera Utara), Ayo Mama (Maluku), Anging Mamiri (Sulawesi

⁹ Video Musik *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara* Trending, Warganet: Ini Karya Terbaik Sedunia .Dalam <https://www.pikiran-rakyat.com/entertainment/pr-015335036/video-musik-wonderland-indonesia-2-the-sacred-nusantara-trending-warganet-ini-karya-terbaik-sedunia> (diakses 28 januari 2023)

¹⁰ 8 Fakta *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara*, Karya Alffy Rev yang Trending di YouTube. Dalam <https://m.tribunnews.com/amp/seleb/2022/08/19/8-fakta-wonderland-indonesia-2-the-sacred-nusantara-karya-alfy-rev-yang-trending-di-youtube?page=3> (diakses 28 januari 2023)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Selatan), Lalo Ngaro (Sasak Lombok Timur), dan Tanduk Majeng (Madura). Selain lagu-lagu daerah, di pertengahan video musik tersebut juga dinyanyikan lagu Nasional Indonesia yaitu lagu "Mengheningkan Cipta" yang diciptakan oleh Truno Prawit.¹¹

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Marhalim Zaini, S.Sn., Ma. Seorang dosen luar di Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang juga merupakan kepala suku dari Rumah Seni Riau serta ketua umum Asosiasi Seniman Riau. Peneliti memutuskan untuk mengangkat video klip *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara* sebagai objek penelitian dalam analisis semiotika representasi kebudayaan Indonesia.

Video klip tersebut dipilih karena fenomena zaman sekarang yang memunculkan budaya pop, namun Alffy Rev tetap menampilkan identitas kebudayaan Indonesia dalam video klipnya. Selain itu, Alffy Rev sebagai komposer, produser, dan sinematografer mengemas video klip ini dengan format musik modern yang dapat mengajak generasi milenial untuk lebih mencintai kebudayaan Indonesia.¹² Dalam video klip tersebut terdapat tanda-tanda yang memiliki makna khusus dan dapat merepresentasikan kebudayaan Indonesia yang sangat menarik untuk diteliti. Hal ini menjadi peluang untuk mengeksplorasi cara lain dalam merepresentasikan kebudayaan Indonesia kepada masyarakat luas.

Hall menyatakan bahwa representasi adalah proses produksi makna melalui bahasa yang tidak hanya terjadi secara lisan, tetapi juga visual. Ini merujuk pada penggambaran suatu objek yang memiliki makna bagi orang lain. Dengan kata lain, representasi adalah cara mengungkapkan makna dari suatu gagasan, tindakan, atau pernyataan dalam bentuk kode-kode tertentu melalui perantara atau media representasi. Berbagai macam bentuk dapat dijadikan sebagai representasi, seperti

¹¹ *Wonderland Indonesia II: The Sacred Nusantara*", Mahakarya Alffy Rev untuk Hari Kemerdekaan Indonesia Dalam <https://www.kompasiana.com/irfanfandi5010/62fd230aa1aeea09d20e8c12/wonderland-indonesia-ii-the-sacred-nusantara-mahakarya-alfy-rev-untuk-hari-kemerdekaan-indonesia> (diakses 28 Januari 2023)

¹² Profil Alffy Rev Pembesut Video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara*. Dalam <https://seleb.tempo.co/read/1625505/profil-alfy-rev-pembesut-video-wonderland-indonesia-2-the-sacred-nusantara>. (diakses 3 Februari 2023)



foto, film, cara berpakaian, gerak tubuh, penataan perabot rumah, pilihan makanan, tata ritual, upacara, dan lain-lain .¹³

Setiap budaya atau kelompok memiliki aturan dan cara tersendiri dalam memaknai suatu objek yang dipresentasikan, sehingga pemaknaan terhadap objek tersebut dapat berbeda antara satu budaya atau kelompok dengan budaya atau kelompok lain. Ini disebabkan oleh perbedaan pandangan, nilai, dan norma yang dimiliki oleh setiap budaya atau kelompok. Karena itu, representasi suatu objek harus mempertimbangkan konteks budaya dan kelompok yang akan menerimanya agar tidak terjadi salah pengertian atau kesalahpahaman.¹⁴

Meskipun video klip "*Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara*" karya Alfyy Rev populer di kalangan masyarakat Indonesia, tidak banyak penelitian yang menganalisis dan mengkaji bagaimana kebudayaan Indonesia direpresentasikan dalam video tersebut.

Dalam ilmu semiotika, tanda merupakan konsep utama dalam analisis, karena tanda membantu manusia untuk memahami pesan yang dimaksud. Tanda dapat berbentuk visual atau fisik yang ditangkap oleh indra manusia dan dapat merepresentasikan sesuatu yang selain dirinya.¹⁵

Terdapat beberapa adegan dan bahasa dalam video klip *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara* yang mengandung makna dan pesan yang perlu dikaji lebih dalam lagi. Analisis video musik tidak hanya sekadar mendeskripsikan alur cerita yang terdapat dalam serangkaian video klip, tetapi juga harus dilakukan dengan menggunakan metode yang cermat agar mendapatkan makna sesuai dengan tanda yang dianalisis berupa suara dan gambar. Peneliti akan menggunakan analisis semiotika yang dikembangkan oleh Charles S. Peirce untuk mengetahui lebih lanjut mengenai makna yang terdapat dalam video klip khususnya mengenai representasi

¹³ Mohamad Iksan Fauzi and Nina Mayesti, "Representasi Perpustakaan Dalam Serial Animasi Avatar: The Last Airbender," *EDULIB: Journal of Library and Information Science* 9, no. 1 (2019): 67–78, <https://doi.org/10.17509/edulib.v9i1.16356>.

¹⁴ Feri Sandria Nurhidayat, "Representasi Warna Merah Pada Wayang Golek Si Cepot," 2018.

¹⁵ Aditya Ramadhani Tirtamenda, "Permainan Bahasa Dan Analisis Semiotika Pada Dialog Film Pendek 'Tilik,'" *Lugas Jurnal Komunikasi* 5, no. 1 (2021): 1–9, <https://doi.org/10.31334/lugas.v5i1.1551>.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

kebudayaan Indonesia. Oleh karena itu, judul penelitian peneliti berjudul Representasi Kebudayaan Indonesia Pada Video Klip "*Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara*" Karya Alffy Rev (Analisis Semiotika)

B. Penegasan Istilah

Untuk memudahkan dalam memahami judul penulisan maka peneliti perlu untuk memberikan penegasan istilah dalam penjelasan sebagai berikut;

1. Representasi

Representasi memegang peranan penting dalam membentuk budaya, dan bekerja sama dengan faktor-faktor seperti identitas, regulasi budaya, konsumsi, dan produksi. Secara harfiah, istilah "representasi" berarti "menampilkan kembali" sesuatu yang terjadi sebelumnya, memediasikan, dan memainkannya kembali. Konsep ini digunakan untuk menggambarkan hubungan antara teks media dengan realitas, karena representasi merupakan praktik penting dalam pembentukan makna. Representasi juga dapat merujuk pada penggambaran dunia yang tidak lengkap atau sempit. Stuart Hall berpendapat bahwa representasi harus dipahami sebagai peran aktif dan kreatif individu dalam memahami dunia.¹⁶

2. Kebudayaan Indonesia

Kebudayaan Indonesia adalah kumpulan aspek seperti ciptaan, kebiasaan, kepercayaan, adat-istiadat, bahasa, seni, dan sejarah yang dianut oleh masyarakat Indonesia. Selain itu, kebudayaan Indonesia juga terdiri dari banyak kebudayaan daerah yang beragam karena Indonesia merupakan negara dengan banyak pulau yang tersebar di wilayah Asia Tenggara.

3. Video Klip

Video klip adalah bagian dari sistem visual elektronik yang terdiri dari berbagai elemen, termasuk televisi, saluran televisi kabel, media, dan rekaman video. Video klip sering digunakan sebagai bagian dari program televisi non-drama yang mudah diingat, dan hampir semua stasiun televisi memiliki acara musik dengan format Repacking Video yang menggunakan materi video klip sebagai isi

¹⁶ Andreas Stenly Kolly, "Indonesia Dalam Iklan Kuku Bima Energi Versi Flores, Nusa Tenggara Timur Di Media Televisi," *EJournal Ilmu Komunikasi* 4, no. 1 (2013): 38–52.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

acara. Industri musik sering menggunakan video klip sebagai bentuk presentasi visual untuk mempromosikan lagu atau album baru. Video klip biasanya berisi rekaman visual yang disinkronkan dengan lagu yang terkait dan dapat dilihat melalui berbagai media, seperti televisi, platform streaming, dan lain sebagainya.¹⁷

4. Analisis Semiotika

Analisis semiotika adalah sebuah disiplin ilmu yang berkaitan dengan kajian tanda dan semua aspek yang terkait dengan tanda, termasuk sistem tanda dan proses yang terlibat dalam penggunaan tanda. Istilah semiotika berasal dari bahasa Yunani, yaitu "semeion" yang berarti "tanda". Menurut Zoest, semiotika adalah sebuah studi tentang tanda dan segala hal yang terkait dengannya, termasuk bagaimana tanda berfungsi, hubungannya dengan tanda-tanda lain, bagaimana tanda dikirim dan diterima oleh orang yang menggunakannya. Secara keseluruhan, semiotika dapat menjelaskan sistem, aturan, dan konvensi yang memungkinkan tanda-tanda memiliki makna.¹⁸

C. Batasan Masalah

Untuk mempermudah penelitian dan memahami penelitian maka peneliti membatasi masalah yang diteliti, peneliti hanya mengkaji kebudayaan Indonesia yang terdapat pada Video Klip "*Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara*" Karya Alfyy Rev tahun 2022 dengan durasi 16 menit 57 detik.

D. Rumusan Masalah

Untuk memperjelas permasalahan yang akan diteliti, maka peneliti merumuskan masalah yaitu bagaimana Representasi Kebudayaan Indonesia Pada Video Klip "*Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara*" Karya Alfyy Rev (Analisis Semiotika)?

¹⁷ Fajry Himawan, Hanif Al Fatta, and Stmik AMIKOM Yogyakarta, "Pembuatan Video Klip 'Terbang' Oleh 'Flourescent Band' Dengan Menggunakan Teknik Stop Motion," *Jurnal DASI* 13, no. Desember (2012): 17–23, <https://media.neliti.com/media/publications/135168-ID-pembuatan-video-klip-terbang-oleh-floure.pdf>.

¹⁸ Heri Isnaini, "Analisis Semiotika Sajak 'Tuan' Karya Sapardi Djoko Damono," *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 4, no. 2 (2017): 1, <https://doi.org/10.33603/deiksis.v4i2.638>.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Tujuan Penulisan

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mengetahui bagaimana Representasi Kebudayaan Indonesia Pada Video Klip "*Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara*" Karya Alffy Rev (Analisis Semiotika).

F. Kegunaan Penulisan

1. Secara Akademis

Dari segi akademis penulisan ini diharapkan mampu memperkaya kajian ilmu komunikasi, Selain itu, penulisan ini juga diharapkan dapat dijadikan referensi atau acuan bagi penulisan selanjutnya yang ingin meneliti khususnya kajian analisis semiotika dan representasi kebudayaan indonesia pada video klip .

2. Secara Praktis

Untuk menunjukkan bagaimana representasi kebudayaan indonesia pada video klip *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara* karya Alffy Rev, sekaligus dapat menjadi bahan masukan bagi pembuat video klip yang bersangkutan untuk pembuatan video klip yang lebih baik lagi.

G. Sistematika Penulisan

Untuk lebih mudah mengetahui pembahasan penulisan ini, secara sistematis penulisannya dibagi menjadi enam bab, yang terdiri dari beberapa sub. Adapun sistematika yang dimaksud sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan yang membahas latar belakang masalah, penegasan istilah, ruang lingkup kajian, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka yang terdiri dari, kajian terdahulu, landasan teori dan kerangka pikir.

BAB III METODOLOGI PENULISAN

Metodologi penulisan yang terdiri dari, desain penelitian, lokasi dan waktu penelitian, sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, validitas data dan teknik analisis data.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**BAB IV****GAMBARAN UMUM**

Bab ini berisikan uraian deskripsi umum mengenai video klip *wonderland indonesia 2: the sacred nusantara*, daftar musisi yang tampil, tim produksi yang terlibat, serta profil dari musisi Alffy Rev.

