

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.

Keanekaragaman budaya, dalam pengertian Kamus Bahasa Indonesia, merujuk pada proses atau cara pembentukan beragam kebudayaan yang telah berkembang. Fenomena ini mengindikasikan adanya variasi dalam corak kehidupan masyarakat yang berasal dari latar belakang kesukuan, agama, dan ras yang beragam pula. Namun, keragaman ini juga dapat menjadi pemicu potensial konflik dalam masyarakat. Perbedaan nilai budaya yang muncul dari faktor sosio-kultural sering menimbulkan perasaan kesukuan yang berlebihan dan mendorong munculnya sikap etnosentrisme, yang pada gilirannya dapat mengakibatkan perilaku eksklusif terhadap kelompok-kelompok lain.

Indonesia memiliki keragaman suku bangsa, bahasa dan agama. Dalam Sensus Penduduk Tahun 2010, Indonesia memiliki 1.340 Suku Bangsa dan 720 bahasa. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) dalam Sensus Penduduk 2010, Suku Jawa di Indonesia mendominasi dengan angka 40,22 persen dari jumlah penduduk Indonesia atau 95.217.022 jiwa. Selanjutnya adalah Suku Sunda dengan jumlah penduduk 36.701.670 jiwa atau 15 persen dari total penduduk Indonesia (Sumber : <https://indonesiabaik.id/infografis/sebaran-jumlah-suku-di-indonesia> , diakses pada 20 Januari 2024, 20.35 WIB).

Namun, berdasarkan data publikasi *Long Form* Sensus Penduduk (SP) 2020 yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS), terdapat penurunan bahasa daerah terutama pada generasi muda. Generasi post-Gen Z, yang terdiri dari individu yang lahir pada tahun 2013 ke atas, menunjukkan tingkat penggunaan bahasa daerah paling rendah, hanya sebesar 61,7%. Sedangkan generasi Z, yang lahir antara tahun 1997 hingga

2012, menunjukkan sedikit peningkatan dengan tingkat penggunaan bahasa daerah sebesar 69,9%. Sebaliknya, generasi-generasi sebelumnya menunjukkan tingkat penggunaan bahasa daerah yang lebih tinggi. Misalnya, generasi milenial (lahir tahun 1981-1996) memiliki tingkat penggunaan bahasa daerah sebesar 72,26%, sementara Generasi X (lahir tahun 1965-1980) mencapai 75,24%. Generasi tertua, seperti generasi Boomer (lahir tahun 1946-1964) dan generasi Pre-Boomer (lahir sebelum tahun 1946), menunjukkan tingkat bahasa daerah relatif tinggi, yaitu sebesar 80,32% dan 85,24%. Ini menandakan adanya tren penurunan dalam penggunaan bahasa daerah pada kalangan generasi muda, yang dapat memiliki implikasi signifikan terhadap keberlangsungan dan kelestarian bahasa daerah dalam budaya Indonesia. (Sumber: <https://data.goodstats.id/statistic/melasyhrn/persentase-penggunaan-bahasa-daerah-menurut-generasi-00gZE> , diakses 24 Januari 2024, 21.24 WIB)

Musik video memainkan peran penting dalam membangun persepsi yang signifikan dalam menyampaikan pesan kepada penontonnya. Musik video telah menjadi media yang efektif untuk menyebarkan hiburan, peristiwa, narasi dan unsur-unsur budaya. (Satria, Kurdaningsih, & Adnjani, 2022, hal. 509). Musik video memiliki peran penting sebagai media efektif untuk menyampaikan pesan dan ide-ide. Awalnya, musik video digunakan sebagai sarana promosi karya musik dalam industri musik. Namun, dalam konteks industri hiburan dan media saat ini, musik memiliki pengaruh yang signifikan dalam membentuk persepsi dan pandangan masyarakat terhadap keberagaman budaya.

Inilah yang memberikan peluang bagi Alffy Rev untuk menciptakan musik video berjudul *Wonderland Indonesia*, yang dirilis pada 17 Agustus 2021 di kanal Youtube dan telah mendapatkan 52 juta penonton, disukai 3,5 juta dan 246 ribu komentar hingga saat ini (Sumber : <https://youtu.be/aKtb7Y3qOck> , diakses pada 20 November 2023, 10.15

WIB). Musik video ini memasukan berbagai komposisi musik yang mewakili beragam budaya yang terdapat di Indonesia, termasuk sembilan lagu daerah dan satu lagu nasional. Selain itu, berbagai unsur budaya dimasukkan seperti pakaian adat, perpaduan alat-alat musik tradisional dari berbagai daerah dengan alat musik modern, rumah adat, tarian tradisional, dan beberapa pakaian adat. Selain elemen-elemen budaya yang ditampilkan, musik video ini menampilkan visualisasi yang modern.

Alffy Rev, lahir dengan nama lengkap Awwalur Rizki Al-firori di Mojokerto pada 18 Juni 1995. Ia alumni dari SMKN 9 Surabaya Jurusan Seni Musik yang melanjutkan studinya ke Sekolah Tinggi Multimedia MMTc Yogyakarta, tetapi tidak selesai. Alffy Rev setelah sukses dengan *Wonderland Indonesia*, melanjutkan dengan karya berjudul *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara (Chapter 2)* yang dirilis pada 17 Agustus 2022, tepat pada Hari Kemerdekaan Republik Indonesia. Musik video *Wonderland Indonesia 2 : The Sacred Nusantara (Chapter 2)* karya Alffy Rev telah ditonton 17 juta kali oleh pengguna *Youtube*, dan mendapatkan reaksi beragam dari berbagai warganet yang dapat ditemukan dalam 102 ribu komentar serta 1,3 juta disukai (Sumber : https://youtu.be/Fa_rNR_UV0 diakses pada 25 September 2023, 13.45 WIB). Setelah penayangan dua musik video tersebut, pelanggan pada kanal Alffy Rev berada pada angka 2.850.000. Pada pekan penayangan Musik video “Wonderland Indonesia” by Alffy Rev ft. Novia Bachmid (Chapter 1), (16-23 Agustus 2021) menjadi kenaikan pelanggan tertinggi, yaitu sebesar 210.000 *subscriber*, dibandingkan dengan pekan penayangan *Wonderland Indonesia 2 : The Sacred Nusantara (Chapter 2)*, (15-22 Agustus 2022) hanya mendapatkan 130.000 *subscriber* saja. (socialblade.com, diakses pada 19 Agustus 2023, 20.36 WIB).

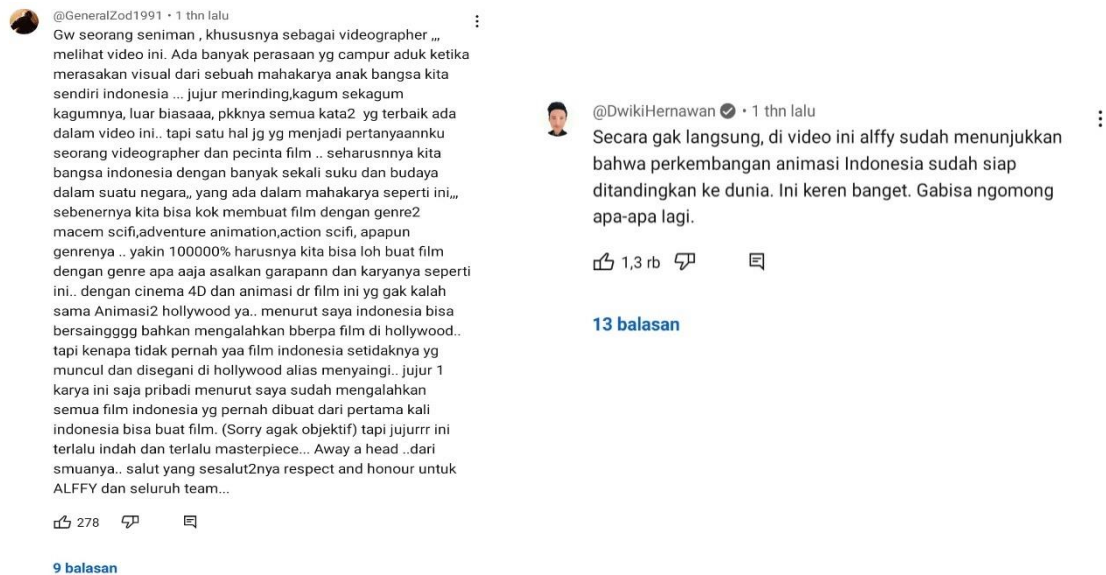
Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara (Chapter 2) mengambil latar sejarah Kerajaan Majapahit, sebuah kerajaan Jawa, yang bersumber dari buku *Negarakartagama* untuk mengilustrasikan konsep

