

**Pemaknaan Khalayak Terhadap Keragaman Budaya Indonesia Dalam Musik Video  
*Wonderland Indonesia 2 : The Sacred Nusantara (Chapter 2)* Karya Alffy Rev**

**Mohammad Rasyid Farhan Taufik<sup>1\*</sup>, Sri Budi Lestari<sup>2</sup>, Agus Naryoso<sup>3</sup>**

[rasyidfarhan98@gmail.com](mailto:rasyidfarhan98@gmail.com)

**Program Studi S1 Ilmu Komunikasi**

**Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro**

**Jl. Prof Soedarto, SH Tembalang Semarang Kotak Pos 1269 Telepon (024) 746407  
Faksimile (024) 746504 Laman: <https://www.fisip.undip.ac.id> Email: [fisip@undip.ac.id](mailto:fisip@undip.ac.id)**

**ABSTRAK**

Indonesia memiliki keberagaman budaya yang terdiri dari berbagai suku bangsa, bahasa, budaya dan agama. Berdasarkan Sensus Penduduk Tahun 2010 dari Badan Pusat Statistik, terdapat 1.340 suku bangsa dan 720 bahasa. Namun, pada Sensus Penduduk Tahun 2020 dari Badan Pusat Statistik, terdapat penurunan penggunaan bahasa daerah pada generasi muda. Keberagaman budaya Indonesia muncul dalam musik video *Wonderland Indonesia 2 : The Sacred Nusantara (Chapter 2)*. 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. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pemaknaan penonton terhadap keberagaman budaya Indonesia Dalam Musik video *Wonderland Indonesia 2 : The Sacred Nusantara (Chapter 2)* karya Alffy Rev. Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme dengan teori representasi dan unsur-unsur kebudayaan Kluckhohn. Unsur-unsur kebudayaan tersebut adalah sistem bahasa, sistem pengetahuan, sistem kekerabatan dan organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem ekonomi, sistem keagamaan dan kesenian. Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis pemaknaan khalayak untuk memahami pemaknaan dan posisi pemaknaan penonton terhadap pesan budaya yang disampaikan berdasarkan tiga posisi pemaknaan dari Stuart Hall yaitu, Dominan, Negosiasi, dan Oposisi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa khalayak memiliki pemaknaan yang beragam terhadap musik video ini, yang dipengaruhi oleh latar belakang budaya dan pengetahuan mereka. Sebagian besar informan berada dalam posisi pemaknaan dominan dalam pemaknaan keragaman budaya Indonesia, namun ada informan yang memiliki interpretasi berbeda dan kritis terhadap makna dominan.

**Kata Kunci : Pemaknaan khalayak, keragaman budaya, musik video, Alffy Rev, Wonderland Indonesia**

## ABSTRACT

*Indonesia is renowned for its cultural diversity, encompassing various ethnic groups, languages, cultures, and religions. According to the 2010 Population Census by the Central Statistics Agency, there are 1,340 ethnic groups and 720 languages. However, the 2020 Population Census revealed a decline in the use of regional languages among the younger generation. This cultural diversity is showcased in the music video "Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara (Chapter 2)" by Alffy Rev. Preliminary research on the viewers' reactions and comments indicates that audiences often struggle to grasp the messages and meanings behind the representation of Indonesia's cultural diversity directly. This study aims to understand how viewers interpret the cultural diversity of Indonesia as portrayed in the music video "Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara (Chapter 2)." This research employs a constructivist paradigm, utilizing representation theory and Kluckhohn's cultural elements, which include the language system, knowledge system, kinship and social organization system, living equipment and technology system, economic system, religious system, and art. The study adopts an audience meaning analysis approach to comprehend the viewers' interpretations and positioning regarding the cultural messages conveyed, based on Stuart Hall's three positions of decoding: Dominant, Negotiated, and Oppositional. The findings indicate that the audience has diverse interpretations of this music video, influenced by their cultural backgrounds and knowledge. Most informants adopt a dominant position in interpreting the cultural diversity of Indonesia; however, some informants have differing and critical interpretations of the dominant meaning.*

*Keywords: Audience interpretation, cultural diversity, music video, Alffy Rev, Wonderland Indonesia*

## PENDAHULUAN

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-O0gZE> , diakses 24 Januari 2024, 21.24 WIB)

Ini lah 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). 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](https://youtu.be/Fa_rNR_UV0) diakses pada 25 September 2023, 13.45 WIB).