BAB V**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisikan hasil dan pembahasan dari penelitian

BAB VI**PENUTUP**

Bab ini berisikan tentang rangkuman dan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelusuran peneliti, terdapat beberapa studi yang pernah dilakukan terkait masalah yang bersangkutan. Berikut adalah beberapa studi tersebut;

1. Artikel Jurnal penelitian Rionaldo Herwendo dari program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Prof. Dr. Moestopo (Beragama) tahun 2014 yang berjudul "Analisis Semiotika Representasi Perilaku Masyarakat Jawa Dalam Film Kala". Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami elemen-elemen budaya Jawa dalam film Kala. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori interaksi simbolik, teori konstruksi realitas, dan semiotika Roland Barthes. Tanda-tanda dalam film ini akan dianalisis. Ada tanda-tanda dalam film ini yang mengindikasikan budaya Jawa secara tidak langsung. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif, yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan aktor yang dapat diamati. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara mendalam, dan studi literatur. Informan dalam penelitian ini adalah Joko Anwar (Sutradara), Mohammad Sobary (ahli budaya), dan Fadhis Abby Putra (penonton). Berdasarkan analisis tanda-tanda dari adegan dalam film ini, beberapa tanda ditemukan yang menunjukkan elemen-elemen budaya Jawa dalam film ini. Setelah ditemukan, tanda-tanda ini diteliti lebih lanjut untuk memahami bagaimana perilaku masyarakat Jawa dalam film ini diwakili.¹⁹
2. Artikel Jurnal penelitian Maurits Octafindra Bayu dan Dr. Roro Retno Wulan dari program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Bisnis Universitas Telkom tahun 2017 yang berjudul 'Analisis Wacana Video Klip Rihanna "Work" Sebagai Representasi Seksualitas'. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana video klip "Work" terkait dengan teori seksualitas.

¹⁹ Herwendo R, "Analisis Semiotika Representasi Perilaku Masyarakat Jawa Dalam Film Kala," *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi* 03, no. 3 (2014): 230–45.



Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan paradigma kritis. Analisis data untuk penelitian ini menggunakan analisis wacana Sara Mills. Analisis wacana Sara Mills menggunakan posisi subjek-objek dan sutradara-penonton untuk mengungkap konsep dan merepresentasikan seksualitas pada video klip "Work". Hasilnya, video klip "Work" oleh Rihanna merupakan representasi dari seksualitas. Konsep seksualitas dalam video klip "Work" melalui posisi subjek-objek menjelaskan bahwa perempuan, termasuk Rihanna, menunjukkan diri mereka sebagai orang yang dengan bebas mengekspresikan diri dan menggunakan tubuh mereka untuk terlihat lebih menarik. Rihanna dan wanita lainnya dalam video klip tersebut menunjukkan adegan-adegan yang seksi tidak untuk memberikan kesan negatif, melainkan untuk menyatakan bahwa mereka juga dapat dengan bebas mengekspresikan diri dengan memamerkan seksualitas melalui tubuh mereka.²⁰

3. Artikel Jurnal penelitian Dibba Nugroho, Judy Djoko Wahjono Tjahjo, dan Megawati Wahjudianata dari Prodi Studi Ilmu Komunikasi Universitas Kristen Petra Surabaya tahun 2018 yang berjudul 'Representasi Orientalisme dalam Video Musik Thirty Seconds To Mars "From Yesterday"'. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana orientalisme digambarkan dalam video musik "From Yesterday". Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah semiotika John Fiske dengan 3 tingkatan: tingkat realitas, tingkat representasi, dan tingkat ideologi. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan tanda dan lambang dalam video musik tersebut. Berdasarkan hasil penelitian, penulis menemukan bahwa bangsa Timur digambarkan sebagai sosok yang inferior dalam video musik ini. Hal ini terlihat dari bagaimana tanda dan lambang yang ada dalam video menunjukkan adanya pertanda: 1) Dominasi Barat terhadap Timur, 2) Stereotipe Timur dari pandangan Barat yang semakin

²⁰ Maurits Octafinda Bayu and Roro Retno Wulan, "Analisis Wacana Video Klip Rihanna 'Work' Sebagai Representasi Seksualitas," *E-Proceeding of Management* 4, no. 3 (2017): 3185–92, <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/5062/5034>.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



dikokohkan, dan 3) Mengabaikan sejarah budaya-budaya Timur. Ideologi yang ditemukan oleh penulis dalam penelitian ini adalah ideologi ras.²¹

4. Artikel Jurnal penelitian Lydia Angelita Rahardjo, Desi Yoanita, dan Megawati Wahjudianata dari Prodi Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Kristen Petra Surabaya tahun 2019 yang berjudul 'Representasi Posfeminisme dalam Video Musik "Ddu-Du Ddu-Du" milik Blackpink'. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana video musik 'Ddu-Du Ddu-Du' milik Blackpink menyampaikan pesan girl power. Hal ini didukung oleh munculnya video musik tersebut yang bertepatan dengan gerakan #MeToo di Korea Selatan tahun 2018 yang bertujuan untuk memberikan perjuangan bagi perempuan posfeminis untuk memperjuangkan hak-hak mereka dan mengubah dunia dengan cara menuliskan pemikiran dan perasaan mereka. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan semiotika John Fiske dengan 3 tingkatan: tingkat realitas, tingkat representasi, dan tingkat ideologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa representasi perempuan posfeminisme yang digambarkan oleh Blackpink dalam video musik ini adalah perempuan yang aktif, berpendidikan, ambisius, tetap menunjukkan sisi femininnya, dan berani bersuara.²²
5. Artikel Jurnal penelitian yang dilakukan oleh Putri Yuliaswir dan Assyari Abdullah pada tahun 2019 di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. dengan judul “Representasi Budaya Jawa Dalam Video Klip Tersimpan Di Hati (Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce)” membahas tentang representasi budaya Jawa dalam video klip Tersimpan di Hati yang dipopulerkan oleh Eka Gustiwana bersama dengan Prince Husein dan Sara Fajira melalui kanal Youtube tahun 2018. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana representasi budaya Jawa tergambar dalam video klip

²¹ Dibba Nugroho, Judy Djoko Wahjono Tjahjo, and Megawati Wahjudianata, “Representasi Orientalisme Dalam Video Musik Thirty Seconds To Mars From Yesterday,” *Scriptura* 8, no. 1 (2019): 7, <https://doi.org/10.9744/scriptura.8.1.7-13>.

²² Lydia Angelita Rahardjo et al., “Representasi Posfeminisme Dalam Video Musik ‘ Ddu-Du Ddu-Du’ Milik Blackpink,” *Jurnal E-Komunikasi* 7, no. 2 (2019): 2.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Al-Muhammad Kasim Riau

tersebut menggunakan metode analisis semiotika Charles Sanders Pierce yang terdiri dari tanda, objek, dan interpretan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa lirik dalam video klip serta para musisi lokal terkait dengan budaya Jawa, objek yang ditampilkan seperti bahasa Jawa yang digunakan oleh penyanyi, perahu sebagai transportasi di wilayah perairan Jawa, petani sawah sebagai sumber mata pencarian masyarakat Jawa, serta kesenian-kesenian seperti wayang orang, sinden, dan alat musik khas Jawa seperti gamelan, drumblek, patrol, dan gejog lesung. Selain itu, interpretan yang ditemukan dalam penelitian ini menunjukkan adanya makna-makna mengenai representasi budaya Jawa yang menggambarkan keberagaman dan kemakmuran masyarakat Jawa.²³

6. Artikel Jurnal penelitian oleh Nadya Berliana Putri dan K. Y.S. Putri dari Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Jakarta tahun 2020 dengan judul "Representasi Toxic Relationship dalam Video Klip Kard - You In Me" bertujuan untuk melihat bagaimana representasi hubungan yang berbahaya ditunjukkan dalam video klip Kard - You In Me, di mana video tersebut menggambarkan kisah cinta antara dua pasangan yang saling cemburu dan memiliki sikap posesif. Penelitian ini menggunakan teori Roland Gerard Barthes dan metode analisis semiotika kualitatif deskriptif dengan menggunakan sumber data sekunder seperti buku dan referensi lainnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hubungan yang berbahaya benar-benar terjadi dalam video klip Kard - You In Me.²⁴
7. Artikel Jurnal penelitian Galing Bima Satria, Dian Marhaeni Kurdaningsih, Made Dwi Adnjani yang terdapat pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Sultan Agung Semarang pada tahun 2022 dengan judul "Representasi Nasionalisme Dalam Video Klip "Wonderland Indonesia" Karya Alffy

²³ Putri Yuliaswir and Assyari Abdullah, "Representasi Budaya Jawa Dalam Video Klip Tersimpan Di Hati (Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce)," *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah Dan Komunikasi (JRMDK)* 1, no. 5 (2019): 336–46.

²⁴ Nadya Berliana Putri and K. Y.S Putri, "Representasi Toxic Relationship Dalam Video Klip Kard 'You In Me,'" *Jurnal Semiotika* 14, no. 1 (2020): 48–54, <http://journal.ubm.ac.id/index.php/semiotika/article/view/2197/1778>.



Rev”Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana nasionalisme diwakili dalam video klip "Wonderland Indonesia" menggunakan teori semiotika Roland Barthes yang terdiri dari tiga tahap: denotasi, konotasi, dan mitos. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan pendekatan konstruktivisme. Hasilnya menunjukkan bahwa terdapat delapan belas adegan dalam video klip yang mengandung makna denotasi, terdiri dari sepuluh adegan dengan elemen nasionalisme, enam adegan yang menggunakan budaya sebagai penegas nasionalisme, dan dua lirik lagu yang memiliki elemen nasionalisme. Pada tahap konotasi, nasionalisme diwakili dengan elemen budaya yang menjadi penegas nasionalisme dari anak bangsa. Mitos yang terdapat dalam video klip ini adalah bahwa perbedaan budaya merupakan dasar persatuan bangsa dan menjadi penguat nasionalisme pada anak bangsa. Representasi nasionalisme yang ditemukan dalam video klip ini meliputi kecintaan terhadap Indonesia, kebergaman terhadap budaya, perjuangan, dan penanaman rasa nasionalisme sejak dini. Kesimpulannya, video klip ini menggambarkan keadaan Indonesia saat ini dan mengajak anak bangsa untuk memiliki rasa nasionalisme terhadap Indonesia.²⁵

8. Artikel Jurnal penelitian M. Andre Ardiansyah dan Nani Kurniasari dari program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Bisnis dan Komunikasi, Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis tahun 2022 dengan judul "Representasi Kekerasan pada Perempuan dalam Video Klip Tak Mau Berubah Kesha Ratuliu" bertujuan untuk meneliti bagaimana video klip Kesha Ratuliu "Tak Mau Berubah" menampilkan dan menggambarkan kekerasan terhadap perempuan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui representasi kekerasan terhadap perempuan yang terjadi dalam video klip Kesha Ratuliu "Tak Mau Berubah". Penelitian ini menggunakan teori Konstruksi Realitas Sosial Media Massa, dan paradigma yang digunakan adalah konstruktivisme serta analisis semiotika Charles Sanders Peirce yang memiliki tanda, objek,

²⁵ Bima Satria, Dian Marhaeni Kurdaningsih, and Made Dwi, "Representasi Nasionalisme Dalam Video Klip ' Wonderland Indonesia ' Karya Alfyy Rev Representation Of Nationalism In The Video Clip ' Wonderland Indonesia ' By Alfyy Rev," 2022, 508–20.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

interpretan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif. Sehingga pada penelitian ini menghasilkan suatu representasi bentuk kekerasan fisik terhadap perempuan seperti dilempar oleh bantal, kemudian bagian pipi dipegang dengan begitu kencang, diancam, dan dipermalukan di depan umum.²⁶

Dari delapan jurnal penelitian di atas terdapat kaitannya dengan penelitian ini, yaitu berkaitan dengan representasi pada video klip dan beberapa ada yang sama dalam penggunaan teori, yaitu teori semiotika Charles Sanders Peirce. Namun kesamaan itu hanya bersifat umum dalam penelitian ini.

Kedelapan jurnal tersebut semuanya memiliki beberapa perbedaan yang sangat penting yaitu objek penelitian dan target yang ingin dicapai. Begitu juga dengan penelitian ini, yang menjadikan penelitian ini memiliki nilai keaslian dan tidak memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya. Penelitian tentang **Representasi Kebudayaan Indonesia Pada Video Klip "Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara" Karya Alffy Rev (Analisis Semiotika)** belum pernah dilakukan sebelumnya.