untuk menggambarkan keberagaman Indonesia. Sehingga, musik video ini menyajikan latar belakang cerita yang kuat dengan nilai-nilai dan budaya Jawa. Selain pesan keberagaman budaya yang disajikan, terdapat sebuah pesan lainnya dalam musik video ini, yaitu ajakan melestarikan alam. (Fitriya, 2022). Musik video yang memiliki durasi 16 menit 57 detik ini, menampilkan sinematografi yang kompleks dan ramai, dengan tambahan visualisasi animasi dan efek komputer.

Dalam musik video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara (Chapter 2)*, termuat berbagai keberagaman budaya yang disajikan sebagai pesan yang disampaikan. Seperti, munculnya animasi burung Jalak Bali dalam bentuk animasi dan Elang Jawa yang digambarkan sebagai salah satu makhluk mitos, yaitu Garuda. Penampilan baju adat yang digunakan oleh Novia Bachmid, sebagai salah satu penyanyi yang ditampilkan mengenakan salah satu baju adat dari Suku Mbojo, Sumbawa. Menampilkan pula, tari Kecak dari Bali, alat musik tradisional dari suku Dayak yaitu Sampek dan beragam lagu-lagu daerah, yaitu, diantaranya Lingsir Wengi (Jawa), Cik-cik Periuk (Suku Dayak), Sinanggar Tullo (Sumatera Utara), Ayo Mama (Maluku), Anging Mammiri (Sulawesi Selatan), Lalo Ngaro (Sasak Lombok Timur), Tanduk Majeng (Madura), dan satu lagu nasional, Mengheningkan Cipta. (Sumber: <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2022/08/29/wonderland-indonesia-2-the-sacred-nusantara> , diakses pada 27 Februari 2024, 21.27 WIB).

Berdasarkan beberapa contoh komentar, lebih banyak membicarakan visualisasi, sinematografi dan animasi dari musik video ini daripada pesan dan makna yang ingin disampaikan oleh Alffy Rev.

Gambar 1.0.1 Contoh Komentar Pada Video *Wonderland Indonesia*



Berdasarkan hasil *pra riset* yang dilakukan melalui wawancara, dengan tiga orang narasumber dan menjadi informan, mereka memberikan komentar yang serupa setelah menonton musik video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara (Chapter 2)*. Informan memberikan pemaknaan dan penjelasan mengenai musik video tersebut.

Informan pertama memberikan penjelasan bahwa musik video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara (Chapter 2)* lebih berfokus kedalam cerita yang disampaikan, sehingga informan tidak fokus terhadap pesan-pesan budaya yang ditampilkan. Informan juga menyoroti banyaknya unsur Jawa yang muncul.

“Kalo yang di kedua, karena dia lebih ke cerita, jadi aku nggak ekspek Ke budaya-budaya begitu dan nggak ngeliat pesan-pesan tentang budaya-budaya itu. (...) dan aku liatnya banyak budaya Jawanya.” (Informan 1)

Informan kedua mengungkapkan bahwa musik video tersebut lebih kompleks dibandingkan yang pertama, baik dari segi isi maupun visual. Informan juga menyampaikan dalam musik video tersebut tidak secara eksplisit menjelaskan budaya-budaya yang ditampilkan, tetapi dijelaskan melalui cerita dan narasi.

“Yang kedua (Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara (Chapter 2) lebih kompleks menurutku, ceritanya lebih bagus yang kedua dan cginya lebih kompleks lagi, bahkan, menyertai animasi-animasi.” (Informan 2)

Informan ketiga menyatakan bahwa musik video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara (Chapter 2)* menunjukkan peningkatan dalam aspek visual dibandingkan dengan *Wonderland Indonesia 1*. Musik video ini juga menyertakan lagu-lagu baru yang khusus diciptakan untuk proyek ini, serta memiliki alur cerita dan monolog. Namun, karena adanya alur cerita, pesan yang ingin disampaikan oleh Alffy Rev tidak mudah dipahami dan diterima oleh penonton.

“ (...) Nah, karena yang kedua ini ada alur ceritanya, jadi tidak semua orang dapat nangkap dan terima pesan yang dia (Alvy Rev) sampein.” (Informan 3)

Globalisasi telah menghasilkan konsekuensi yang substansial bagi masyarakat global, termasuk Indonesia, dengan memungkinkan penetrasi pengaruh asing ke dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam aspek kebudayaan. Kesenian yang menjadi salah satu kebudayaan Indonesia juga tidak terlepas dari dampak globalisasi ini. Fenomena ini dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan akses komunikasi internasional yang canggih, Namun, globalisasi menjadi isu yang krusial karena dominasi perkembangan ilmu pengetahuan oleh negara-negara maju, yang memicu kekhawatiran bagi negara-negara berkembang akan tertinggal dalam berbagai bidang, termasuk kesenian dan kebudayaan. Sebagai suatu proses yang berlangsung secara cepat, globalisasi mengakibatkan transformasi mendasar dalam tatanan dunia dan menghapuskan batas budaya antar

bangsa, sehingga kebudayaan setiap negara cenderung menuju arah globalisasi dan terintegrasi dalam peradaban global yang melibatkan seluruh populasi manusia. Proses ini memiliki dampak yang luas pada berbagai aspek kebudayaan, menciptakan perubahan yang cepat, dan mendorong negara-negara berkembang untuk beradaptasi dengan perkembangan baru melalui interaksi dengan pihak luar dalam proses globalisasi. (Suneki, 2012, hal. 319)

Masuknya budaya asing, memiliki potensi untuk mengakibatkan sejumlah dampak terhadap identitas, nilai-nilai, dan keberlangsungan budaya lokal. Hal ini meliputi ancaman terhadap tradisi dan nilai-nilai budaya yang mengakibatkan kehilangan identitas, konflik budaya dan perpecahan masyarakat karena pertentangan nilai, serta ketimpangan budaya, dimana budaya lokal diabaikan atau dianggap kurang bernilai dibandingkan dengan budaya asing yang dominan. Selain itu, paparan budaya asing juga dapat merugikan perekonomian lokal dengan menimbulkan penurunan ekonomi dan ketergantungan pada barang-barang impor. Selanjutnya, terdapat risiko terhadap erosi budaya lokal karena budaya asing mungkin menggantikan atau memodifikasi budaya lokal, serta berdampak negatif terhadap nilai dan norma budaya lokal dengan membawa nilai-nilai yang bertentangan. Oleh karena itu, ketergantungan pada budaya asing dapat mengancam kelestarian dan keberagaman budaya lokal Indonesia secara keseluruhan. (Jadidah, Alfarizi, Liza, Sapitri, & Khairunnisa, 2023, hal. 45)