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.

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. Informan ketiga menyatakan bahwa musik video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara (Chapter 2)* menunjukkan peningkatan dalam aspek visual dibandingkan dengan *Wonderland Indonesia*. 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.

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.

## **TUJUAN PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penonton memaknai keberagaman budaya Indonesia dalam musik video *Wonderland Indonesia*

2 : *The Sacred Nusantara (Chapter 2)* karya Alfyy Rev.

## KERANGKAN TEORI

### 1. Paradigma Penelitian

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.

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 Alfyy 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.

### 2. Teori Representasi

Menurut Barker, representasi dalam konteks sosial merupakan proses pemaknaan bentuk atau tanda oleh individu atau kelompok dalam suatu budaya untuk tujuan tertentu.

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. 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.

### 3. 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)

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*). 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)

#### a. Dominan

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.

#### b. Negosiasi

Negosiasi mengacu pada sikap penonton yang menerima ideologi dominan secara umum, tetapi menolak menerapkannya sepenuhnya dalam situasi tertentu.

#### c. Oposisi

Oposisi, dimana penonton yang memiliki sikap kritis mengadopsi pesan atau kode yang berbeda dari yang dihasilkan oleh media.

### 4. 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).

## 5. Kebudayaan

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.

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.

Tujuh unsur-unsur kebudayaan tersebut, yaitu; Sistem Bahasa, Sistem Pengetahuan, Sistem Kekerabatan dan Organisasi Sosial, Sistem Peralatan Hidup dan Teknologi, Sistem Ekonomi, Sistem Keagamaan, dan Kesenian.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan analisis resepsi untuk mengidentifikasi dan memahami penerimaan pesan kebudayaan oleh penonton dalam musik video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara (Chapter 2)* karya Alffy Rev. Penelitian ini berfokus pada respon dan pemaknaan penonton terhadap representasi kebudayaan Indonesia. Situs penelitian adalah musik video tersebut di YouTube, dengan subjek penelitian lima informan

generasi muda usia 20-25 tahun yang telah menonton video tersebut dan memiliki latar budaya beragam. Data yang digunakan terdiri dari data kualitatif berupa teks, gambar, dan video, serta hasil wawancara semiterstruktur dan ulasan komentar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semiterstruktur, sementara analisis data melibatkan analisis resepsi berdasarkan model *encoding* dan *decoding* Stuart Hall, dengan kategori makna dominan, negosiasi, dan oposisi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Sistem Bahasa

Dalam musik video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara (Chapter 2)*" karya Alffy Rev, penggunaan bahasa mencerminkan keragaman budaya Indonesia melalui berbagai elemen linguistik. Berdasarkan wawancara dengan lima informan, ditemukan bahwa musik video ini menggunakan bahasa Inggris dalam narasi untuk memperkenalkan budaya Indonesia kepada audiens internasional, serta menyertakan subtitle dalam bahasa Inggris dan Indonesia untuk memfasilitasi pemahaman penonton. Selain itu, lirik lagu dalam musik video mencakup berbagai bahasa daerah seperti Batak, Jawa, Bali, Sunda, dan bahasa dari wilayah Indonesia Timur, yang mencerminkan keberagaman linguistik di Indonesia.

Informan juga mencatat adanya aksara Jawa dan bahasa Sanskerta di awal video, yang menambah dimensi historis dan budaya. Penggunaan bahasa daerah dalam lirik lagu, didukung oleh subtitle, memungkinkan penonton yang tidak memahami bahasa daerah untuk tetap mengerti isi dan makna lagu. Meskipun demikian, terdapat kekurangan dalam penyediaan subtitle bahasa Indonesia yang lebih komprehensif, yang dapat melengkapi pengalaman menonton bagi penonton domestik. Secara keseluruhan, musik video ini berfungsi sebagai representasi keberagaman budaya dan bahasa di Indonesia, dengan tujuan menjangkau audiens global dan memperkenalkan kekayaan budaya Indonesia ke dunia internasional.