B. Landasan Teori

Teori adalah sekumpulan proposisi yang terorganisir secara logis dan digunakan untuk meramalkan dan menjelaskan fenomena yang diamati. Teori terdiri dari aturan-aturan tertentu yang dapat dihubungkan secara logis dengan data dasar yang dapat diamati.²⁷ Untuk mengarahkan penelitian ini dan mencapai kebenaran, teori-teori yang digunakan sebagai dasar adalah sebagai berikut;

1. Analisis Semiotika

Semiotika adalah bidang studi atau metode analisis yang memfokuskan pada penelitian tentang tanda, lambang, sistem, dan proses yang terlibat dalam penggunaannya. Semiotika berupaya menemukan makna tanda termasuk hal-hal

²⁶ M Andre Ardiansyah and Nani Kurniasari, "Representasi Kekerasan Pada Perempuan Dalam Video Klip Tak Mau Berubah-Kesha Ratuliu" 8, no. 2 (2022): 1776–92.

²⁷ M A Lexy J Molong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakrya, 1996), 34–35.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

yang tersembunyi dibalik sebuah tanda (video, iklan, dan berita). Karena sistem tanda sifatnya amat kontekstual dan bergantung pada pengguna tanda tersebut.

Asal-usul kata semiotika berasal dari bahasa Yunani, yaitu "*semeion*" yang berarti tanda, atau "*seme*" yang berarti interpretasi tanda. Secara terminologi, semiotika dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari berbagai objek, peristiwa, dan seluruh kebudayaan sebagai tanda yang memiliki makna.²⁸

Berdasarkan definisi etimologi dan terminologi, beberapa ahli memberikan definisi semiotika yang berbeda. Menurut Aart Van Zoes, semiotika adalah studi tentang tanda dan segala yang terkait dengannya, termasuk bagaimana tanda berfungsi, hubungannya dengan tanda-tanda lain, serta bagaimana tanda tersebut diterima oleh pengguna. Semiotik terbagi menjadi tiga bagian utama, yaitu (1) *sintaksis semiotik*, yang mempelajari tanda dan cara penggolongannya serta hubungannya dengan tanda-tanda lain; (2) *semantik semiotik*, yang menyoroti hubungan antara tanda-tanda dan referensi serta interpretasi yang dihasilkan; dan (3) *pragmatik semiotik*, yang mempelajari hubungan antara tanda dengan pengirim dan penerima.²⁹

Menurut Jhon Fiske, terdapat tiga area penting dalam studi semiotik, yakni:

- a. Tanda itu sendiri. Hal ini berkaitan dengan beragam tanda yang berbeda, seperti cara mengantarkan makna serta cara menghubungkannya dengan orang yang menggunakannya. Tanda adalah buatan manusia dan hanya bisa dimengerti oleh orang-orang yang menggunakannya.
- b. Kode atau sistem dimana lambang-lambang disusun. Studi ini meliputi bagaimana beragam kode yang berbeda dibangun untuk mempertemukan dengan kebutuhan masyarakat dalam sebuah kebudayaan.
- c. Kebudayaan dimana kode dan lambang itu beroperasi.³⁰

Menurut Umberto Eco dan Hoed membagi semiotika menjadi dua kajian, yaitu semiotika komunikasi dan semiotika tanda. Semiotika komunikasi berfokus

²⁸ Alex Sobur, *Analisis Teks Media " Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik Dan Analisis Framing"* (Bandung: PT. Rosdakarya, 2008).

²⁹ Sudjiman Dalam Aminudin Art Van Zoest, *Semantik: Pengantar Studi Tentang Makna* (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2013).

³⁰ Jhon Fiske, *Cultural and Communication Studies (Sebuah Pengantar Paling Komperhensif)* (Yogyakarta: Jalan Sutra, 2004).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

pada teori produksi tanda dan mengasumsikan enam faktor dalam komunikasi: pengirim, penerima kode (sistem tanda), pesan, saluran komunikasi, dan acuan (topik yang dibicarakan). Semiotika komunikasi juga memberikan penekanan pada teori tanda dan pemahaman tanda dalam suatu konteks tertentu. Di sisi lain, semiotika signifikasi tidak terlalu mempermasalahkan tujuan dari berkomunikasi. Yang lebih ditekankan adalah pemahaman terhadap suatu tanda sehingga proses kognitif dari penerima tanda menjadi lebih penting daripada proses komunikasinya.³¹

Dalam penelitian ini, peneliti tertarik untuk menggunakan metode analisis semiotik yang dikembangkan oleh Charles Sanders Peirce. Menurut Peirce, semiotika adalah konsep tentang tanda, yang mencakup bukan hanya bahasa dan sistem komunikasi yang dibentuk oleh tanda-tanda, tetapi juga dunia itu sendiri - selama hal itu terkait dengan pikiran manusia - terdiri dari tanda-tanda. Hal ini disebabkan karena manusia tidak akan dapat berhubungan dengan realitas jika tidak memahami tanda-tanda yang ada di sekelilingnya.

Charles Sandres Peirce mengemukakan bahwa prinsip mendasar sifat tanda adalah sifat representatif dan interpretatif. Sifat representatif mengacu pada fakta bahwa tanda mewakili atau merepresentasikan sesuatu yang lain, sedangkan sifat interpretatif mengacu pada kemampuan tanda untuk diinterpretasikan secara berbeda-beda tergantung pada pemakai dan penerimanya.

Dalam semiotika, terdapat tiga wilayah kajian yang menjadi fokus utama, yaitu:

- a. Studi tentang tanda itu sendiri, termasuk berbagai jenis tanda yang berbeda, cara-cara tanda tersebut dalam menyampaikan makna, dan cara tanda tersebut terkait dengan manusia yang menggunakannya.
- b. Studi tentang sistem atau kode, mencakup cara berbagai kode.
- c. yang dikembangkan guna memenuhi kebutuhan masyarakat atau budaya. Studi tentang kebudayaan, di mana kode dan tanda bekerja bergantung pada penggunaannya dalam suatu konteks budaya atau masyarakat tertentu.³²

³¹ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi* (Bandung: PT. Rosyadakarya, 2013).

³² John Fiske, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2012), 21–22.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Charles Sandres Peirce membagi terdapat sekurang-kurangnya terdapat sembilan macam semiotik yang dikenal sekarang, yaitu :

- a. Semiotik analitik, yakni semiotik yang menganalisis sistem tanda. Peirce menyatakan bahwa semiotik berobjekkan tanda dan menganalisisnya menjadi ide, objek, dan makna. Ide dapat dikatakan sebagai lambang, sedangkan makna adalah beban yang terdapat dalam lambang yang mengacu pada objek tertentu.
- b. Semiotik deskriptif, yakni semiotik yang memperhatikan sistem tanda yang dapat kita alami sekarang, meskipun ada tanda yang sejak dahulu tetap seperti yang disaksikan sekarang.
- c. Semiotik faunal (*zoosemiotic*), yakni semiotik yang khusus memperhatikan sistem tanda yang dihasilkan oleh hewan. Hewan biasanya menghasilkan tanda untuk berkomunikasi antar sesamanya, tetapi juga sering menghasilkan tanda yang dapat ditafsirkan oleh manusia.
- d. Semiotik kultural, yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang berlaku dalam kebudayaan masyarakat tertentu.
- e. Semiotik naratif, yakni semiotik yang menelaah sistem tanda dalam narasi yang berwujud mitos dan cerita lisan (*folklore*).
- f. Semiotik natural, yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh alam.
- g. Semiotik normatif, yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dibuat oleh manusia yang berwujud norma-norma, misalnya rambu- rambu.
- h. Semiotik sosial, yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh manusia yang berwujud lambang, baik lambang berwujud kata maupun lambang berwujud kata dalam satuan yang disebut kalimat (sistem tanda yang terdapat dalam bahasa).
- i. Semiotik struktural, yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dimanifestasikan melalui Benang merah dari berbagai pengertian mengenai semiotik di atas, semiotik diakitkan dengan sebuah ilmu pengkajian tanda sebagai rangkaian pesan yang dapat diinterpretasikan oleh setiap individu dengan mangsumsikan bahwa tanda yang hadir merupakan perwujudan sistem produktif komunikasi dalam dunia simbolik, dengan proses signifikasi

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

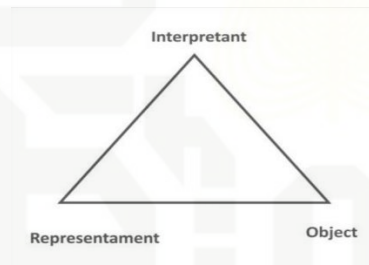
sehingga pesan dapat dikomunikasikan secara tepat kepada receiver dalam sebuah konvensi komunikasi.

Teori semiotika Charles Sanders Peirce sering kali disebut “*Grand Theory*” karena gagasannya bersifat menyeluruh, deskripsi struktural dari semua penandaan, Peirce berusaha untuk mengidentifikasi unsur-unsur dasar dari tanda dan menggabungkannya kembali dalam sebuah struktur yang tunggal.³³

Peirce terkenal dengan model *triadik* dan konsep trikotominya yang meliputi:

- a. *Representamen*, yang merujuk pada bentuk yang diterima atau digunakan sebagai tanda.
- b. *Object*, yang merujuk pada sesuatu yang ditunjukkan oleh representamen dan terkait dengan referensi.
- c. *Interpretan*, yang merujuk pada tanda dalam pikiran seseorang tentang objek yang ditunjukkan oleh tanda tersebut.

Untuk memperjelas model *triadic* Charles Sanders Peirce dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1 : Triangle Meaning³⁴

Dalam mengkaji objek, melihat segala sesuatu dari tiga konsep trikotomi, yaitu sebagai berikut:

1. *Sign (Representamen)* merupakan bentuk fisik atau segala sesuatu yang dapat diserap pancaindra dan mengacu pada sesuatu, trikotomi pertama dibagi menjadi tiga.
 - a. *Qualisign* adalah tanda yang menjadi tanda berdasarkan sifat atau karakteristiknya. Sebagai contoh, warna merah bisa menjadi *qualisign* karena

³³ Indiawan Seto Wahyu Wibowo, *Semiotika Komunikasi*, 2nd ed. (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2013), 13.

³⁴ Nawiroh Vera, *Semiotika Dalam Riset Komunikasi* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2015), 22.

dapat digunakan sebagai tanda untuk menunjukkan cinta, bahaya, atau larangan.

- b. *Sinsign* adalah tanda yang menjadi tanda berdasarkan bentuk atau rupa di dalam kenyataan. Semua ucapan yang bersifat individual dapat menjadi *sinsign*, seperti jeritan yang dapat berarti heran, senang, atau kesakitan.
- c. *Legisign* adalah tanda yang menjadi tanda berdasarkan peraturan umum, konvensi, atau kode tertentu. Semua tanda bahasa adalah *legisign* karena bahasa merupakan kode, dan setiap *legisign* mengandung *sinsign* dan *second* yang menghubungkannya dengan *third*, yaitu suatu peraturan yang berlaku umum.

2. Objek, tanda diklasifikasikan menjadi *icon*, (ikon), *indekx* (indeks), dan *symbol* (simbol).

- a. Ikon adalah tanda yang menyerupai benda yang diwakilinya atau suatu tanda yang menggunakan kesamaan atau ciri-ciri yang sama dengan apa yang dimaksudkannya. Misalnya, kesamaan sebuah peta dengan wilayah geografis yang digambarkannya, foto, dan lain-lain.
- b. Indeks adalah tanda yang sifat tandanya tergantung pada keberadaannya suatu denotasi, sehingga dalam terminologi peirce merupakan suatu *secondness*. Indeks, dengan demikian adalah suatu tanda yang mempunyai kaitan atau kedekatan dengan apa yang diwakilinya.
- c. Simbol adalah suatu tanda, dimana hubungan tanda dan denotasinya ditentukan oleh suatu peraturan yang berlaku umum atau ditentukan oleh suatu kesepakatan bersama.