Studi budaya (*cultural studies*), sebagai bidang wacana responsif terhadap perubahan politik dan sejarah, melibatkan diskusi, kontroversi, dan intervensi. Dalam *cultural studies*, budaya didefinisikan lebih sebagai entitas politis daripada estetis, sesuai dengan perspektif Stuart Hall. Bagi Hall (dalam Suciati, 2017, hal. 210), budaya mencakup medan praktik, representasi, bahasa dan adat istiadat dalam suatu masyarakat, melibatkan bentuk-bentuk kontradiktif dari akal budi umum yang membentuk

kehidupan sehari-hari. Dari sudut pandang politis, budaya dianggap sebagai arena konflik wacana, dan *cultural studies* bertujuan untuk menganalisis konteks dan konstruksi budaya, mengungkap nilai-nilai tersembunyi dibalik manifestasi budaya dalam masyarakat. Dalam studi budaya, kajian komunikasi massa menjadi fokus utama, memandang media sebagai alat yang berpengaruh besar dalam menyampaikan ideologi dominan. Media bukan hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memiliki potensi untuk membangkitkan kesadaran masyarakat terhadap isu-isu kelas, kekuasaan, dan dominasi.

Dengan demikian, penelitian studi budaya dengan pendekatan analisis resepsi diharapkan dapat memberikan wawasan mendalam mengenai bagaimana penonton memaknai dari representasi keberagaman budaya Indonesia dalam musik video *Wonderland Indonesia 2 : The Sacred Nusantara (Chapter 2)*. Metode penelitian yang diterapkan adalah analisis resepsi dengan melibatkan wawancara terstruktur pada penonton yang telah menyaksikan video tersebut. Fokus utama penelitian adalah pemaknaan khalyak terhadap keberagaman budaya Indonesia dalam video tersebut. Informan dipilih secara purposif berdasarkan minat mereka tentang kebudayaan dan pengalaman menonton video tersebut. Data wawancara direkam, ditranskripsi, dan dianalisis. Analisis dilakukan dengan mengidentifikasi tema-tema yang muncul dari pandangan dan tanggapan informan terkait kebudayaan. Tema-tema ini akan dihubungkan dengan cara penonton memahami dan memaknai keberagaman budaya yang tergambar. Hasil analisis ini akan memberikan wawasan mendalam mengenai bagaimana penonton memaknai kebudayaan Indonesia dalam musik video ini. Oleh karena itu, melalui analisis resepsi, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengungkap bagaimana penonton memaknai kebudayaan Indonesia dalam musik video *Wonderland Indonesia 2 : The Sacred Nusantara (Chapter 2)* karya Alffy Rev.

1.2 Rumusan Masalah

Wonderland Indonesia 2 : The Sacred Nusantara (Chapter 2) adalah produksi musik video yang kedua karya Alffy Rev, dalam seri *Wonderland Indonesia*. Karya ini mempresentasikan representasi keberagaman budaya dan elemen alam Indonesia. Dalam produksinya, Alffy Rev mengambil inspirasi dari latar sejarah Kerajaan Majapahit dalam buku *Negarakartagama*, menggunakannya sebagai ilustrasi konsep dalam musik video tersebut. Hal ini dilakukan untuk mencerminkan keanekaragaman tersebut. Sehingga, musik video ini menyajikan latar belakang cerita yang kuat dengan dominasi nilai-nilai dan budaya Jawa. Selain pesan keberagaman budaya yang disajikan, terdapat sebuah pesan lainnya dalam musik video ini, yaitu ajakan melestarikan alam. (Sumber: <https://www.babad.id/berita/pr-3644211542/wonderland-indonesia-2-the-sacred-nusantara-ajakan-melestarikan-alam-budaya-indonesia?page=3> , diakses pada 29 Januari 2024, 12.34 WIB)

Berdasarkan *pra riset* yang dilakukan terhadap penonton dan melihat reaksi serta komentar dari musik video tersebut, para penonton tidak mudah mendapatkan pesan serta makna dari representasi keberagaman kebudayaan Indonesia secara langsung, penonton terpujau oleh alur cerita, kompleksitas dari sinematografi dan animasi-animasi yang disajikan.

Disisi lain, keberagaman Indonesia sedang terancam oleh kehadiran berbagai budaya dari negara lain yang masuk melalui globalisasi. Ini ditandai dengan adanya tren penurunan dalam penggunaan bahasa daerah pada kalangan generasi muda, yang dapat memiliki implikasi signifikan terhadap keberlangsungan dan kelestarian bahasa daerah dalam budaya Indonesia. (Sumber: <https://data.goodstats.id/statistic/melasyhrn/persentase-penggunaan-bahasa-daerah-menurut-generasi-O0gZE> , diakses 24 Januari 2024, 22.34 WIB)

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pemaknaan penonton terhadap keberagaman budaya Indonesia Dalam Musik video *Wonderland Indonesia 2 : The Sacred Nusantara (Chapter 2)* karya Alffy Rev.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui bagaimana penonton memaknai keberagaman budaya Indonesia dalam musik video *Wonderland Indonesia 2 : The Sacred Nusantara (Chapter 2)* karya Alffy Rev.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Melalui pendekatan resepsi, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam bidang ilmu komunikasi, terutama dalam konteks komunikasi budaya dan kajian budaya dalam lingkup komunikasi massa. Dengan pembaruan penelitian tentang representasi budaya, penelitian ini diharapkan dapat membuka perspektif baru bagi khalayak terkait pemaknaan tentang keragaman budaya di Indonesia serta isu-isu yang terkait dengan budaya. Ini diharapkan dapat menjadi dasar dan memicu penelitian lain yang lebih beragam dalam topik ini.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada pembaca tentang bagaimana masyarakat memaknai nilai-nilai keragaman budaya yang disajikan dalam musik video *Wonderland Indonesia 2 : The Sacred Nusantara (Chapter 2)* karya Alffy Rev. Selain itu, diharapkan penelitian ini juga dapat memberikan manfaat bagi pembuat musik video untuk mengevaluasi apakah makna yang

disampaikan dalam musik video telah memperhitungkan realitas sosial masyarakat dan sesuai dengan nilai-nilai yang diinginkan oleh pembuatnya. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang bagaimana penonton memandang dan menginterpretasikan nilai-nilai keragaman budaya Indonesia.

1.4.3 Manfaat Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kesadaran kritis bagi masyarakat secara luas dalam konteks sosial. Sebagai referensi literatur, penelitian ini diharapkan dapat diakses oleh siapa pun yang tertarik dengan topik khalayak dan keragaman budaya. Dengan demikian, diharapkan masyarakat dapat mengembangkan kemampuan untuk memahami secara kritis realitas yang disajikan melalui media, terutama dalam konteks kesadaran akan keragaman budaya.

1.5 Kerangka Pemikiran Teoritis

1.5.1 Paradigma

Paradigma dalam penelitian merujuk pada kerangka pemikiran yang digunakan peneliti untuk mengamati, menganalisis, dan memahami realitas yang diteliti. Pemilihan paradigma akan berdampak pada metodologi penelitian, metode pengumpulan data, serta interpretasi data yang dilakukan oleh peneliti. Paradigma yang digunakan akan membentuk dasar pemikiran dan pendekatan dalam melakukan penelitian. Menurut Patton (dalam Batubara, 2017, hal. 103), paradigma adalah suatu pandangan dunia yang membantu dalam memahami realitas yang kompleks. Paradigma memberikan petunjuk apa yang penting, layak, dan wajar bagi peneliti tanpa memerlukan pertimbangan yang panjang. Namun, hal ini juga menjadi kelemahan karena hal-hal yang dianggap wajar tersembunyi dalam asumsi yang tidak dipertanyakan dari paradigma.