Posisi pemaknaan terhadap sistem bahasa *Wonderland Indonesia 2 : The Sacred Nusantara (Chapter 2)* adalah dominan. Informan 1,2,3,4 dan 5 mendukung penggunaan bahasa Inggris, bahasa Indonesia, dan berbagai bahasa daerah dalam musik video sebagai cara untuk menampilkan dan mempromosikan keberagaman budaya dan bahasa Indonesia. Penggunaan subtitle dan terjemahan juga dianggap penting untuk membantu penonton memahami isi dan makna lagu. Hanya ada sedikit catatan kritik terkait ketiadaan subtitle dalam bahasa Indonesia,

namun secara keseluruhan, pemaknaan para informan menerima pesan dan mendukung pesan yang disampaikan oleh Alffy REV sebagai kreator.

## **2. Sistem Pengetahuan**

Sistem pengetahuan dalam musik video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara (Chapter 2)* karya Alffy Rev direpresentasikan melalui elemen flora, fauna, dan topografi khas Indonesia. Menurut lima informan, musik video ini menampilkan keanekaragaman hayati dengan memperlihatkan berbagai fauna seperti musang luwak, rusa Bawean, badak Sumatera, burung rangkong, burung jalak Bali, binturong, dan gajah Sumatera, serta flora khas seperti bunga *Rafflesia Arnoldi*. Elemen alam yang ditampilkan meliputi hutan hujan tropis, kepulauan, pegunungan, dan lokasi spesifik seperti Pulau Komodo, yang mencerminkan kekayaan topografi Indonesia. Informan mencatat bahwa musik video ini berfungsi sebagai media edukatif yang memperkenalkan dan menggambarkan keanekaragaman ekosistem dan geografis Indonesia, serta membantu penonton memahami kekayaan hayati dan alam Indonesia. Keberadaan subtitle dan deskripsi tambahan juga mendukung pemahaman penonton terhadap elemen-elemen yang ditampilkan, menjadikan musik video ini sebagai

representasi sistem pengetahuan yang komprehensif tentang Indonesia.

Posisi pemaknaan mayoritas informan 1, 2, 4, dan 5 menunjukkan pemaknaan yang mengadopsi posisi Dominan, mengapresiasi dan menerima representasi kekayaan alam dan budaya Indonesia dalam musik video tersebut. Informan 3 menunjukkan posisi Negotiated reading Reading dengan kritik yang dibawa terhadap beberapa elemen yang dipresentasikan. Namun, tidak ada informan yang menunjukkan posisi Oposisi, di mana tidak ada penolakan atau kritik yang signifikan terhadap isi musik video. Keseluruhan, analisis ini menggambarkan keragaman pemaknaan terhadap pesan yang disampaikan dalam konteks sistem pengetahuan dan budaya Indonesia, dengan mayoritas informan menganggap musik video tersebut sebagai media yang edukatif dan memperkenalkan kekayaan alam Indonesia.

## **3. Sistem Kekerabatan dan Organisasi Sosial**

Sistem kekerabatan dan organisasi sosial dalam musik video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara (Chapter 2)* karya Alffy Rev direpresentasikan melalui elemen kerajaan dan hierarki sosial. Informan mengamati adanya simbol Kerajaan Majapahit, sosok

Ratu Majapahit Tribhuwana Wijayatunggadewi, serta penggambaran rakyat yang menghormati sang ratu, mencerminkan struktur hierarkis dan peran kepemimpinan dalam masyarakat. Penggambaran kerajaan tradisional terlihat dari rumah adat dan pakaian yang digunakan, menciptakan nuansa sejarah Indonesia. Selain itu, penggambaran wanita dari suku Papua menunjukkan fungsi sosial wanita dalam masyarakat pra-modern, menekankan peran gender yang diatur secara kaku. Meskipun ada yang tidak menyadari elemen-elemen sejarah kerajaan, pengamatan visual tentang bangunan kerajaan dan simbol-simbol kekuasaan menunjukkan bahwa sistem pemerintahan sudah terbentuk di Indonesia pada masa lampau. Musik video ini secara keseluruhan menggambarkan organisasi sosial dan kekerabatan melalui representasi visual dan konteks budaya sejarah Indonesia.