3. Interpretan, tanda dibagi menjadi *rheme*, *dicisign*, dan *argument*.

- a. *Rheme*, bilamana lambang tersebut interpretannya adalah sebuah *first* dan makna tanda tersebut masih dapat dikembangkan.
- b. *Dicisign* (*dicentsign*), bilamana antara lambang itu dan interpretannya terdapat hubungan yang benar ada.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta dimiliki UIN Suska Riau

Site Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

c. *Argument*, bilamana suatu tanda dan interpretannya mempunyai sifat yang berlaku umum (merupakan *thirdness*).³⁵

Berdasarkan berbagai klarifikasi, Pierce membagi tanda menjadi sepuluh

jenis :

- a. *Qualisign*, yakni kualitas sejauh yang dimiliki.
- b. *Iconic Sinsign*, yakni tanda memperlihatkan kemiripan.
- c. *Rhematic Indexical Sinsign*, yakni tanda berdasarkan pengalaman langsung, secara langsung menarik perhatian karena kehadirannya disebabkan sesuatu.
- d. *Dicent Sinsign*, yakni tanda yang memberikan informasi tentang sesuatu.
- e. *Iconic Legisign*, yakni tanda yang menginformasikan norma atau hukum.
- f. *Rhematic Indexical Legisign*, yakni tanda yang mengacu kepada objek tertentu.
- g. *Dicent Indexical Legisign*, yakni tanda yang bermakna informasi dan menunjukkan subjek informasi.
- h. *Rhematic Symbol*, yakni tanda yang dihubungkan dengan objeknya melalui asosiasi ide umum.
- i. *Dicent Symbol*, yakni tanda yang langsung menghubungkan dengan objek melalui asosiasi dalam otak.
- ii. *Argument*, yakni tanda yang merupakan *iferens* seseorang terhadap sesuatu berdasarkan alasan tertentu.³⁶

2. Video Klip

Video klip adalah sebuah film pendek yang menampilkan lagu yang dibawakan oleh seorang musisi atau grup, dikombinasikan dengan gambar-gambar visual. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, terutama televisi, video musik juga mengalami kemajuan yang signifikan. Video musik pertama kali dibuat pada tahun 1920 di Rusia. Secara umum, video klip merupakan kumpulan

³⁵ Vera, 25–26.

³⁶ Sobur, *Analisis Teks Media “ Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik Dan Analisis Framing”*.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

potongan-potongan visual yang dirangkai bersama dengan atau tanpa efek-efek khusus, dan disesuaikan dengan irama lagu, nada, lirik, instrumen, dan penampilan band atau kelompok musik untuk memperkenalkan dan memasarkan produk (lagu) kepada masyarakat, sehingga masyarakat dapat mengenal dan kemudian membeli kaset, CD, atau DVD.³⁷

Dalam penelitian ini peneliti akan meneliti video klip "Wonderland Indonesia 2 : The Sacred Nusantara" digagas oleh Alffy Rev bersama Dewatlantis Studios & REV Production video tersebut berdurasi 16 menit 57 detik yang diunggah di Platform Youtube pada 17 Agustus 2022.

3. Representasi

Representasi adalah penggunaan simbol-simbol. Marcel Danesi mendefinisikannya sebagai proses merekam ide, pengetahuan, atau pesan dalam bentuk fisik yang dapat didefinisikan lebih tepat sebagai penggunaan simbol-simbol untuk menghubungkan, menggambarkan, meniru, atau mewakili sesuatu yang terlihat, dipahami, diimajinasikan, atau dirasakan dalam bentuk fisik tertentu.³⁸

Menurut Stuart Hall, ada dua proses representasi. Pertama, representasi mental, yaitu konsep tentang sesuatu yang ada dalam kepala kita masing-masing (peta konseptual), representasi mental masih merupakan sesuatu yang abstrak. Kedua, bahasa, yang memainkan peran penting dalam proses pembentukan makna. Konsep abstrak yang ada dalam kepala kita dapat menghubungkan konsep dan ide-ide kita tentang sesuatu dengan tanda dari simbol-simbol tertentu. Media sebagai teks banyak menyebarkan banyak bentuk representasi dalam isinya. Representasi dalam media mengacu pada bagaimana seseorang atau kelompok tertentu, ide, atau pendapat ditampilkan dalam pemberitaan.³⁹

³⁷ Estetika Putri, "Representasi Budaya Kutai Dalam Video Klip Lagu 'Lembuswana,'" *EJournal Ilmu Komunikasi* 3, no. 1 (2015): 546–62.

³⁸ Indiwana Seto Wahyu Wibowo, *Semiotika Komunikasi-Aplikasi Praktis Bagi Penelitian Dan Skripsi Komunikasi* (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2013), 148.

³⁹ Wibowo, 148.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hall menyebutkan bahwa ada tiga pendekatan dalam representasi, yaitu pendekatan reflektif, intensional, dan konstruksionis.⁴⁰ Pertama, pendekatan reflektif, dimana bahasa berfungsi sebagai cermin yang merefleksikan makna sebenarnya dari apa yang ada di dunia.

Kedua, pendekatan intensional, dimana kita menggunakan bahasa untuk mengkomunikasikan sesuatu dengan cara pandang yang kita miliki terhadap sesuatu.

Ketiga, pendekatan konstruksi, dimana kita mengkonstruksi makna melalui bahasa yang kita gunakan. Ini adalah pendekatan ketiga untuk mengenali publik, karakter sosial, dan bahasa.

Representasi beroperasi pada hubungan antara tanda dan makna. Konsep representasi itu sendiri dapat berubah-ubah. Selalu ada pemaknaan baru yang terjadi. Menurut Nuraini Julianti, representasi berubah-ubah karena makna juga berubah-ubah. Setiap waktu, terjadi proses negosiasi dalam pemaknaan.⁴¹

Oleh karena itu, representasi bukan merupakan kegiatan atau proses statis, tetapi merupakan proses dinamis yang terus berkembang sesuai dengan kemampuan intelektual dan kebutuhan pengguna tanda, yaitu manusia sendiri yang juga terus berubah. Representasi merupakan upaya konstruksi pemikiran manusia. Pandangan-pandangan baru yang menghasilkan pemaknaan baru juga merupakan hasil pertumbuhan konstruksi pemikiran manusia. Julianti menyatakan bahwa melalui representasi, makna diproduksi dan dikonstruksi melalui proses penandaan, yaitu praktik yang membuat sesuatu hal bermakna sesuatu.⁴²

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana proses representasi bekerja dalam video klip dengan menganalisisnya menggunakan segitiga makna Peirce. Peirce sendiri menganggap representasi sebagai bentuk hubungan antara elemen-elemen makna. Jadi, menurut pendekatan analisis yang dikemukakan oleh Peirce, representasi merujuk pada bagaimana sesuatu ditandai dan membentuk

⁴⁰ Femi Fauziah Alamsyah, "Representasi, Ideologi Dan Rekonstruksi Media," *Al-I'lam: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam* 3, no. 2 (2020): 92–99, <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jail/article/view/2540>.

⁴¹ Wibowo, *Semiotika Komunikasi-Aplikasi Praktis Bagi Penelitian Dan Skripsi Komunikasi*, 150.

⁴² Wibowo, 150.



interpretant, serta bagaimana segitiga makna tersebut terhubung menjadi rantai semiosis.⁴³

4. Kebudayaan Indonesia

a. Pengertian kebudayaan

Apabila kita membahas tentang kebudayaan, maka kita akan segera dihadapkan dengan arti dan makna dari budaya itu sendiri. Budaya merupakan cara hidup suatu kelompok yang terkait dengan budi dan akal manusia. Koentjaraningrat juga menjelaskan bahwa budaya berasal dari kata "*colere*" dalam bahasa Inggris yang kemudian menjadi "*culture*" dan didefinisikan sebagai segala kemampuan dan kegiatan manusia untuk mengelola dan mengubah alam. Budaya merupakan cara hidup yang dipelajari oleh anggota suatu masyarakat.⁴⁴ Budaya merupakan dunia yang memiliki makna, yang dibentuk secara sosial dan dipertahankan melalui komunikasi. Budaya membatasi kita sambil memberikan kebebasan, membedakan kita sambil menyatukan kita. Budaya menentukan realitas kita sehingga mempengaruhi apa yang kita pikirkan, rasakan, dan lakukan.⁴⁵

b. Unsur Kebudayaan Indonesia

Unsur-unsur yang membentuk budaya suatu kelompok merupakan bagian terpenting dari budaya itu sendiri. Unsur-unsur kebudayaan Indonesia tidak jauh berbeda dengan unsur-unsur kebudayaan secara universal, demikian menurut Prof. Dr. Koentjaraningrat, antropolog Indonesia. Menurut Koentjaraningrat, unsur-unsur kebudayaan Indonesia termasuk bahasa, pengetahuan, organisasi sosial, peralatan hidup dan teknologi, ekonomi, agama, serta seni.

Menurut Koentjaraningrat, ada tujuh unsur kebudayaan yang umum terdapat dalam kebudayaan setiap bangsa di seluruh dunia, termasuk Indonesia.⁴⁶

⁴³ Wibowo, 148.

⁴⁴ Stanley J. Baran, *Pengantar Komunikasi Massa : Melek Media Dan Budaya* (Jakarta: Erlangga, 2012), 9.

⁴⁵ Baran, 18.

⁴⁶ Koentjaraningrat, *Pengantar Ilmu Antropologi* (Jakarta: Aksara Baru, 1979), 203.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Unsur Kebudayaan Berupa Bahasa

Bahasa merupakan unsur kebudayaan pertama di Indonesia dan juga menjadi unsur penting dalam kebudayaan manusia secara global. Bahasa memungkinkan manusia untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan sesamanya untuk memenuhi kebutuhan sosial, seperti berbagi pengetahuan dan informasi, membangun hubungan sosial, serta mengungkapkan pemikiran dan perasaan. Ilmu yang mempelajari bahasa dalam konteks kebudayaan manusia disebut sebagai antropologi linguistik, yang mengeksplorasi cara manusia menggunakan bahasa untuk menciptakan dan mempertahankan budaya mereka.

Menurut Keesing, seorang ahli antropologi, kemampuan manusia dalam membangun dan mewariskan tradisi budaya, serta memahami fenomena sosial yang diungkapkan secara simbolik, sangat tergantung pada bahasa. Oleh karena itu, bahasa memegang peranan penting dalam analisis kebudayaan manusia, dan bahasa juga dapat menjadi sarana untuk mempelajari dan memahami kebudayaan manusia secara lebih mendalam. Dalam konteks Indonesia, bahasa juga menjadi simbol nasional dan identitas bangsa yang memperkuat kesatuan dan persatuan di tengah keragaman etnis dan budaya yang ada di Indonesia..⁴⁷

2. Unsur Kebudayaan Berupa Pengetahuan

Sistem pengetahuan adalah konsep yang dimiliki setiap manusia untuk membangun dan mengetahui suatu hal yang dapat meningkatkan kondisi kehidupan individu maupun kelompok. Menurut Koentjaraningrat⁴⁸ setiap kebudayaan selalu memiliki kumpulan pengetahuan yang kompleks tentang alam, tumbuhan, binatang, dan manusia di sekitarnya, yang berasal dari pengalaman-pengalaman mereka yang kemudian diabstraksikan menjadi konsep, teori, dan pandangan.

Setiap suku bangsa di dunia biasanya memiliki pengetahuan tentang lingkungan sekitarnya, termasuk flora, fauna, zat-zat, bahan mentah, dan benda-

⁴⁷ Abdul Wahab Syakhrani and Muhammad Luthfi Kamil, "Budaya Dan Kebudayaan: Tinjauan Dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan Yang Bersifat Universal," *Journal Form of Culture* 5, no. 1 (2022): 1–10.

⁴⁸ Koentjaraningrat, *Pengantar Ilmu Antropologi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 289–90.



benda, serta tentang tubuh manusia, sifat-sifat dan perilaku manusia, serta ruang dan waktu.⁴⁹

3. Unsur Kebudayaan Berupa sosial

Menurut Koentjaraningrat dalam bukunya yang berjudul "Pengantar Ilmu Antropologi"⁵⁰ setiap masyarakat memiliki adat-istiadat dan aturan yang mengatur kehidupan mereka dalam berbagai kesatuan di lingkungan sekitar. Kesatuan sosial yang paling dekat dan erat adalah keluarga inti dan kaum kerabat terdekat.

Selanjutnya, terdapat kesatuan-kesatuan di luar keluarga inti yang masih dalam lingkup komunitas. Karena setiap masyarakat manusia dan masyarakat desa terbagi dalam lapisan-lapisan, setiap orang yang bukan bagian dari keluarganya berada di lingkungan yang lebih tinggi atau setara dengan dirinya. Koentjaraningrat juga menjelaskan bahwa adat-istiadat dan aturan-aturan tersebut memberikan struktur dan organisasi pada kehidupan masyarakat, sehingga membentuk identitas dan budaya dari masyarakat tersebut.