Penelitian khalayak dengan pendekatan kualitatif sering kali menggunakan paradigma interpretatif konstruktivis. Menurut Neuman (dalam Hadi, 2020, hal. 65) pendekatan interpretatif adalah analisis sistematis terhadap tindakan sosial yang bermakna secara sosial melalui observasi langsung yang mendetail terhadap orang-orang dalam pengaturan alami, dengan tujuan untuk mencapai pemahaman dan interpretasi tentang bagaimana orang menciptakan dan memelihara dunia mereka. Ini menunjukkan bahwa paradigma interpretatif dalam penelitian sosial digunakan untuk menginterpretasi dan memahami alasan di balik tindakan sosial yang dilakukan oleh individu, serta bagaimana mereka mengonstruksi dan memberikan makna pada kehidupan mereka.

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme yang akan mengedepankan pemahaman bagaimana penonton mempersepsikan dan menginterpretasikan elemen kebudayaan Indonesia dalam musik video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara (Chapter 2)* karya Alffy Rev. Paradigma ini mendukung bahwa setiap penonton memiliki latar belakang, pengalaman, dan pandangan dunia yang berbeda, sehingga memberikan interpretasi yang unik terhadap representasi kebudayaan Indonesia dalam musik video tersebut. Dengan demikian, pemilihan paradigma konstruktivisme akan mempengaruhi penekanan pada peran aktif penonton dalam membentuk makna dan interpretasi dalam konteks penelitian ini.

1.5.2 State Of The Art

1. “Pemakanaan Rasisme Dalam Film (Analisis Resepsi Film GET OUT)” (2019)

Penelitian ini diterbitkan dalam Jurnal Manajemen Maranatha oleh tim peneliti yang terdiri dari Adlina Ghassani dan Catur Nugroho dari Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom Bandung. Penelitian ini memiliki tujuan untuk

memperoleh pemahaman mengenai bagaimana penonton memaknai nilai-nilai rasisme yang terdapat dalam film ‘*Get Out*’. Penonton, dalam peran sebagai penerima aktif, juga berfungsi sebagai pencipta makna dalam konteks ini. Selain itu, penelitian ini juga berusaha untuk menganalisis respons, penerimaan, dan tanggapan penonton terhadap nilai-nilai rasisme yang dipresentasikan dalam film ‘*Get Out*’. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori dan metode analisis resepsi *encoding-decoding* yang diperkenalkan oleh Stuart Hall.

Hasil penelitian ini, yang didasarkan pada wawancara dan observasi mengenai bagaimana penonton memaknai pemahaman mengenai rasisme dalam film ‘*Get Out*’, menunjukkan bahwa mayoritas tanggapan didominasi oleh posisi oposisional (*oppositional position*). Dalam ketujuh unit analisis adegan yang diteliti, lima diantaranya secara konsisten berada dalam posisi oposisional mutlak terhadap materi rasisme yang ditampilkan dalam satu adegan, sementara informan lainnya berada dalam posisi dominan (*dominant position*). Hal ini terjadi karena setiap adegan menghadirkan materi rasisme yang berbeda-beda. (Ghassani & Nugroho, 2019, hal. 133)

2. “Pemaknaan Apropriasi Budaya Pada Video *Make a Wish*” (2023)

Penelitian berikutnya adalah jurnal yang diterbitkan dalam Jurnal Komunikasi Global oleh Eka Perwitasari Fauzi dan Kurniawan Prasetyo dari Universitas Mercu Buana. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap pemaknaan penonton mengenai apropriasi budaya terhadap teks media berupa video klip musik dari Grup Idol NCT U yang berasal dari Korea Selatan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan analisis berdasarkan teori dan analisis resepsi. Analisis Resepsi digunakan untuk melihat dan

memahami respons, penerimaan, sikap dan makna yang diproduksi dan dibentuk oleh khalayak atau penonton. Teknik pengumpulan data melalui FGD atau *focus group discussion* dengan 11 partisipan. Hasil FGD tersebut dibagi menjadi empat kategorisasi bentuk apropriasi budaya yaitu *cultural exchange* (pertukaran budaya), *cultural domination* (dominasi budaya), *cultural exploitation* (Eksplorasi Budaya), dan *transculturation* (transkulturasi).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari empat bentuk apropriasi budaya, para informan mendapati bentuk apropriasi budaya pada musik video *Make A Wish* mengambil dua bentuk yaitu dominasi budaya dan eksploitasi budaya. Sembilan orang informan mengatakan bahwa ada dominasi budaya primer dalam hal ini budaya Korea yang masuk dalam musik video *Make A Wish* ini. (Fauzi & Prasetyo, 2023, hal. 119)

3. “Resepsi Remaja Perempuan tentang Resistensi pada *Body Shaming* (Analisis Resepsi Musik video “*I’m Ugly*” Ramengvrl)” (2022)

Penelitian yang berikutnya dilakukan oleh Almira Putri Kirana dan Cici Eka Iswahyuningtyas dari Universitas Pancasila, Jakarta, yang dipublikasikan dalam Jurnal *Publish*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat pemaknaan khalayak remaja perempuan tentang resistensi pada *body shaming* salah satunya produk budaya populer musik video berjudul “*i’m Ugly*” karya penyanyi perempuan asal Indonesia, *Ramengvrl*. Penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan teori analisis resepsi. Subyek penelitian ini adalah remaja perempuan berjumlah 5 orang dengan rentang usia 18 – 21 tahun yang pernah menonton musik video “*I’m Ugly*” dari *Ramengvrl*. Teknik pengumpulan data adalah wawancara semi terstruktur dan pengambilan tangkapan layar dari beberapa adegan dalam musik

video “*I’m Ugly*” oleh *Ramengvrl*, yang sesuai dengan aspek penelitian serta lirik lagu tersebut. Analisis data dilakukan melalui teknik reduksi data, yang melibatkan klasifikasi dan penemuan perbedaan serta persamaan dalam data.

Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwa resepsi remaja perempuan terhadap pesan perlawanan terhadap *body shaming* dalam musik video “*I’m Ugly*” oleh *Ramengvrl* cenderung mendukung. Mereka menganggap komentar yang merendahkan sebagai bentuk *body shaming* dan melihat standar kecantikan yang ditampilkan sebagai tidak realistis. Pengalaman pribadi dalam menerima *body shaming* dan paparan media massa terhadap standar kecantikan yang sama berpengaruh pada pandangan mereka. Meskipun demikian, sebagian khalayak masih kurang familiar dengan pesan yang disampaikan dalam lirik lagu tersebut. Secara keseluruhan, mayoritas remaja perempuan yang terlibat dalam penelitian ini mendukung resistensi terhadap *body shaming*, menunjukkan kesadaran akan realitas yang terkonstruksi dalam media mengenai tubuh ideal perempuan, serta menunjukkan minat masyarakat dalam isu ini melalui adanya produk budaya seperti musik video “*I’m Ugly*” oleh *Ramengvrl*. (Kirana & Iswahyuningtyas, 2022, hal. 173)

Berdasarkan penelitian-penelitian diatas dapat disimpulkan dari masing-masing penelitian. Hasil penelitian pertama menyampaikan bahwa cara penonton menerima dan menginterpretasikan isu rasisme dalam film ‘*Get Out*’ cenderung menempatkan mereka dalam posisi yang bersifat oposisional. Dalam penelitian ini, terdapat kesamaan dalam penggunaan metode analisis yaitu menggunakan analisis resepsi. Namun, perbedaan utama terletak pada fokus penelitian, yaitu memperoleh pemahaman mengenai bagaimana penonton memaknai nilai-nilai rasisme yang terdapat dalam film ‘*Get Out*’, sementara dalam

penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah mengetahui bagaimana penonton memaknai keberagaman budaya Indonesia musik video *Wonderland Indonesia 2 : The Sacred Nusantara (Chapter 2)*.