Dalam posisi pemaknaan sistem organisasi sosial pada musik video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara (Chapter 2)*, terdapat variasi pemaknaan di antara informan. Informan 1 dan Informan 2 mengadopsi posisi dominan dengan menangkap pesan utama video tentang struktur sosial dan budaya kerajaan Majapahit. Di sisi lain, Informan 3 dan Informan 5 menunjukkan pemaknaan yang

menegosiasikan pesan utama dengan menambahkan pandangan mereka sendiri, sementara Informan 4 menunjukkan posisi Oposisi dengan tidak mengamati atau menyadari elemen-elemen tertentu dalam video yang terkait dengan sejarah kerajaan Majapahit.

#### **4. Sistem Peralatan Hidup dan Teknologi**

Sistem peralatan hidup dan teknologi dalam musik video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara (Chapter 2)* karya Alffy Rev ditampilkan melalui berbagai elemen tradisional seperti rumah adat, pakaian adat, dan senjata. Informan mengamati penggunaan senjata tradisional, seperti trisula, serta rumah-rumah adat dari berbagai daerah, termasuk Rumah Adat Tongkonan dari Toraja, Rumah Adat Bolon dari Sumatera Utara, Rumah Panggung, dan Rumah Mbaru Niang dari Nusa Tenggara Timur. Pakaian adat yang digunakan berasal dari berbagai daerah, seperti Ikat Udeng Bali, Pakaian Adat Batak, dan Kain Tenun Nusa Tenggara. Informan menekankan bahwa peralatan hidup dan teknologi yang ditampilkan masih bersifat tradisional, mencerminkan keberlanjutan penggunaan teknologi dan peralatan hidup yang terkait dengan arsitektur dan budaya tradisional Indonesia. Meskipun terdapat keterbatasan pengetahuan terkait detail teknis dari

elemen-elemen tersebut, penggambaran elemen-elemen tradisional ini menunjukkan identitas budaya dan sejarah yang kuat.

Posisi pemaknaan terhadap sistem peralatan hidup dan teknologi dalam *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara (Chapter 2)* bervariasi di antara informan. Informan 2 dan 4 mendukung atau menerima representasi yang ditampilkan, sementara informan 1 dan 3 menginterpretasi ulang dengan cara yang lebih kontekstual atau fungsional, dan informan 5 menunjukkan ketertarikan yang terbatas dan mungkin skeptis terhadap representasi tersebut.

## **5. Sistem Ekonomi**

Sistem ekonomi sebagai unsur kultural universal tidak digambarkan dalam musik video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara (Chapter 2)* karya Alffy Rev. Semua informan menyatakan bahwa mereka tidak melihat representasi atau penggambaran yang terkait dengan sistem ekonomi dalam musik video tersebut. Informan menyebutkan bahwa tidak ada indikasi pekerjaan atau aktivitas ekonomi, seperti bertani, bercocok tanam, berburu, atau aktivitas lain yang mencerminkan sistem ekonomi. Musik video lebih menonjolkan elemen budaya, seperti tarian dan musik, tanpa memperlihatkan aspek

ekonomi masyarakat. Absennya representasi sistem ekonomi dalam musik video ini menunjukkan fokus pada aspek budaya dan sejarah tanpa menyentuh aspek ekonomi masyarakat tradisional maupun modern.

Posisi pemaknaan terhadap video musik *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara (Chapter 2)*, pada tahap dominan, informan 1 hingga 5 secara seragam menerima ketiadaan representasi sistem ekonomi dalam musik video tersebut. Informan menyatakan bahwa tidak ada gambaran tentang pekerjaan atau aktivitas ekonomi masyarakat, dengan fokus utama video pada budaya dan seni. Pada tahap negosiasi, tidak ada informan yang mencoba menegosiasikan pesan mengenai absennya sistem ekonomi. Sedangkan pada tahap oposisi, tidak ada informan yang menolak keabsenan tersebut. Dengan demikian, analisis menunjukkan konsistensi dalam pemahaman bahwa video tersebut tidak menyoroti aspek ekonomi, tetapi lebih berfokus pada unsur budaya dan seni.