4. Unsur Kebudayaan Berupa Peralatan Dan Teknologi

Menurut Koentjaraningrat dalam bukunya Pengantar Ilmu Antropologi⁵¹ sistem peralatan dan teknologi merujuk pada cara-cara dalam memproduksi, memelihara, dan menggunakan peralatan hidup suatu suku bangsa. Teknologi tradisional meliputi paling tidak delapan jenis sistem peralatan dan unsur kebudayaan fisik yang digunakan oleh manusia dalam masyarakat kecil yang berpindah-pindah atau masyarakat pedesaan yang bergantung pada pertanian. Hal tersebut terdiri dari:

1. Alat produksi merujuk pada alat-alat yang digunakan untuk melakukan pekerjaan, mulai dari alat sederhana seperti batu tumbuk untuk menumbuk terigu, hingga alat yang lebih kompleks seperti alat tenun.
2. Alat pembuat api termasuk dalam kategori alat produksi. Alat pembuat api dapat dibuat dengan menggunakan gesekan batu atau kayu yang diraut.

⁴⁹ Koentjaraningrat, 291.

⁵⁰ Koentjaraningrat, 285.

⁵¹ Koentjaraningrat, 264–69.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

3. Senjata dikelompokkan berdasarkan bahan mentah dan teknik pembuatannya, serta fungsinya, seperti senjata potong, tusuk, lempar, dan penolak. Senjata juga dapat dibedakan berdasarkan lapangan pemakaiannya, seperti senjata untuk berburu dan menangkap ikan, serta senjata untuk berkelahi dan berperang.
4. Wadah digunakan untuk menimbun, memuat, dan menyimpan barang. Wadah dapat dibuat dari berbagai bahan mentah, seperti kayu, bambu, kulit kayu, tempurung, serat-seratan, atau tanah liat.
5. Makanan dapat dibedakan berdasarkan bahan mentahnya, seperti sayur-mayur, daun-daunan, buah-buahan, akar-akaran, biji-bijian, daging, susu, dan hasil susu, ikan, dan sebagainya. Berbagai kebudayaan di dunia menggunakan dua cara memasak, yaitu dengan api dan dengan cara memakai batu panas.
6. Pakaian merupakan benda kebudayaan yang sangat penting bagi seluruh suku bangsa di dunia. Pakaian dapat dibedakan berdasarkan bahan mentahnya, seperti pakaian dari bahan tenun, kulit pohon, kulit binatang, dan lain-lain.
7. Tempat berlindung dan perumahan memiliki beragam jenis dan bentuk, seperti tenda dan rumah yang berbeda-beda dari suku bangsa di seluruh dunia.
8. Alat transportasi selalu menjadi kebutuhan manusia, tidak hanya pada zaman modern seperti mobil, kereta api, dan pesawat jet, tetapi juga pada zaman prasejarah ketika manusia hidup dari berburu.

5. Unsur Kebudayaan Berupa Mata Pencaharian Hidup

Menurut Koentjaraningrat dalam bukunya Pengantar Ilmu Antropologi⁵², ahli antropologi hanya memperhatikan sistem mata pencaharian atau ekonomi yang bersifat tradisional, terutama dalam konteks kebudayaan suatu bangsa secara menyeluruh. Beberapa sistem tersebut antara lain adalah: (a) pengumpulan makanan dengan berburu dan meramu; (b) beternak; (c) bercocok tanam di lahan pertanian; (d) menangkap ikan; dan (e) bercocok tanam menetap dengan irigasi. Ahli antropologi akan memperhatikan sistem produksi lokal termasuk sumber daya alam yang digunakan, cara mengumpulkan modal, pengaturan tenaga kerja,

⁵² Koentjaraningrat, 275–78.



teknologi produksi, sistem distribusi di pasar-pasar terdekat, serta proses konsumsinya.

6. Unsur Kebudayaan Berupa Religi

Koenjaraningrat⁵³ dalam bukunya tentang pengantar ilmu antropologi membahas masalah asal usul unsur universal seperti agama, yaitu penyebab mengapa manusia percaya pada kekuatan gaib yang lebih tinggi daripada dirinya sendiri, dan mengapa manusia melakukan berbagai cara untuk berkomunikasi dan mencari hubungan dengan kekuatan tersebut.

Masalah ini telah lama menarik perhatian banyak orang di Eropa dan juga dunia ilmiah secara umum. Setiap sistem agama dalam suatu kebudayaan selalu berusaha memelihara emosi keagamaan di antara pengikutnya. Oleh karena itu, emosi keagamaan merupakan unsur penting dalam agama bersama dengan tiga unsur lainnya, yaitu sistem keyakinan, sistem upacara keagamaan, dan umat yang menganut agama tersebut.⁵⁴

7. Unsur Kebudayaan Berupa Kesenian

Koenjaraningrat⁵⁵ mengungkapkan bahwa ketika kita mempertimbangkan seni sebagai ekspresi dari hasrat manusia untuk keindahan, maka terdapat dua bidang besar, yakni seni rupa yang dinikmati oleh mata dan seni suara yang dinikmati oleh telinga. Seni rupa meliputi seni patung, seni relief, seni lukis, dan seni rias. Sementara itu, seni suara mencakup musik vokal (nyanyian) dan musik instrumental (dengan alat musik), dan seni sastra yang terdiri dari prosa dan puisi. Ada juga bidang kesenian yang melibatkan semua bidang tersebut, yaitu seni drama. Bidang ini mengandung unsur dari seni lukis, seni rias, seni musik, seni sastra, dan seni tari, yang diintegrasikan menjadi satu kesatuan. Seni drama dapat bervariasi dari bentuk tradisional seperti wayang Jawa hingga bentuk modern seperti video klip.

⁵³ Koentjaraningrat, 294.

⁵⁴ Koentjaraningrat, 295.

⁵⁵ Koentjaraningrat, 298–99.



C. Kerangka Pikir

Kerangka berfikir merupakan bagian penting dari rancangan penelitian yang digunakan untuk memudahkan dan membangun kerangka teori serta berfikir dalam mengeksplorasi pendirian yang dibahas sesuai dengan rencana penelitian.

Dalam konteks penelitian ini, kerangka berfikir akan memberikan penjelasan mengenai pendekatan teori yang digunakan untuk menganalisis representasi kebudayaan Indonesia yang terdapat dalam video klip *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara*.

Adapun representasi kebudayaan Indonesia yang dilihat pada video klip *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara* ini meliputi unsur-unsur kebudayaan sebagai berikut:

1. Bahasa

Unsur bahasa yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia, seperti Jawa, Suku Dayak, Sumatera Utara, Maluku, Sulawesi, Lombok Timur, dan Madura.

2. Kesenian

Unsur kesenian dari alat musik tradisional dan tarian tradisional.

3. Religi

Unsur religi ditunjukkan dengan sistem keyakinan, sistem upacara keagamaan, dan umat yang menganut agama tersebut.

Makna kebudayaan Indonesia yang muncul pada video klip ini dianalisis menggunakan model semiotik Charles Sanders Peirce guna mendeskripsikan tanda-tanda kebudayaan yang muncul. Hubungan antara tanda (Sign), acuan tanda (Object), dan penggunaan tanda (Interpretant).

Adapun bentuk susunan kerangka berfikir dalam penelitian ini ialah sebagai berikut :

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

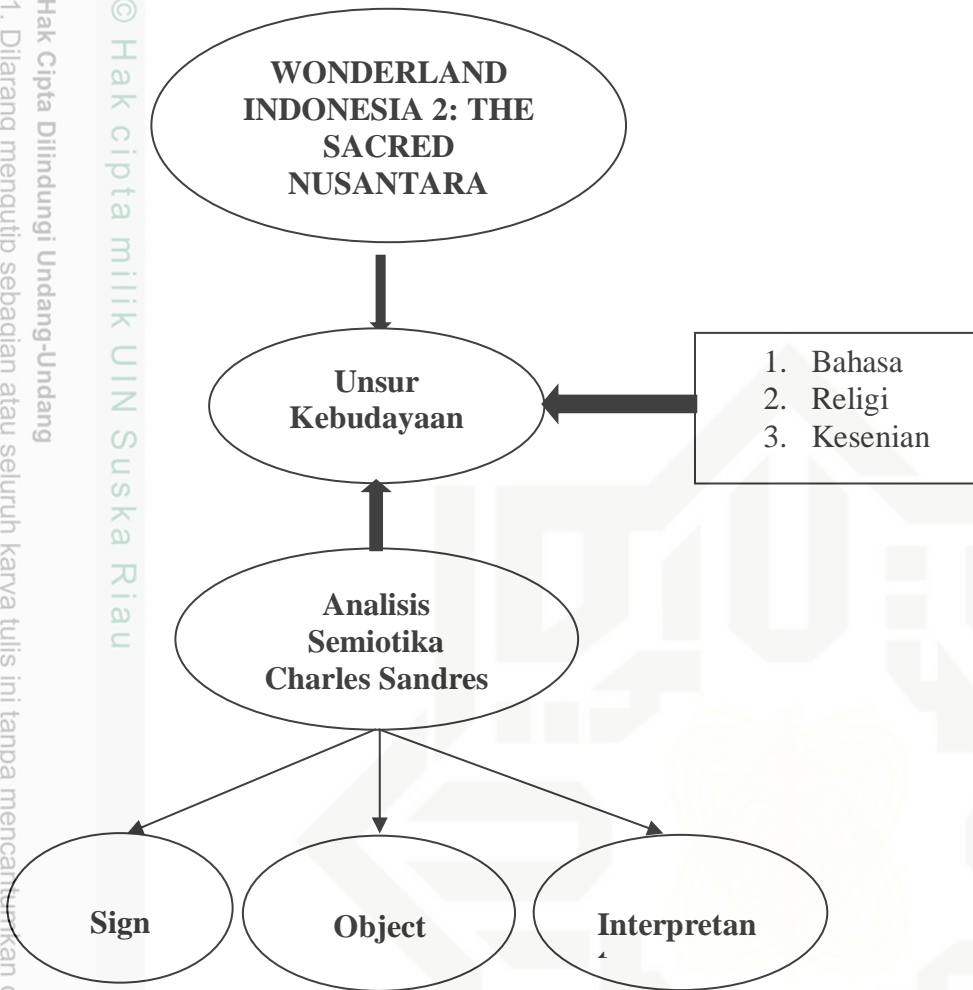
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak cipta dimiliki UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Sumber :olahan peneliti ,2023



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian yang dilakukan adalah jenis deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode analisis Semiotika model Charles Sandres Peirce. Pendekatan dan metode tersebut dipilih karena data yang dikumpulkan berupa beberapa adegan video klip musik "Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara" karya Alffy Rev yang tidak menitikberatkan pada angka, melainkan pada segi makna. Penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan secara mendalam. Peneliti juga merupakan bagian integral dari data dan aktif dalam menentukan jenis data yang diinginkan. Oleh karena itu, peneliti menjadi instrumen riset yang harus terjun langsung ke lapangan. Riset ini bersifat subjektif dan hasilnya tidak untuk digeneralisasikan.⁵⁶

B. Lokasi dan Waktu penelitian

Lokasi penelitian pada penelitian ini tidak sama dengan penelitian lapangan yang umumnya dilakukan. Penelitian ini dilakukan secara semiotik dan berfokus pada analisis tanda-tanda dari video klip *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara* karya Alffy Rev. Oleh karena itu, penelitian dilakukan di tempat yang memiliki perangkat-perangkat yang memudahkan peneliti dalam menonton video klip tersebut. Waktu penelitian ini dilakukan pada bulan Desember -Maret 2023.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah video klip *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara* dengan durasi 16 menit 57 detik. Subjek tersebut dianalisis melalui teori semiotika Pierce, yakni berdasarkan pola *icon*, *indeks*, dan *symbol*.

Adapun yang menjadi objek penelitian ialah unsur kebudayaan indonesia yang terdapat pada video klip *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara*.

⁵⁶ Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi* (Jakarta: Kencana, 2007), 58.



objek penelitian dapat dilihat dari berbagai aspek semiotik, yaitu segi makna, bahasa visual, musik, dan narasi.