Penelitian Kedua, penelitian ini menunjukkan bahwa dari empat bentuk apropriasi budaya, para informan mendapati bentuk apropriasi budaya pada musik video *Make A Wish* mengambil dua bentuk yaitu dominasi budaya dan eksploitasi budaya. Sembilan orang informan mengatakan bahwa ada dominasi budaya primer dalam hal ini budaya Korea yang masuk dalam musik video *Make A Wish* Ini. Pada penelitian ini terdapat persamaan dalam menggunakan metode analisis yaitu resepsi terhadap musik video. Perbedaan utama terletak pada fokus penelitian, dimana penelitian tersebut berfokus pada pemaknaan penggunaan (apropriasi) budaya dalam musik video *Make A Wish*.

Pada penelitian ketiga, mengungkapkan bahwa resepsi remaja perempuan terhadap pesan perlawanan terhadap *body shaming* dalam musik video "*I'm Ugly*" oleh Ramengvrl cenderung mendukung. Perbedaan penelitian tersebut terletak pada fokus penelitian yang menalisis pemaknaan tentang resistensi pada *body shaming* dalam musik video "*I'm Ugly*" oleh Ramengvrl, serta, subjek penelitian yang hanya berfokus kepada remaja perempuan saja.

Penelitian yang akan peneliti lakukan akan berfokus pada pemaknaan penonton terhadap keragaman budaya Indonesia yang disajikan dalam musik video *Wonderland Indonesia 2 : The Sacred Nusantara (Chapter 2)* karya Alffy Rev. Penelitian ini akan menggunakan metode analisis resepsi untuk menggali pemahaman dan penerimaan penonton terhadap materi tersebut. Hingga saat ini, belum ada penelitian sebelumnya yang secara khusus menginvestigasi aspek ini dalam konteks musik video tersebut.

1.5.3 Teori Representasi

Menurut Barker, representasi dalam konteks sosial merupakan proses pemakaian bentuk atau tanda oleh individu atau kelompok dalam suatu budaya untuk tujuan tertentu. Pemakaian tersebut harus dipahami dalam konteks sosial tertentu agar dapat memahami pesan yang terkandung dalam tanda atau bentuk tersebut. Representasi dapat menjadi ambigu jika tidak memiliki sumber yang jelas atau tidak jelas dalam alasannya, sehingga menjadi subjek pertanyaan bagi individu atau masyarakat luas. Pemakaian simbol atau pertanda tertentu harus menggambarkan bagaimana tanda tersebut memiliki arti dan tujuan yang dapat dipahami dan diterima oleh individu atau kelompok dalam masyarakat yang sama. Proses ini memungkinkan individu atau kelompok memiliki pemahaman yang sama terhadap simbol atau penanda tertentu yang dilihat atau digunakan dalam kehidupan sosial mereka. (Satria, Kurdaningsih, & Adnjani, 2022, hal. 510)

Stuart Hall (1997, hal. 24) berpendapat dalam bukunya, bahwa representasi merupakan suatu proses penting dalam pembentukan budaya yang melibatkan pengalaman bersama, terdiri dari individu-individu yang berbagi kode-kode budaya, bahasa, dan konsep yang sama. Representasi, sebagai hasil dari proses ini, tidak hanya mencakup bagaimana identitas budaya dipresentasikan dalam teks, tetapi juga melibatkan produksi dan persepsi nilai-nilai budaya oleh masyarakat. Hall mengidentifikasi tiga pendekatan; Pertama, pendekatan reflektif, yang menganggap bahwa makna diproduksi melalui ide, media, dan pengalaman sosial secara langsung. Kedua, pendekatan intensional, yang menyoroti bahwa setiap ungkapan bahasa memberikan makna yang unik sesuai dengan konteksnya. Dan ketiga, pendekatan konstruksional, yang menekankan bahwa pembicara atau penulis memilih dan menetapkan makna dalam

pesan atau karya yang mereka hasilkan, dan menekankan bahwa makna tidaklah inheren dalam objek atau karya itu sendiri, tetapi dibuat oleh manusia.

Dalam penelitian ini, representasi mengacu pada proses konstruksi berbagai media yang mencakup semua aspek realitas atau kenyataan, termasuk masyarakat, objek, peristiwa, dan identitas budaya. Bentuk representasi ini dapat berupa teks verbal maupun visual seperti gambar bergerak atau film.

1.5.4 Analisis Pemaknaan Khalayak

Analisis resepsi adalah kerangka kerja yang berfokus pada cara khalayak atau penonton menginterpretasikan pesan yang disampaikan dalam media atau komunikasi. Analisis ini menekankan pentingnya memahami bagaimana penonton menerima dan mengartikan pesan, dan tidak hanya mempertimbangkan pengirim pesan sebagai pusat perhatian utama. (Ghassani & Nugroho, 2019, hal. 129).

McQuail menyatakan bahwa analisis resepsi menekankan penggunaan media sebagai refleksi dari konteks sosial budaya dan sebagai proses pemberian makna melalui persepsi khalayak terhadap pengalaman dan produksi. Hasil dari penelitian ini merepresentasikan suara khalayak yang mencakup identitas sosial dan posisi subjek. (Hadi, 2020, hal. 67) Model analisis resepsi secara khusus menawarkan hubungan komunikatif antara isi media dan pengguna melalui pendekatan tindakan teks. Konsep teoretis utama dari analisis resepsi adalah bahwa teks media tidak memiliki makna yang melekat pada teks media tersebut. Sebaliknya, makna dikonstruksi oleh individu dalam interaksinya (proses interaktif) antara teks dan pembacanya dalam berbagai situasi dan konteks alami.

Faktor kontekstual memiliki pengaruh signifikan terhadap cara khalayak menafsirkan isi media, seperti film atau program televisi. Elemen-elemen identitas khalayak, seperti pekerjaan, usia, jenis kelamin, etnis, dan keluarga, memainkan peran penting dalam proses resepsi, produksi teks, dan representasi. Setiap individu memiliki identitas ganda (*multiple subject identities*) yang dikonstruksi dan dipelihara secara sadar atau tidak sadar, termasuk aspek usia, ras, gender, kebangsaan, etnisitas, orientasi seksual, kepercayaan agama, dan kelas sosial. (Hadi, 2020, hal. 67)

Stuart Hall (dalam Hadi, 2008, hal. 3) menggarisbawahi bahwa studi tentang penonton memiliki dua aspek utama; pertama, menganalisis konten media dalam konteks sosial dan politik dimana konten tersebut diproduksi (*encoding*), dan kedua, memperhatikan bagaimana konten media dikonsumsi dalam konteks kehidupan sehari-hari (*decoding*). Pendekatan analisis resepsi memusatkan perhatian pada peran individu dalam kerangka komunikasi massa, khususnya dalam proses *decoding*. Pendekatan ini menitikberatkan pada upaya individu untuk secara mendalam memberikan makna dan pemahaman terhadap pesan media, serta bagaimana individu mengartikan dan menginterpretasikan konten media tersebut. Stuart Hall mengemukakan bahwa khalayak melakukan *decoding* terhadap pesan media melalui tiga posisi potensial yang berbeda, yakni posisi dominasi hegemoni, negosiasi, dan juga oposisi. (Ghassani & Nugroho, 2019, hal. 129-130)

Pertama, Dominasi Hegemoni adalah kondisi dimana pesan media diproduksi oleh pembuat pesan, kemudian diterima dan disukai oleh khalayak. Penerimaan pesan oleh penonton atau massa sejalan dengan interpretasi yang diinginkan oleh pembuat pesan. Ini terjadi ketika isi pesan yang disampaikan oleh media secara kebetulan juga sejalan dengan preferensi dan pemahaman penonton. Situasi ini

melibatkan penggunaan kode budaya dominan oleh media untuk menyampaikan pesan kepada khalayak.