## **6. Sistem Keagamaan**

Sistem keagamaan dan kepercayaan dalam musik video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara (Chapter 2)* karya Alffy Rev digambarkan melalui elemen-elemen budaya Hindu Bali dan Jawa.

Informan mengidentifikasi adanya candi, pura, serta makhluk mitos seperti naga, banaspati, leak, dan burung garuda sebagai representasi dari kepercayaan dan keagamaan Hindu. Candi Prambanan, Candi Bentar Bali, dan Pura digunakan untuk menunjukkan situs keagamaan, sementara makhluk mitologi tersebut mencerminkan kepercayaan tradisional dan mitologi yang kaya dalam budaya Hindu. Selain itu, beberapa informan juga menyebutkan adanya pertunjukan dan simbol-simbol keagamaan yang menguatkan representasi sistem keagamaan dalam video tersebut. Elemen-elemen ini mengilustrasikan kehidupan religius dan kepercayaan masyarakat, terutama yang berkaitan dengan budaya Hindu Bali dan Jawa, menekankan keanekaragaman dan kekayaan mitologi dalam budaya Indonesia.

Posisi pemaknaan sistem keagamaan dalam musik video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara (Chapter 2)*, mayoritas informan 1,2,3,4, dan 5 memahami pesan dominan yang ingin disampaikan, yaitu representasi keagamaan dan kepercayaan Hindu Bali. Informan mengakui bahwa video tersebut secara dominan merepresentasikan unsur-unsur keagamaan dan kepercayaan dalam konteks budaya Hindu Bali. Beberapa informan memberikan penyesuaian atau interpretasi

berdasarkan pemahaman pribadi mereka, sementara tidak ada informan yang sepenuhnya menolak pesan yang disampaikan.

## 7. Kesenian

Dalam musik video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara (Chapter 2)* karya Alffy Rev, kesenian menjadi unsur utama yang mendominasi, mencakup berbagai elemen seni rupa, seni musik, seni tari, seni tradisional, dan seni modern yang menggambarkan kekayaan dan identitas budaya Indonesia. Musik video ini menampilkan beragam lagu daerah seperti "Lengsir Wengi" dari Jawa, "Cik Cik Periuk" dari Kalimantan, "Sinanggar Tulo" dari Sumatera Utara, serta lagu nasional "Mengheningkan Cipta." Alat musik tradisional seperti Gamelan, Kenong, dan Sasando, serta alat musik modern digunakan untuk memperkaya audio. Tarian daerah seperti Tari Kecak dari Bali dan Tari Tortor dari Sumatera Utara juga ditampilkan, bersama dengan motif budaya seperti batik dan ukiran wayang gunung. Informan dalam penelitian ini menggarisbawahi bahwa video tersebut berhasil mengintegrasikan berbagai bentuk kesenian tradisional dan modern, menciptakan karya seni yang komprehensif dan mewakili keberagaman budaya Indonesia, melalui penggunaan

lagu, tarian, alat musik, dan motif budaya yang beragam.

Pemaknaan Kesenian dalam musik video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara (Chapter 2)* bervariasi antara penerimaan dominan, negosiasi, hingga penolakan sebagian atau oposisi. Informan 1 dan 3 menerima pesan dominan dengan sedikit modifikasi, sementara Informan 2 dan 5 menegosiasikan makna berdasarkan perspektif pribadi. Informan 4, meskipun mengapresiasi elemen kesenian, menunjukkan kurangnya pemahaman dan penolakan terhadap beberapa aspek penyampaian budaya. Secara keseluruhan, video ini berhasil menciptakan dialog tentang kesenian dan budaya Indonesia melalui berbagai interpretasi dan pemaknaan dari penontonnya.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **1. Kesimpulan**

Kesimpulan penelitian ini menghasilkan proses pemaknaan yang dilakukan Informan memberikan interpretasi dan mayoritas pemaknaan dominan terhadap unsur-unsur kebudayaan yang ditampilkan dalam musik video *Wonderland Indonesia 2 : The Sacred Nusantara (Chapter 2)* karya Alffy Rev, yang mempresentasikan keragaman budaya Indonesia. Penelitian ini mengungkapkan bahwa latar belakang atau identitas budaya

para informan tidak menjadi faktor mutlak dalam pembentukan pemaknaan terhadap pesan yang disampaikan dalam musik video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara (Chapter 2)*.