D. Sumber Data Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif, yang diperoleh melalui hasil pengamatan dari dokumentasi. Sumber data terdiri dari hasil observasi, dokumentasi, dan studi kepustakaan yang relevan dengan masalah penelitian.

Siswanto mengkategorikan sumber data ke dalam dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data utama yang diperoleh langsung dari objek penelitian, sedangkan data sekunder adalah data tambahan yang diperoleh secara tidak langsung melalui informan, seperti sumber kepustakaan.⁵⁷

Dalam penelitian ini, sumber data primer berasal dari objek penelitian, yaitu video klip musik "Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara" karya Alffy Rev yang berdurasi 16 menit 57 detik dan dapat diakses melalui akun YouTube resmi Alffy Rev. Sumber data tersebut didukung oleh studi kepustakaan yang relevan dengan kebudayaan Indonesia, seperti buku atau artikel tentang sejarah, budaya, dan tradisi Indonesia. Hal ini membantu untuk memperluas pengetahuan tentang konteks kebudayaan Indonesia yang terkandung dalam video klip tersebut, sehingga memudahkan dalam melakukan analisis semiotika makna.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian, salah satu fase terpenting adalah pengumpulan data. Metode pengumpulan data sendiri terdiri dari teknik-teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang akan digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi.

Metode dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mencatat informasi yang tersedia dalam buku, internet, dan dokumen lainnya yang berkaitan dengan objek penelitian. Data yang dikumpulkan dapat

⁵⁷ Siswanto, *Metode Penelitian Sastra : Analisis Psikologi* (Surakarta: Muhamadiyah University Press, 2005), 63.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

berupa tulisan, gambar, atau karya-karya dari seseorang. Dalam penelitian ini, data yang diperoleh adalah beberapa adegan dari video klip "Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara" karya Alffy Rev.⁵⁸

F. Validitas Data

Suatu alat ukur yang isinya layak untuk mengukur objek yang seharusnya diukur dan sesuai dengan kriteria tertentu. Data yang di peroleh dari penelitian ini diolah dan kemudian di analisis. Analisis data yang di lakukan adalah data kualitatif. Data yang dimaksud disini adalah mengkaji hasil observasi dari data primer. Memfokuskan analisis pada vidio klip Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara yang mengandung tanda tanda kebudayaan indonesia.

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian, analisis data merupakan tahap penting yang melibatkan pengorganisasian dan pengurutan data ke dalam pola atau kategori tertentu. Tujuannya adalah untuk menyusun rangkaian data yang terstruktur dan dapat membantu dalam menemukan tema atau konsep, serta merumuskan hipotesis kerja. Proses ini bertujuan untuk menghasilkan kesimpulan yang jelas dan terpadu dari data yang diperoleh dalam penelitian.⁵⁹

Dalam penelitian ini, digunakan metode analisis semiotika dengan memanfaatkan teori dari Charles S. Pierce sebagai teknik untuk menganalisis data. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui bagaimana serangkaian tanda atau simbol bekerja untuk membentuk suatu realitas atau makna terkait dengan kebudayaan Indonesia. Teori semiotika Charles S. Pierce dipilih sebagai dasar analisis untuk mengeksplorasi pesan yang terkandung dalam tanda-tanda yang muncul dalam adegan Video Klip "*Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara*" karya Alffy Rev. Dalam penelitian ini, akan dilakukan analisis terhadap latar belakang makna kebudayaan Indonesia yang tercermin dalam video klip tersebut.

⁵⁸ Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, 120.

⁵⁹ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remadja Karya, 1999), 112.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Dalam penelitian, peneliti harus mempelajari dan memahami definisi unsur kebudayaan Indonesia secara umum. Menurut Kriyantono, analisis semiotika berupaya untuk menemukan makna tanda termasuk hal-hal yang tersembunyi dibalik sebuah tanda (teks, iklan, berita). Karena sistem tanda sifatnya amat kontekstual dan bergantung pada penggunaan tanda tersebut. Pemikiran pengguna tanda merupakan hasil dari pengaruh berbagai konstruksi sosial dimana pengguna tanda tersebut berada.⁶⁰

Berdasarkan uraian teori diatas bisa disimpulkan teknik analisis yang dipakai peneliti, yaitu :

1. Peneliti menonton video klip *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara*
2. Melakukan pengamatan adegan ataupun hal-hal yang terjadi dalam scene tersebut.
3. Mengklasifikasi data dengan melakukan capture scene-scene yang dianggap mewakili makna kebudayaan Indonesia.
4. Penentuan scene tersebut menentukan tanda pesan melalui teori semiotika Charles S. Peirce yaitu Ikon, Indeks, Simbol.
5. Penarikan kesimpulan, penelitian terhadap data-data yang ditemukan dibahas dan dianalisis selama penelitian.

⁶⁰ Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, 264.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB IV GAMBARAN UMUM

A. Video Klip Wonderland Indonesia 2 : Secred Nusantara



Gambar 1: Foto judul Video Wonderland Indonesia 2

Sumber : Tayangan video klip Wonderland Indonesia 2

Gambar 1 menunjukkan foto judul video "Wonderland Indonesia 2" yang merupakan sebuah video musik yang menggabungkan lagu daerah dan lagu nasional dengan tampilan animasi yang modern dan memukau. Video musik ini dibuat oleh Alffy Rev, Dewatlantis Studio, dan Rev Production dengan tujuan untuk mengangkat keberagaman dan keajaiban yang ada di Indonesia serta membangkitkan rasa cinta anak bangsa terhadap negaranya.

Dalam konteks budaya Indonesia, video ini mencerminkan kekayaan dan keberagaman musik tradisional Indonesia serta upaya untuk menjaga dan memperkenalkan budaya tersebut ke dunia internasional dengan sentuhan kreativitas modern. Video ini juga menggambarkan bagaimana budaya dan teknologi dapat bersatu dan saling melengkapi dalam menciptakan karya yang menakjubkan.⁶¹

"Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara" menunjukkan animasi visual yang menggunakan teknologi terkini CGI (*Computer Generated Image*). *Teknologi 3D grafis* ini memberikan efek spesial pada Proyek ini membutuhkan waktu produksi selama 237 hari dan kerjasama banyak Orang untuk merayakan HUT RI ke-77.

⁶¹ Ni Gusti, Ayu Ketut, and Ahmad Toni, "Narasi Banalisme Filosofi Hindu Dalam Konten Wonderland Indonesia 2 Karya Alffy Rev" 20 (2022).1



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Sebelumnya, Alffy Rev merilis video musik "Wonderland Indonesia" pada tahun 2021 yang mengusung kebudayaan daerah Indonesia dengan durasi 10 menit 52 detik. Proses produksinya memakan waktu 7 bulan dengan proses syuting selama 7 hari di lokasi-lokasi di Bali, yang berhasil menampilkan unsur keindahan sepanjang video tersebut.⁶²

Dalam video musik ini, Alffy berhasil menampilkan kekayaan alam Indonesia dengan menggabungkan berbagai fitur CGI dan tarian tradisional Indonesia. "Wonderland Indonesia" menampilkan medley 10 lagu yakni Paris Barantai (Lagu daerah Banjar, Kalimantan Selatan), Si Patokaan (Sulawesi Utara), Sajojo (Papua), Manuk Dadali (Sunda, Jawa Barat), Lelo Ledhung (Jawa Tengah), Janger (Bali), Kampuang Nan Jauh Dimato (Minangkabau), Soleram (Riau), Anak Kambing Saya (Nusa Tenggara Timur), serta sebuah lagu nasional, Bagimu Negeri.⁶³

Pada tahun 2022, Alffy kembali merilis video musik bertajuk "*Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara*" yang menampilkan lagu-lagu dari proyek sebelumnya dengan penyempurnaan visual yang lebih menarik dan animasi modern yang memukau. Selain itu, karya ini juga menampilkan sejarah Nusantara yang dikemas dengan animasi mirip dengan film-film *Hollywood*. Proses produksinya juga memakan waktu yang cukup lama dan melibatkan banyak ahli dalam bidang musik, teknologi, dan animasi. Kombinasi antara cerita, musik, dan animasi yang luar biasa menjadikan "*Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara*" sebagai sebuah karya yang memikat perhatian masyarakat Indonesia dan mancanegara.⁶⁴

Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara memperkenalkan tema sejarah pada masa Nusantara dengan menunjukkan kekayaan dan keindahan dalamnya. Beberapa peri hutan dan hewan unik juga digambarkan untuk

⁶²Hal-hal Menarik di Balik Video Klip Wonderland Indonesia. Dalam <https://seleb.tempo.co/read/1499809/hal-hal-menarik-di-balik-video-klip-wonderland-indonesia>(diakses 9 Maret 2023)

⁶³ Alffy Rev Bicara Wonderland Indonesia, Proses 7 Bulan dan Gaet Novia Bachmid. Dalam <https://www.kompas.com/hype/read/2021/08/22/095743066/alfy-rev-bicara-wonderland-indonesia-proses-7-bulan-dan-gaet-novia-bachmid?page=all>(diakses 7 Maret 2023)

⁶⁴ Alffy Ref Kembali Buat Warganet Kagum, Ini Rupanya Fakta Cerita Wonderland Indonesia 2. Dalam <https://www.suara.com/lifestyle/2022/08/21/161213/alfy-ref-kembali-buat-warganet-kagum-ini-rupanya-fakta-cerita-wonderland-indonesia-2-the-sacred-nusantara>.(diakses 1 Februari 2023)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memperlihatkan kekayaan flora dan fauna Nusantara. Karya ini mendapat respon yang sangat positif dari penonton dengan 1,2 juta suka dan 99 ribu komentar. "Karya ini merupakan persembahan kami sebagai anak bangsa untuk menghidupkan kembali rasa cinta tanah air Indonesia" tulis Alffy Rev di kanal YouTube-nya.⁶⁵

The Secret Nusantara adalah video musik yang menampilkan kumpulan lagu daerah dari berbagai wilayah di Indonesia yang dinyanyikan kembali oleh beberapa penyanyi terkenal di Indonesia. Video musik ini memiliki medley lagu daerah, dengan lagu pembuka 'Angin Mammiri' yang dinyanyikan oleh Novia Bachmid. Lagu daerah lain yang dinyanyikan Novia seperti 'Lingsir Wengi', 'Cik Cik Periuk', 'Sinanggar Tullo', 'Ayo Mama', 'Lalo Ngaro', dan 'Tanjuk Majeng'. Sedangkan penyanyi Shanna Sannon menyanyikan lagu nasional 'Mengheningkan Cipta'. Selain Novia dan Shanna Sannon, Alffy juga mengundang YouTuber Andovi da Lopez dan Jovial da Lopez untuk membawakan rap dalam video musik tersebut. Sacred Nusantara juga sangat menampilkan kekayaan alam, tumbuhan, dan hewan khas Indonesia, seperti rusa Bawean, badak Sumatra, jalak Bali, rangkong, gajah Sumatra, dan rafflesia arnoldi.⁶⁶

"*Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara*" didukung oleh berbagai institusi, termasuk Ditjen Kebudayaan. Tujuannya adalah untuk memperkenalkan budaya Indonesia kepada dunia. Alffy Rev dan tim berharap dapat mengapresiasi keindahan Nusantara melalui karya-karya mereka yang akan datang, seperti yang dikutip dari akun Instagram @alfy_rev.

Dalam video klip "*Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara*", berbagai tanda seperti ikon, indeks, dan simbol baik tanda verbal maupun non verbal digunakan untuk menunjukkan keragaman dan keindahan budaya dan adat di Indonesia. Setiap lagu daerah yang dipakai, pakaian adat, dan koreografi tari yang berkaitan dengan judul lagu "*Wonderland Indonesia*" atau keajaiban

⁶⁵ Alffy Rev, *Wonderland Indonesia 2 : The Sacred Nusantara* (Official Music Vidio). https://youtu.be/Fa_rNRUV0. (diakses 2 Februari 2023).

⁶⁶ *Wonderland Indonesia 2 Tembus 3,6 Juta Views, Tampilkan Novia Bachmid dan Kekayaan Nusantara*. Dalam, <https://www.kompas.com/hype/read/2022/08/19/112806866/wonderland-indonesia-2-tembus-36-juta-views-tampilkan-novia-bachmid-dan> (diakses 3 Februari 2023)



Indonesia. Setiap daerah di Indonesia memiliki tanda unik yang menjadi ciri khas suku bangsa, menunjukkan bahwa Indonesia adalah negara yang kaya.