Kedua, *Negosiasi* mengacu pada sikap penonton yang menerima ideologi dominan secara umum, tetapi menolak menerapkannya sepenuhnya dalam situasi tertentu. Ini menunjukkan bahwa penonton memiliki peran aktif dalam memproses dan merespons pesan media, serta kemampuan untuk membentuk makna yang lebih kompleks dan bervariasi sesuai dengan konteks mereka.

Ketiga adalah *oposisi*, dimana penonton yang memiliki sikap kritis mengadopsi pesan atau kode yang berbeda dari yang dihasilkan oleh media. Penonton menolak untuk menerima makna yang dimaksudkan dan diungkapkan oleh media, dan mereka menggantinya dengan interpretasi dan pemahaman pribadi mereka tentang topik yang dibahas oleh media.

1.5.5 Musik video

Musik video adalah medium audiovisual yang menggabungkan unsur lagu dan gambar dalam format film pendek. Tujuannya meliputi promosi lagu atau artis, penggalangan dana amal, peningkatan kesadaran terhadap tujuan tertentu, serta berperan sebagai alat propaganda politik. Seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan pola konsumsi media, musik video telah mengalami evolusi.

Dalam industri musik, musik video memainkan peran penting sebagai alat promosi bagi musisi dan menjadi bagian tak terpisahkan dari budaya populer. Produksi musik video kini terjangkau dan dapat dilakukan secara independen berkat kemajuan teknologi komputer rumahan, perangkat lunak, serta peralatan suara dan video yang lebih terjangkau. Musik video juga dapat

menghasilkan keuntungan melalui model yang didukung oleh iklan (Moller, 2011, hal. 4-5).

Secara konseptual, musik video menunjukkan hubungan yang erat antara musik dan gambar. Harmoni antara audio dan visual diharapkan dalam musik video, walaupun tingkat pencapaian hubungan tersebut lebih bergantung pada sejauh mana musik video tersebut efektif daripada kualifikasi formal sebagai contoh yang sempurna dari genre tersebut. Konten musik video sangat beragam dan mirip dengan proses pembuatan film. Musik video dirancang untuk ditonton berulang kali dengan menghindari narasi yang harfiah dan menggunakan elemen visual yang kuat, menstimulasi, serta inovatif secara teknis dan kreatif. Pendekatan eksperimental digunakan dalam beberapa musik dengan menggabungkan unsur-unsur sinema eksperimental atau seni video *remix*. Ada juga musik video yang dikenal sebagai "*art music video*" yang menampilkan gambar yang mencolok, mengganggu kontinuitas naratif, dan memicu pertanyaan penonton tentang peristiwa dan makna yang terkandung didalamnya. Definisi musik video tidak selalu jelas dan dapat bervariasi. Beberapa musik video dibuat khusus untuk mendampingi lagu tertentu sementara yang lain mungkin dibuat secara bersamaan atau bahkan sebelum lagu tersebut. Terdapat juga musik video yang dapat dianggap sebagai karya seni video, dimana unsur visual dominan sementara musik diabaikan melalui penggunaan jeda audio dan naratif sinematik yang tidak langsung berkaitan dengan musik. (Heinzl, 2018, hal. 18)

Secara keseluruhan, musik video memiliki peran penting dalam industri musik dan budaya populer saat ini. Melalui kombinasi musik dan gambar, musik video menjadi medium yang efektif dalam mempromosikan karya seni, membangkitkan emosi, dan mengekspresikan pesan artistik. Musik video terus beradaptasi dengan kemajuan teknologi dan perubahan preferensi konsumen,

menciptakan pengalaman visual dan audio yang menarik bagi penontonnya.

1.5.6 Kebudayaan

Kebudayaan merupakan cara hidup sekelompok orang yang meliputi bahasa, agama, makanan, kebiasaan sosial, musik, dan seni. Di Indonesia, kebudayaan diturunkan dari generasi ke generasi dan mencakup kebudayaan lokal di setiap daerah. Kebudayaan Indonesia beragam dan dipengaruhi oleh faktor geografis, menghasilkan keanekaragaman budaya dan suku bangsa. Kesadaran untuk membangun kesatuan dari keanerakagaman ini menjadi penting, dengan pengakuan terhadap kesamaan kebudayaan tanpa adanya perbedaan. Dalam Pasal 32 ayat (1) Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 mengamanatkan bahwa ‘Negara memajukan keudayaan nasional Indonesia di tengah peradaban dunia dengan menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budayanya’. Kebudayaan bangsa Indonesia merupakan hasil kolektif masyarakat Indonesia secara keseluruhan. (Aprianti, Dewi, & Furnamasari, 2022, hal. 996)

Prof. Koentjaraningrat, seorang ahli antropologi Indonesia (dalam Puspasari, Masriadi, & Yani, 2019, hal. 20), mengidentifikasi tiga aspek dari kebudayaan. Pertama, kebudayaan merupakan kompleksitas konsep, gagasan, norma, dan peraturan yang bersifat abstrak dan tidak dapat diamati secara langsung. Kedua, kebudayaan juga dapat dilihat sebagai kompleksitas aktivitas dan perilaku manusia dalam konteks masyarakat, yang sering dikenal sebagai sistem sosial. Dalam kerangka sistem sosial ini, manusia berinteraksi satu sama lain dan saling mempengaruhi berdasarkan adat istiadat dan pola-pola sosial tertentu. Ketiga, kebudayaan dapat berwujud sebagai benda-benda yang merupakan hasil karya manusia atau kebudayaan fisik

yang bersifat konkret, dapat dilihat, dirasakan, dan diamati, seperti bangunan, alat, dan teknologi.

Kebudayaan merupakan produk dari beragam kehidupan masyarakat yang berbeda-beda, seperti yang terjadi di Indonesia yang kaya akan keragaman suku bangsa. Oleh karena itu, keragaman kebudayaan yang terdapat dalam masyarakat menciptakan kompleksitas yang mencakup unsur-unsur universal dan beragam jenis kebudayaan, baik yang berwujud materi maupun yang bersifat abstrak. Keanekaragaman ini membentuk identitas dan pola hidup yang khas bagi suatu komunitas masyarakat.

Clyde Kluckhohn, seorang ahli antropologi mengklasifikasikan kebudayaan ke dalam tujuh unsur yang dianggap sebagai elemen dasar yang ada dalam semua kebudayaan manusia. (Yuslianto, 2020, hal. 3) Konsep ini, yang diuraikan dalam karyanya *Universal Categories of Culture*, menunjukkan bahwa terdapat unsur-unsur kebudayaan yang bersifat universal atau ditemukan di setiap kebudayaan di dunia. Menurut Koentjaraningrat, istilah universal mencerminkan bahwa elemen-elemen ini hadir dalam kebudayaan setiap bangsa, terlepas dari letak geografisnya. Hal ini menegaskan bahwa meskipun terdapat keragaman budaya, ada kesamaan fundamental dalam struktur kebudayaan di seluruh dunia (Sumarto, 2019, hal. 148-151). Berikut adalah tujuh unsur-unsur kebudayaan tersebut.

1. Sistem Bahasa

Bahasa merupakan sarana fundamental bagi manusia untuk memenuhi kebutuhan sosialnya dalam berinteraksi dengan sesama. Dalam bidang antropologi, studi mengenai bahasa dikenal dengan istilah antropologi linguistik. Kemampuan manusia untuk membangun tradisi budaya,

menciptakan pemahaman tentang fenomena sosial secara simbolik, dan mewariskannya kepada generasi penerus sangat bergantung pada bahasa. Oleh karena itu, bahasa memainkan peran penting dalam analisis kebudayaan manusia.