### **2. Saran**

Penelitian ini menyarankan agar studi selanjutnya meningkatkan pemilihan informan yang lebih relevan dan beragam serta memperdalam wawancara untuk memperbaiki pemaknaan keberagaman budaya dalam media. Menggunakan Teori Representasi, Unsur-unsur Kebudayaan dari *Cultural Universal* Kluckhohn, dan Analisis Resepsi Stuart Hall, penelitian ini memberikan kerangka untuk memahami representasi dan pemaknaan budaya. Hasil penelitian menunjukkan pentingnya musik video dalam meningkatkan apresiasi budaya Indonesia, mendorong kreator untuk mengangkat elemen budaya lokal dan berkolaborasi dengan seniman serta komunitas lokal guna memastikan keakuratan dan keautentikan representasi budaya. Selain itu, penelitian ini menekankan pentingnya literasi budaya melalui program edukasi dan kampanye sosial yang memanfaatkan media populer, seperti musik video, untuk meningkatkan apresiasi budaya lokal, memperkuat solidaritas sosial, dan identitas nasional.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Divacitra, A. (2022, Agustus 29). *Tren: Melihat Bagaimana Kentalnya Budaya Indonesia Dalam Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara*. Dipetik Februari 27, 2024, dari [goodnewsfromindonesia.id: https://www.goodnewsfromindonesia.id/2022/08/29/wonderland-indonesia-2-the-sacred-nusantara](https://www.goodnewsfromindonesia.id/2022/08/29/wonderland-indonesia-2-the-sacred-nusantara)
- Ghassani, A., & Nugroho, C. (2019). PEMAKNAN RASISME DALAM FILM (ANALISIS RESEPSI FILM GET OUT). *Jurnal Manajemen Maranatha Vol. 18 Nomor 2*, 127-134.
- Hadi, I. P. (2008). PENELITIAN KHALAYAK DALAM PERSPEKTIF RECEPTION ANALYSIS. *Jurnal Ilmiah SCRIPTURA, Vol. 2, No. 1*, 1-7.
- Hadi, I. P. (2020). *PENELITIAN MEDIA KUALITATIF (Filosofi Penelitian, Paradigma, Rentang Teori, Langkah-langkah Penelitian Media: Metode Reception Studies, Etnografi, Media/Netnografi, Fenomenologi, Studi Kasus, Analisis Tematik)*. Depok: Rajawali Pers.
- Hall, S. (1997). *REPRESENTATION : Cultural Representations and Signifying Practices*. Milton Keynes: The Open University.
- Moller, D. (2011). *Redefining Music Video*.
- Puspasari, C., Masriadi, & Yani, R. (2019, April). REPRESENTASI BUDAYA DALAM FILM SALAWAKU. *Jurnal Jurnalisme Volume 9 No. 1*, 18-37.
- Rev, A. (2021, Agustus 17). *Wonderland Indonesia by Alffy Rev ft. Novia Bachmid (Chapter 1)*. Diambil kembali dari Youtube.com: <https://youtu.be/aKtb7Y3qOck>
- Rev, A. (2022, Agustus 17). *Wonderland Indonesia 2 : The Sacred Nusantara (Chapter 2)*. Diambil kembali dari Youtube.com: [https://youtu.be/Fa\\_rNR\\_\\_UV0](https://youtu.be/Fa_rNR__UV0)
- Yuslianto, A. (2020). Budaya Lokal Masyarakat Batak dalam Novel Menolak Ayah Karya Ashadi Siregar (Kajian Antropologi Sastra Clyde Kluckhohn). *Volume 01 Nomor 01 Tahun 2020*, 1-14.