Dengan hadirnya video klip ini, Indonesia kembali diakui di arena internasional karena menampilkan kekayaan pakaian adat, keindahan alam, lagu tradisional, musik, dan panorama alam dari Sabang sampai Merauke. Meskipun terlihat singkat, video klip ini mampu mengirimkan banyak pesan, selain kemewahan sinematik dan musik EDM. Alffy Rev berusaha untuk memperkenalkan kekayaan budaya Indonesia dan keindahan alam Nusantara kepada dunia.⁶⁷

B. Daftar Musisi Kolaborator

Dalam video klip *Wonderland Indonesia 2: Secred Nusantara* yang dibuat oleh Alffy Rev melalui kanal Youtubenanya, ia bekerja sama dengan musisi lokal

Tabel 1. Daftar Musisi Kolaborator

No	Nama Personil	Musik	Tempat Lahir
1	Novia Bachmid	Daerah	Sulawesi Utara
2	Shanna Shannon	Nasional	Jakarta
3	Jovial da Lopez	Rap	Amerika
4	Andovi da Lopez.	Rap	Amerika

Sumber Tabel 1 : Vidio Behind The Scenes Wonderland Indonesia 2

C. Tim Produksi

Tim produksi dari video klip *Wonderland Indonesia 2: Secred Nusantara* oleh Alffy Rev di kanal YouTube-nya terdiri dari:

Tabel 2. Susunan Tim Produksi

No	Jabatan	Nama
1	Director	Alffy Rev .
2	Producer	Alffy Rev.
3	Written	Linka Gelia.
4	DOP	Alffy Rev & Fulviandi Dalope

⁶⁷ Profil Alffy Rev Pembesut Video Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara. Dalam <https://seleb.tempo.co/read/1625505/profil-alfy-rev-pembesut-video-wonderland-indonesia-2-the-sacred-nusantara>. (diakses 3 Februari 2023)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5	Production Designer	Alffy Rev & Linka Gelia.
6	Editor	Gede Mahesa & Alffy Rev
7	Unit Production Manager	Linka Angelia
8	Assistant Director	Fulviandi Dalope
9	Camera Operator	Tazar Prakoso & Gede Mahesa
10	Assistant Camera	Gus Manik & Eko Rendyantoro
11	Drone Pilot	Eko Rendyantoro
12	Colorist	Gede Mahesa
13	Still & BTS Photographer	Den Bagus
14	Gaffer	Ghazali Sufri
15	Lighting	Faris Rosyid ,Sheva Arifiano & Aryo Coklat
16	Art.Department Cordinator	I Kadek Yuliana Putra
17	Art & Prop Department	Gede Nadi Asmara Jaya,Gusti Agung Malisky,Robby Anwar, Tiok Bagus Dharma & Ida Bagus Bayu Krisnanda
18	Equipment	Seyan, Alwan Muzakira & Rendy Aditya
19	Wardrobe	Pupu GLS Team
20	MUA	Pupu GLS
21	Filters	Sun Mariska
22	BTS Camera	Syendi Pranata,Gus Manik,Fadilrans & Jaeko Siena
23	Digital Imaging Technician	Syendi Pranata & Gus Manik
24	BTS Editor	Syendi Pranata



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

25	Music Co-Producer	Seyan,Kovller & Alwan Muzakira
26	Sound Design & Scoring	Alwan Muzakira
27	Ethnic Editor	Jaeko Siena
28	Visual Mapping	Charliesrph
29	Previz Artist	Syendi Pranata
30	Stage Visual Content	Syendi Pranata
31	Translator	Agnes Dwina Herdiasti
32	2D Concept Art	Ida Bagus Bayu Krisnanda
33	CG Supervisor	Alffy Rev
34	Modeler 3D	Alam Fajriansyah
35	Character Artist 3D	Sabil Ash-Shidiq,Agga Pramayu Widi,Ardian Abe,Wirawan Sukma & Particles Studio
36	Animator 3D	Halwasyah,Sabil Ash-Shidiq & Febri Nomarga
37	Rigging 3D	Fakhri Muzaki & Sabil Ash-Shidiq
38	Environment 3D	Wirawan Sukma,Spencer Gunawan
39	Additional MUA	Yunita Fujiyama & Dedara
40	Hairstylist	Anandayu
41	Simulation 3D	Jeniosa Dias Eirata, Febri Nomarga & Abeng Sangsool
42	VFX & Compositing	Chaesa akbar,Spencer Gunawan ,Jeniosa Dias Eirata, Febri Nomarga & Abeng Sangsool



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

itu, ia tidak menyelesaikan kuliahnya di sekolah tinggi multimedia setelah harus memilih antara membayar kuliah atau membeli launchpad..⁶⁹

Pada 13 Agustus 2016, Alffy mengalami kehilangan ayahnya bernama Saidul Bukhori. Pada usia 24 tahun, Alffy menikah dengan Linka Angelia. Pernikahan mereka dilangsungkan pada 5 Januari 2019 di Masjid Agung At-Tin di Jakarta Timur. Pada hari berikutnya, 6 Januari 2019, pasangan ini mengadakan resepsi pernikahan di *Galaxy Convention Hall* di Bekasi, Jawa Barat, dengan menggunakan konsep *proyeksi video mapping*.⁷⁰

Alffy Rev selalu menyertakan lagu-lagu nasional Indonesia dan elemen musik dari beberapa suku di Indonesia, seperti Bali dan Batak, yang relevan dengan musik saat ini. Ia mengkombinasikan musik elektronik (EDM) dan unsur musik tradisional dalam lagu-lagu nasional Indonesia. Alffy berpendapat bahwa dengan menggabungkan musik EDM dengan kebudayaan lokal akan membantu memperkenalkan Indonesia secara luas melalui media musik EDM. Saat ditanya tentang penambahan alat musik gamelan, dia berpendapat bahwa dengan menyertakan unsur musik gamelan, lagu-lagu EDM akan lebih mudah didengarkan dan diterima oleh banyak orang, terutama masyarakat Indonesia.⁷¹

Sebelum mencapai kesuksesan, Alffy Rev pernah terlibat dalam sebuah kontroversi dan menjadi perbincangan karena meng-aransemen lagu kebangsaan Indonesia Raya. Adanya pengaruh elektronik (EDM) dalam lagu tersebut membuat ada pihak yang meminta Alffy untuk menghapus lagunya karena tidak sesuai dengan Undang-Undang No. 24 Tahun 2009 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara serta Lagu Kebangsaan.⁷² Namun, Alffy berhasil mengatasi

⁶⁹ Dwinita Ratnasari, "Strategi Personal Branding Komposer Musik Di Media Sosial (Studi Kasus Personal Branding Alffy Rev Di Instagram)" 6, no. 2 (2021): 92–98.

⁷⁰ Hanya Dua Kali Ketemu, Ini Alasan Alffy Rev dan Linka Angelia Mantap Menikah. Dalam <https://www.cumicumi.com/articles/cumi-celebs/160337/hanya-dua-kali-ketemu-ini-alasan-alfy-rev-dan-linka-angelia-mantap-menikah>. (diakses 4 Februari 2023)

⁷¹ Alffy Rev: Ambisi 'menduniakan' Indonesia lewat musik. Dalam <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-47117189>. (diakses 5 Februari 2023).

⁷² Lagu Cover Indonesia Raya Alffy Rev Tuai Kontroversi, Benarkah Melanggar Hukum?. Dalam <https://bali.tribunnews.com/2018/08/19/lagu-cover-indonesia-raya-alfy-rev-tuai-kontroversi-benarkah-melanggar-hukum>. (diakses 5 Februari 2023)



situasi tersebut dengan prestasi meng-cover Official Theme Song Asian Games 2018 yang berjudul "Meraih Bintang"

Pada bulan Juli 2017, Alffy Rev diberi kesempatan untuk tampil di London melalui undangan dari KBRI yang didukung oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Tahun berikutnya, lagu "Bagimu Negeri" yang diansemen oleh Alffy terpilih sebagai lagu resmi maskapai penerbangan Garuda Indonesia. Alffy juga pernah menerima penghargaan dari *The Olympic Council of Asia (OCA)* bersama dengan beberapa Youtuber dari negara lain yang mengcover lagu Asian Games 2018.⁷³ Tidak hanya itu, Alffy Rev juga sempat masuk nominasi dalam ajang Anugerah Musik Indonesia (AMI) dalam kategori Artis Solo Pria dengan nominasi lagu "*Mother Earth*" (menampilkan Kaye). Alffy Rev sudah merilis beberapa single, dan video musik sebagai berikut:

1. After Earth (2016)
2. Greet Tomorrow ft. Mr. Headbox & Afifah (2018)
3. Bumi Terindah ft. Farhad She"s Bro (2019)
4. Rindu Tak Bersuara ft. Feby Putri (2019)
5. Till We Meet Again ft Litle Linka (2020)
6. Mother Earth ft Kaye (2020)
7. Beautiful We Are ft Hanin Dhiya (2020)
8. Sebagai komposer Rewind Indonesia 2020 (2020)
9. Sebagai komposer Rewind Indonesia 2021(2021)
10. Sebagai produser Wonderland Indonesia (2021)
11. Till we meet again (2021)
12. The spirit of papua (2021)
13. Super women (2021)
14. Hari indah tak berujung (2022)
15. Sebagai produser Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara(2022)

⁷³ Cover Lagu Asian Games 2018, Alffy Rev Terima Penghargaan Dari OCA. Dalam <https://www.tribunnews.com/pestaasia/2018/09/02/cover-lagu-asian-games-2018-alfy-rev-terima-penghargaan-dari-oca>. (diakses 6 Februari 2023)



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian analisis semiotika pada video klip "Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara" karya Alffy Rev, dapat diambil kesimpulan bahwa representasi kebudayaan Indonesia dalam video klip ini berhasil dilakukan melalui penggunaan ikon, indeks, dan simbol. Ikon dalam video klip mengacu pada berbagai aspek kebudayaan Indonesia, seperti bahasa, religi, dan kesenian. Bahasa daerah yang digunakan mencakup Jawa, Suku Dayak, Sumatera Utara, Maluku, Sulawesi Selatan, Sasak Lombok Timur, dan Madura. Representasi religi terlihat melalui gambar Dewi Saraswati, tulisan "Sukti Mandraguna" atau "Sakti Mandraguna" dalam aksara Jawa, dan simbol Surya Majapahit. Kesenian tercermin melalui penggunaan alat musik tradisional seperti sasando, angklung, dan kenong, serta tari tradisional seperti tari kecak dan tari barong.

Indeks dalam video klip mencerminkan bahasa, religi, dan kesenian. Bahasa daerah yang digunakan menjadi indeks bahasa yang merepresentasikan keberagaman linguistik di Indonesia. Indeks religi terlihat melalui nilai-nilai dan kepercayaan yang berkaitan dengan agama Hindu-Buddha. Indeks kesenian tercermin melalui penggunaan alat musik tradisional dan tari tradisional sebagai penanda identitas budaya.

Simbol dalam video klip terlihat melalui penggunaan aksara Jawa dan simbol Surya Majapahit sebagai simbol religi. Alat musik tradisional seperti sasando, angklung, dan kenong, serta tari tradisional seperti tari kecak dan tari barong menjadi simbol kesenian yang merefleksikan warisan budaya Indonesia.