Menurut Koentjaraningrat, bahasa atau sistem perlambangan manusia, baik secara lisan maupun tertulis, berfungsi untuk berkomunikasi dan mencirikan bahasa yang diucapkan oleh suatu suku bangsa beserta variasinya. Ciri-ciri utama dari bahasa suku bangsa ini dapat diuraikan dengan membandingkannya dalam klasifikasi bahasa dunia berdasarkan rumpun, subrumpun, keluarga, dan subkeluarga. Menentukan batas penyebaran suatu bahasa seringkali sulit karena daerah perbatasan tempat tinggal individu merupakan area dengan interaksi intensif, menyebabkan perkembangan bahasa yang saling memengaruhi.

2. Sistem Pengetahuan

Sistem pengetahuan dalam kebudayaan universal berkaitan erat dengan sistem peralatan hidup dan teknologi karena bersifat abstrak dan terwujud dalam ide-ide manusia. Pengetahuan ini mencakup pemahaman manusia tentang berbagai elemen yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh, banyak suku bangsa yang tidak dapat bertahan hidup tanpa pengetahuan mendalam tentang musim migrasi ikan atau ciri-ciri bahan mentah untuk membuat alat-alat. Setiap kebudayaan memiliki kumpulan pengetahuan tentang alam, tumbuhan, binatang, benda, dan manusia di sekitarnya.

Menurut Koentjaraningrat, pengetahuan tentang alam sekitarnya, tumbuhan, hewan, bahan mentah, tubuh manusia, perilaku manusia, serta ruang dan waktu adalah hal-hal yang dimiliki oleh setiap suku bangsa. Pengetahuan ini penting untuk berbagai aktivitas kehidupan, termasuk berburu, bertani, dan membuat peralatan.

3. Sistem Keekerabatan dan Organisasi Sosial

Unsur budaya seperti sistem kekerabatan dan organisasi sosial menjadi fokus antropologi untuk memahami bagaimana manusia membentuk struktur masyarakat melalui berbagai kelompok sosial. Menurut Koentjaraningrat, setiap kelompok masyarakat diatur oleh adat istiadat dan aturan yang mengatur berbagai hubungan dalam lingkungan sehari-hari. Kerabat, terutama keluarga inti dan kerabat dekat, merupakan kesatuan sosial paling mendasar dan dekat. Selanjutnya, manusia akan dikelompokkan berdasarkan lokasi geografis untuk membentuk organisasi sosial yang lebih luas. Selain itu, kelompok sosial juga dapat membentuk entitas pemerintahan, seperti kerajaan atau negara, melalui pembentukan aturan dan struktur yang ditetapkan.

4. Sistem Peralatan Hidup dan Teknologi

Manusia memiliki dorongan bawaan untuk memastikan kelangsungan hidupnya, dan salah satu cara utama untuk melakukannya adalah dengan menciptakan peralatan atau alat-alat yang memenuhi kebutuhan sehari-hari. Ketertarikan awal dalam studi antropologi terhadap kebudayaan manusia sering kali difokuskan pada unsur teknologi yang digunakan dalam masyarakat, yang

mencakup berbagai benda yang dijadikan sebagai alat hidup dengan teknologi yang masih sederhana. Oleh karena itu, pembahasan mengenai unsur kebudayaan yang terkait dengan peralatan hidup dan teknologi menekankan aspek fisik dari kebudayaan.

Menurut Koentjaraningrat, dalam masyarakat tradisional, terdapat delapan kategori utama sistem peralatan dan unsur kebudayaan fisik yang digunakan oleh berbagai kelompok manusia, baik yang hidup berpindah-pindah maupun masyarakat pertanian. Kategori-kategori ini meliputi alat-alat produktif, senjata, wadah, alat-alat untuk menyalakan api, makanan dan minuman, pakaian dan perhiasan, tempat berlindung dan perumahan, serta alat-alat transportasi. Ini adalah elemen-elemen yang vital dalam kehidupan sehari-hari dan memainkan peran penting dalam membentuk pola kehidupan dan interaksi sosial di dalam suatu masyarakat.

5. Sistem Ekonomi

Sistem ekonomi suatu masyarakat menjadi objek penelitian utama dalam etnografi, khususnya dalam kajian tentang cara-cara kelompok masyarakat mencukupi kebutuhan hidup mereka. Beragam sistem mata pencaharian digunakan oleh masyarakat tradisional, termasuk berburu, beternak, bercocok tanam, menangkap ikan, dan bercocok tanam menetap dengan sistem irigasi. Meskipun beberapa di antaranya telah ditinggalkan karena terbatasnya sumber daya alam, contohnya mata pencaharian meramu di Papua, beberapa masih bertahan hingga saat ini.

Perkembangan sistem mata pencaharian dari yang sederhana menjadi kompleks telah terjadi seiring waktu, terutama dengan munculnya sistem pertukaran barang pertama yang dikenal sebagai sistem barter. Namun, pengenalan mata uang telah mengubah dinamika pertukaran menjadi sistem pasar yang lebih terstruktur. Saat ini, sebagian besar masyarakat tidak lagi bergantung pada sektor pertanian untuk mata pencaharian utama mereka. Perkembangan industri telah mengubah pola mata pencaharian menuju pekerjaan kantor dan industri, dengan pendidikan dan keterampilan menjadi faktor penting dalam mencari nafkah.

6. Sistem Keagamaan dan Kepercayaan

Sistem keagamaan dan kepercayaan dalam masyarakat berawal dari pertanyaan tentang mengapa manusia percaya pada kekuatan gaib yang lebih tinggi dan mengapa mereka berusaha berkomunikasi dengan kekuatan tersebut. Kajian antropologi mengenai religi tidak terpisah dari emosi keagamaan, yaitu perasaan yang mendorong manusia untuk melakukan tindakan religius. Emosi ini membedakan benda sakral dan profan dalam kehidupan manusia.

Sistem keagamaan dan kepercayaan memiliki tiga unsur utama selain emosi keagamaan, yaitu, sistem keyakinan, sistem upacara keagamaan, dan umat yang menganut kepercayaan tersebut. Secara evolusioner, kepercayaan berkembang dari bentuk sederhana ke kompleks. Awalnya, antropolog fokus pada kepercayaan alami terhadap kekuatan gaib di alam (gunung, angin, hutan,

laut). Kepercayaan ini berkembang menjadi monoteisme dan agama wahyu seperti Islam, Hindu, Buddha, dan Kristen.

Sistem keagamaan dan kepercayaan juga mencakup mitologi atau cerita suci tentang dewa-dewa, yang sering terhimpun dalam literatur suci. Aktivitas keagamaan melibatkan beberapa aspek penting: tempat upacara (candi, masjid, gereja), waktu upacara (hari-hari suci), benda dan alat upacara (patung, alat bunyi-bunyian, kalung sesaji), dan pemimpin upacara (ustad, pastor, biksu, dukun, saman, atau tetua adat).

Kajian ini membantu kita memahami peran dan fungsi religi dalam membentuk dan mengatur kehidupan sosial manusia, serta evolusi kepercayaan dari bentuk sederhana ke kompleks.

7. Kesenian

Kesenian merupakan ekspresi keindahan yang dinikmati manusia melalui dua bentuk utama, yaitu seni rupa dan seni musik, yang memiliki nilai dan manfaat signifikan dalam kehidupan. Kesenian juga berperan sebagai alat pemertahanan dan identitas budaya suatu daerah.

Perhatian awal ahli antropologi terhadap seni bermula dari penelitian etnografi tentang aktivitas kesenian dalam masyarakat tradisional. Penelitian ini mengumpulkan deskripsi artefak seni seperti patung, ukiran, dan hiasan, serta mengulas teknik pembuatan dan proses seni musik, tari, dan drama dalam masyarakat.

Seni rupa mencakup seni patung, relief, ukir, lukis, dan rias. Seni musik meliputi vokal dan instrumental, sementara seni sastra terdiri dari prosa dan puisi. Seni gerak dan tari disampaikan melalui pendengaran dan penglihatan. Contoh seni tradisional termasuk wayang, ketoprak, tari, ludruk, dan lenong, sedangkan seni modern mencakup film, musik video, lagu, dan koreografi.

1.6 Operasionalisasi Konsep

Fokus penelitian ini adalah pemaknaan dan respon penonton terhadap representasi keberagaman kebudayaan Indonesia yang disajikan dalam musik video *Wonderland Indonesia 2 : The Sacred Nusantara (Chapter 2)* karya Alffy Rev. Representasi unsur kebudayaan dalam musik video tidak hanya diterima secara pasif oleh penonton, tetapi juga secara aktif. Musik video, sebagai media massa, tidak memiliki kemampuan untuk mengarahkan penonton melalui pesan-pesan yang disampaikannya; sebaliknya, penonton yang menciptakan makna secara independen. Pendekatan penelitian ini menganggap penonton sebagai subjek yang aktif dalam proses penafsiran dan pembentukan makna terhadap konten musik video sebagai media massa. Peneliti berupaya memahami secara mendalam pemaknaan yang dihasilkan oleh penonton saat menonton musik video *Wonderland Indonesia 2 : The Sacred Nusantara (Chapter 2)* karya Alffy Rev, terutama terkait representasi unsur kebudayaan yang terdapat didalamnya. Karena penonton memiliki latar belakang budaya beragam, hal ini menyebabkan munculnya beragam pemaknaan. Dalam penelitian ini, penerapan teori representasi dengan pendekatan analisis resepsi dianggap penting untuk memahami bagaimana penonton merespon dan menerima unsur kebudayaan yang disajikan dalam musik video tersebut. Kluckhohn (Yuslianto, 2020, hal. 3) mengidentifikasi tujuh unsur utama dari sistem kebudayaan yang disebut sebagai *cultural universal*. Unsur-unsur tersebut mencakup sistem bahasa, sistem pengetahuan, sistem organisasi sosial,

sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem ekonomi, sistem keagamaan dan kepercayaan, dan kesenian.

1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian yang diterapkan adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan pendekatan analisis resepsi. Penelitian resepsi bertujuan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan memahami cara penerimaan pesan atau karya budaya oleh penonton, dengan fokus pada tanggapan, interpretasi, dan pemahaman mereka terhadap pesan tersebut. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami makna dan konteks keragaman kebudayaan Indonesia dalam musik video *Wonderland Indonesia 2 : The Sacred Nusantara (Chapter 2)* karya Alffy Rev. Analisis resepsi bertujuan untuk menemukan secara rinci pemaknaan penonton terhadap keragaman budaya Indonesia dalam musik video ini.

1.7.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis resepsi dengan fokus pada analisis mendalam tentang cara penonton merespons dan memaknai representasi kebudayaan Indonesia dalam musik video *Wonderland Indonesia 2 : The Sacred Nusantara (Chapter 2)* karya Alffy Rev.

Analisis resepsi menitikberatkan pada penelitian tentang bagaimana individu secara khusus terlibat dalam *decoding* pesan dalam komunikasi massa, fokusnya adalah pada proses pemaknaan dan pemahaman yang mendalam terhadap teks media, serta cara individu menginterpretasikan konten media tersebut. (Hadi, 2008, hal. 5)

1.7.2 Situs Penelitian

Situs penelitian yang menjadi fokus adalah musik video *Youtube Alfyy Rev, Wonderland Indonesia 2 : The Sacred Nusantara (Chapter 2)*. Musik video ini menjadi objek analisis untuk mengungkap representasi kebudayaan Indonesia serta pemaknaan yang diterima oleh penonton yang telah menonton musik video tersebut.

1.7.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah lima informan yang diambil berdasarkan dengan pertimbangan tertentu. (Sugiyono, 2013, hal. 219). Pertama, generasi muda usia 20-25 tahun. Kedua, sudah menonton musik video *Wonderland Indonesia 2 : The Sacred Nusantara (Chapter 2)* karya Alfyy Rev. Dan ketiga, memiliki latar budaya yang beragam.

1.7.4 Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Data kualitatif berupa teks, gambar, dan materi video yang terkait dengan representasi kebudayaan Indonesia dalam musik video *Wonderland Indonesia 2 : The Sacred Nusantara (Chapter 2)* serta mencakup pandangan, pendapat, penerimaan dan respons penonton terhadap representasi kebudayaan Indonesia dalam karya musik video tersebut.

1.7.5 Sumber Data

1. Data Primer

Data primer yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari musik video *Wonderland Indonesia 2 : The Sacred*

Nusantara (Chapter 2) karya Alfyy Rev, serta hasil wawancara semiterstruktur dengan lima informan.

2. Data Sekunder

Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini meliputi deskripsi video, ulasan-ulasan dalam komentar musik video, materi video dokumenter yang mengungkapkan proses produksi musik video *Wonderland Indonesia 2 : The Sacred Nusantara (Chapter 2)*, serta sumber-sumber lain seperti berita, sosial media, dan literatur penelitian sebelumnya yang relevan dengan musik video tersebut. Data sekunder ini bertujuan untuk memberikan konteks dan informasi tambahan yang relevan terkait dengan musik video dan representasi kebudayaan Indonesia yang terdapat dalam karya tersebut.

1.7.6 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilaksanakan melalui metode wawancara semiterstruktur dengan tujuan untuk memperoleh permasalahan lebih terbuka, dimana informan akan dimintai pendapat dan ide-ide (Sugiyono, 2013, hal. 233) Selanjutnya, hasil wawancara akan dicatat dan ditranskripsikan.

1.7.7 Analisis dan Interpretasi Data

Dalam analisis data, peneliti mempelajari hasil wawancara dengan informan menggunakan analisis resepsi. Konsep analisis resepsi ini merujuk pada bagaimana penonton memahami pesan atau teks media, yang merupakan adaptasi dari model *encoding* dan *decoding* yang diajukan oleh Stuart (dalam Hadi, 2008, hal. 3). Proses yang dilakukan adalah melakukan analisis teks untuk menemukan makna dominan atau *preferred reading* menggunakan

analisis teks sederhana sebagai pembanding dalam melakukan analisis data menggunakan analisis resepsi.

Analisis data selanjutnya terdiri dari tiga tahap, yaitu pengumpulan data dari penonton, analisis data yang melibatkan pengkategorian transkrip ke dalam berbagai kategori seperti pernyataan dan komentar, dan pada akhirnya, pengelompokan data kedalam tiga kategori utama pemaknaan; makna dominan, negosiasi, dan oposisi. (Jensen & Janwoski, 1991, hal. 139-140)

1.7.8 Kualitas Data

Untuk melakukan evaluasi kualitas data, peneliti akan melaksanakan uji validitas data. Selain itu, kualitas data dapat dievaluasi melalui kemampuan informan dalam memahami topik yang diteliti, keaslian proses pengumpulan data, dan kredibilitas data yang dapat diperkuat dengan melakukan *member checking*, yaitu verifikasi kembali fakta dengan mengonfirmasi ulang kepada informan mengenai apa yang telah disampaikan (Sugiyono, 2013, hal. 276)