Dengan demikian, kesimpulan penelitian ini adalah video klip "Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara" berhasil mewakili kebudayaan Indonesia melalui ikon, indeks, dan simbol yang terdapat dalam video klip tersebut.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran baru terkait dengan representasi kebudayaan Indonesia pada media modern, khususnya melalui video klip. Oleh karena itu, disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan memperluas cakupan dan menggunakan metode analisis yang berbeda.
2. Implikasi dari hasil penelitian ini adalah bahwa video klip *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara* dapat menjadi contoh yang baik dalam merepresentasikan keberagaman kebudayaan Indonesia. Oleh karena itu, disarankan untuk memperhatikan lebih banyak lagi representasi kebudayaan Indonesia dalam media modern, sehingga dapat memperkuat identitas kebudayaan bangsa.
3. Selain menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce, ada metode analisis lain yang bisa digunakan untuk menganalisis representasi kebudayaan Indonesia di media modern. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat mencoba metode analisis yang berbeda, sehingga dapat memberikan sudut pandang yang lebih luas terkait dengan topik yang sama.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, Femi Fauziah. "Representasi, Ideologi Dan Rekonstruksi Media." *Al-I'lam: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam* 3, no. 2 (2020): 92–99. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jail/article/view/2540>.
- Alex Sobur, 2006, *Semiotika Komunikasi*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Allfy Rev: Ambisi 'menduniakan' Indonesia lewat musik." *BBC News Indonesia*. Diakses pada 5 Februari 2023. <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-47117189>.
- Ardiansyah, M Andre, and Nani Kurniasari. "Representasi Kekerasan Pada Perempuan Dalam Video Klip Tak Mau Berubah-Kesha Ratuliu" 8, no. 2 (2022): 1776–92.
- Art Van Zoest, Sudjiman Dalam Aminudin. *Semantik : Pengantar Studi Tentang Makna*. Yogyakarta: Tiara Wacana, 2013.
- Baran, Stanley J. *Pengantar Komunikasi Massa : Melek Media Dan Budaya*. Jakarta: Erlangga, 2012.
- Bayu, Maurits Octafinda, and Roro Retno Wulan. "Analisis Wacana Video Klip Rihanna 'Work' Sebagai Representasi Seksualitas." *E-Proceeding of Management* 4, no. 3 (2017): 3185–92. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/5062/5034>.
- Budiarti, Irma. "Lagu Cover Indonesia Raya Alffy Rev Tuai Kontroversi, Benarkah Melanggar Hukum?" *Tribunnews.com*. Diakses pada 5 Februari 2023. <https://bali.tribunnews.com/2018/08/19/lagu-cover-indonesia-raja-alfy-rev-tuai-kontroversi-benarkah-melanggar-hukum>.
- CNN Indonesia. 2022. "'Rahasia' Alffy Rev Bikin Wonderland Indonesia Viral." *CNN Indonesia*. Diakses pada 3 Februari 2023. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20220824230945-227-838802/rahasia-alfy-rev-bikin-wonderland-indonesia-viral>.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Cumi Celebs. "Hanya Dua Kali Ketemu, Ini Alasan Alffy Rev dan Linka Angelia Mantap Menikah." CumiCumi.com. Diakses pada 4 Februari 2023. <https://www.cumicumi.com/articles/cumi-celebs/160337/hanya-dua-kali-ketemu-ini-alasan-alfy-rev-dan-linka-angelia-mantap-menikah>.

Fandi, Irfan. 2022. "Wonderland Indonesia II: The Sacred Nusantara, Mahakarya Alffy Rev untuk Hari Kemerdekaan Indonesia." Kompasiana.com. Diakses pada 28 Januari.2023.

<https://www.kompasiana.com/irfanfandi5010/62fd230aa1aeea09d20e8c12/wonderland-indonesia-ii-the-sacred-nusantara-mahakarya-alfy-rev-untuk-hari-kemerdekaan-indonesia>.

Fauzi, Mohamad Iksan, and Nina Mayesti. "Representasi Perpustakaan Dalam Serial Animasi Avatar: The Last Airbender." EDULIB: Journal of Library and Information Science 9, no. 1 (2019): 67–78.

<https://doi.org/10.17509/edulib.v9i1.16356>.

Firmansyah, Wahyu. "Cover Lagu Asian Games 2018, Alffy Rev Terima Penghargaan Dari.OCA."Tribunnews.com.Diakses pada 6 Februari 2023

<https://www.tribunnews.com/pestaasia/2018/09/22/cover-lagu-asian-games-2018-alfy-rev-terima-penghargaan-dari-oca>.

Firth, Raymond. Symbol Public and Private. New York: Cornell University Press, 1973.

Fiske, Jhon. Cultural and Communication Studies (Sebuah Pengantar Paling Komperhensif). Yogyakarta: Jalan Sutra, 2004.

Fiske, John. Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2012.

Gusti, Ni, Ayu Ketut, and Ahmad Toni. "Narasi Banalisme Filosofi Hindu Dalam Konten Wonderland Indonesia 2 Karya Alffy Rev" 20 (2022).

Herwendo R. "Analisis Semiotika Representasi Perilaku Masyarakat Jawa Dalam Film Kala." WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi 03, no. 3 (2014): 230–45.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Himawan, Fajry, Hanif Al Fatta, and Stmik AMIKOM Yogyakarta. "Pembuatan Video Klip 'Terbang' Oleh 'Flourescent Band' Dengan Menggunakan Teknik Stop Motion." *Jurnal DASI* 13, no. Desember (2012): 17–23. <https://media.neliti.com/media/publications/135168-ID-pembuatan-video-klip-terbang-oleh-floure.pdf>.

Isnaini, Heri. "Analisis Semiotika Sajak 'Tuan' Karya Sapardi Djoko Damono." *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 4, no. 2 (2017): 1. <https://doi.org/10.33603/deiksis.v4i2.638>.

Koentjaraningrat. 2013. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Koentjaraningrat. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Aksara Baru, 1979.

Kolly, Andreas Stenly. "Indonesia Dalam Iklan Kuku Bima Energi Versi Flores, Nusa Tenggara Timur Di Media Televisi." *EJournal Ilmu Komunikasi* 4, no. 1 (2013): 38–52.

Kriyantono, Rachmat. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana, 2007.

Lail, Jamalul, and Romzatul Widad. "Belajar Tari Tradisional Dalam Upaya Meletarikan Tarian Asli Indonesia." *Inovasi Dan Kewirausahaan* 4, no. 2 (2015): 102–4. <http://www.pakmono.com/2014/12/pengertian-tari-tradisional-dari-para.html>.

Lexy J Molong, M A. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosadakrya, 1996.

Mario, Vincentius. 2022. "Wonderland Indonesia 2 Tembus 3,6 Juta Views, Tampilkan Novia Bachmid dan Kekayaan Nusantara." *Kompas.com*. Diakses pada 3 Februari 2023. <https://www.kompas.com/hype/read/2022/08/19/112806866/wonderland-indonesia-2-tembus-36-juta-views-tampilkan-novia-bachmid-dan>.

Miftahul Arifin. "4 Fakta Alffy Rev yang Perlu Kamu Ketahui." *Merdeka.com*. Diakses pada 4 Februari 2023. <https://www.merdeka.com/jatim/4-fakta-alfy-rev-yang-perlu-kamu-ketahui.html>.

Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remadja Karya, 1999.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Naomy ayu nugraheni dan S. Dian Andryanto. "Profil Alffy Rev Pembesut Video Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara." Tempo.co. Diakses 3 Februari 2023. <https://seleb.tempo.co/read/1625505/profil-alfy-rev-pembesut-video-wonderland-indonesia-2-the-sacred-nusantara>.

Nisa', Zumrotin. "Integrasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal Ngata Toro Dalam" 8, no. 1 (2020): 77–87.

Nugroho, Dibba, Judy Djoko Wahjono Tjahjo, and Megawati Wahjudianata. "Representasi Orientalisme Dalam Video Musik Thirty Seconds To Mars From Yesterday." Scriptura 8, no. 1 (2019): 7. <https://doi.org/10.9744/scriptura.8.1.7-13>.

Nurhidayat, Feri Sandria. "Representasi Warna Merah Pada Wayang Golek Si Cepot," 2018.

Politik, ACA Amaral - JISIP: Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu, and undefined 2019. "Budaya Indonesia Dalam Video Klip Coldplay 'Amazing Day'(Analisis Semiotika Roland Barthes)." Publikasi.Unitri.Ac.Id 7, no. 2 (2018): 163. <https://publikasi.unitri.ac.id/index.php/fisip/article/view/1599>.

Putri, Estetika. "Representasi Budaya Kutai Dalam Video Klip Lagu 'Lembuswana.'" EJournal Ilmu Komunikasi 3, no. 1 (2015): 546–62.

Putri, Nadya Berliana, and K.Y.S Putri. "Representasi Toxic Relationship Dalam Video Klip Kard 'You In Me.'" Jurnal Semiotika 14, no. 1 (2020): 48–54. <http://journal.ubm.ac.id/index.php/semiotika/article/view/2197/1778>.

Rachmat Kriyantono. Teknik Praktis Riset Komunikasi. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006.

Rahardjo, Lydia Angelita, Desi Yoanita, Megawati Wahjudianata, Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Kristen, and Petra Surabaya. "Representasi Posfeminisme Dalam Video Musik ' Ddu-Du Ddu-Du ' Milik Blackpink." Jurnal E-Komunikasi 7, no. 2 (2019): 2.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Rahmayanti, Yunita. 2022. "8 Fakta Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara, Karya Alffy Rev yang Trending di YouTube." *Tribunnews.com*. Diakses pada 28 Januari.2023.<https://m.tribunnews.com/amp/seleb/2022/08/19/8-fakta-wonderland-indonesia-2-the-sacred-nusantara-karya-alfy-rev-yang-trending-di-youtube?page=3>.
- Ratnasari, Dwinita. "Strategi Personal Branding Komposer Musik Di Media Sosial (Studi Kasus Personal Branding Alffy Rev Di Instagram)" 6, no. 2 (2021): 92–98.
- Rusiandi, novvira Pramita & Prianggi Amelasasih. "Fanatisme Penggemar K-Pop Remaja Awal Pada Komunitas Army-Bts." *Pedidikan Dan Konseling* 4, no. 3 (2022): 145–50.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/4277>.
- Satria, Bima, Dian Marhaeni Kurdaningsih, and Made Dwi. "Representasi Nasionalisme Dalam Video Klip ' Wonderland Indonesia ' Karya Alffy Rev Representation Of Nationalism In The Video Clip ' Wonderland Indonesia ' By Alffy Rev," 2022, 508–20.
- Siswanto. *Metode Penelitian Sastra : Analisis Psikologi*. Surakarta: Muhamadiyah University Press, 2005.
- Sobur, Alex. *Analisis Teks Media " Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik Dan Analisis Framing"*. Bandung: PT. Rosdakarya, 2008.
- Sulaiman, M. Reza dan Fajar Ramadhan. 2022. "Alffy Ref Kembali Buat Warganet Kagum, Ini Rupanya Fakta Cerita Wonderland Indonesia 2." *Suara.com*. Diakses pada 1 Februari 2023. <https://www.suara.com/lifestyle/2022/08/21/161213/alfy-ref-kembali-buat-warganet-kagum-ini-rupanya-fakta-cerita-wonderland-indonesia-2-the-sacred-nusantara>.
- Syakhriani, Abdul Wahab, and Muhammad Luthfi Kamil. "Budaya Dan Kebudayaan: Tinjauan Dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan Yang Bersifat Universal." *Journal Form of Culture* 5, no. 1 (2022): 1–10.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Tirtamenda, Aditya Ramadhani. "Permainan Bahasa Dan Analisis Semiotika Pada Dialog Film Pendek 'Tilik.'" *Lugas Jurnal Komunikasi* 5, no. 1 (2021): 1–9. <https://doi.org/10.31334/lugas.v5i1.1551>.
- Triyanto, Triyanto, Fuzi Afiza Fauziyah, and Muhammad Tesar Hadi. "Bahasa Sebagai Pendidikan Budaya Dan Karakter Bangsa." *Jurnal Salaka : Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya Indonesia* 1, no. 1 (2019): 1–4. <https://doi.org/10.33751/jsalaka.v1i1.1145>.
- Vera, Nawiroh. *Semiotika Dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2015.
- Wibowo, Indiawan Seto Wahyu. *Semiotika Komunikasi*. 2nd ed. Jakarta: Mitra Wacana Media, 2013.
- Wibowo, Indiawan Seto Wahyu. *Semiotika Komunikasi-Aplikasi Praktis Bagi Penelitian Dan Skripsi Komunikasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media, 2013.
- Yoga Agustin, Dyah Satya. "Penurunan Rasa Cinta Budaya Dan Nasionalisme Generasi Muda Akibat Globalisasi." *Jurnal Sosial Humaniora* 4, no. 2 (2011): 177–85. <https://doi.org/10.12962/j24433527.v4i2.632>.
- Yuliaswir, Putri, and Assyari Abdullah. "Representasi Budaya Jawa Dalam Video Klip Tersimpan Di Hati (Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce)." *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah Dan Komunikasi (JRMDK)* 1, no. 5 (2019): 336–46.
- Zakiah, Kiki, Dian Widya Putri, Nila Nurlimah, Dadan Mulyana, and Nurhastuti. "Menjadi Korean Di Indonesia: Mekanisme Perubahan Budaya Indonesia-Korea." *Media Tor* 12, no. 1 (2019): 90–101. <https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/mediator/article/view/3979>.