

**REPRESENTASI NILAI KEBUDAYAAN DALAM
MUSIK VIDEO WONDERLAND INDONESIA EDISI
THE SACRED NUSANTARA KARYA ALFFY REV**

SKRIPSI

OLEH :

TONY DWI SUPRADA

1903110232

**Program Studi Ilmu Komunikasi
Konsentrasi Broadcasting**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN**

2023

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

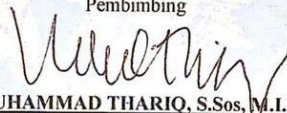
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi, oleh :

Nama : Tony Dwi Suprada
NPM : 1903110232
Judul Skripsi : Representasi Nilai Kebudayaan Dalam Musik Video Wonderland Indonesia Edisi The Sacred Nusantara Karya Alffy Rev

Medan, Juni 2023


Pembimbing


Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos, M.I.Kom
NIDN : 010607707

Disetujui Oleh
Ketua Program Studi


AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom
NIDN : 0127048401

Dekan


Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., M.SP
NIDN : 0030017402

Unggul | Cerdas | Terpercaya

PENGESAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh :

Nama : Tony Dwi Suprada
NPM : 1903110232
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Pada Hari, Tanggal : Rabu, 24 Mei 2023
Waktu : Pukul 08.00 s/d Selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Assoc. Prof. Dr. Yan Hendra, M.Si

PENGUJI II : Faizal Hamzah Lubis, S.Sos., M.I.Kom

PENGUJI III : Dr. Muhammad Thoriq, S.Sos., M.I.Kom

PANITIA PENGUJI

Ketua

Sekretaris

Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.
NIDN : 0030017402

Dr. ABRAR ADHANI, S.Sos., M.I.Kom
NIDN : 0111117804

PERNYATAAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan ini saya, Tony Dwi Suprada, NPM 1903110232, menyatakan dengan sungguh-sungguh:

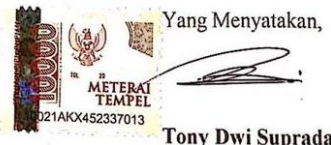
1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang undang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah oleh orang lain dengan sesuatu imbalan, atau mem plagiat atau menjiplak atau mengambil karya orang lain, adalah tindakan kejahatan yang harus dihukum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa skripsi ini adalah hasil karya dan tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain, atau karya plagiat, atau karya jiplakan dari karya orang lain.
3. Bahwa di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh kesarjanaaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia tanpa mengajukan banding menerima sanksi:

1. Skripsi saya ini beserta nilai-nilai hasil ujian skripsi saya dibatalkan.
2. Pencabutan kembali gelar kesarjanaaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijazah sarjana dan transkrip nilai yang telah saya terima.

Medan, Juni 2023

Yang Menyatakan,



Tony Dwi Suprada

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah rabbil'alamin, puji dan syukur penulis panjatkan atas limpahan rahmat serta hidayah yang diberikan Allah Shubhanallah wa Ta'ala kepada setiap makhluk-Nya. Shalawat serta salam senantiasa tersurahkan kepada Nabi Muhammad Shalallahu Alaihi wa Sallam, suri tauladan sekaligus inspirator umat yang tiada kering untuk digali ilmu dan kepribadiannya yang elok. Keberhasilan dalam penyusunan skripsi dengan judul "REPRESENTASI NILAI KEBUDAYAAN DALAM MUSIK VIDEO WONDERLAND INDONESIA EDISI *THE SACRED* NUSANTARA KARYA ALFFY REV" tidak terlepas dari do'a, bantuan, semangat, dukungan, bimbingan dan dorongan baik secara materil maupun spiritual dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua penulis Bapak Ariyanto dan Ibunda Susiati, orang tua tercinta, yang selalu memberikan semangat kepada anaknya. Orang tua terhebat yang Allah berikan kepada penulis yang selalu berbesar hati untuk memberikan do'a serta pengorbanan yang luar biasa tulus kepada anaknya. Karunia terbesar yang dimiliki penulis ialah Orang tua yang selalu membimbing anaknya dengan baik serta banyak mengajarkan arti kehidupan, semoga orang tua penulis selalu berada dalam lindungan Allah SWT

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

2. Bapak Dr. Arifin Saleh, S.Sos., M.SP. selaku dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
3. Bapak Dr. Abrar Adhani M.I.Kom selaku Wakil dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
4. Ibu Dra. Yurisna Tanjung M.AP selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
5. Bapak Akhyar Anshori S.Sos., M.I.Kom Selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
6. Bapak Faizal Hamzah Lubis S.Sos., M.I.Kom Selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
7. Bapak Dr. Muhammad Thariq, S.Sos., M.I.Kom Selaku pembimbing penulis yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran maupun dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi
8. Bapak dan Ibu Dosen serta pegawai biro FISIP UMSU yang telah membantu penulis dalam memenuhi kelengkapan berkas berkas penulis
9. Abangku Hardian dan Kakak iparku Debby serta keponakanku Arsy dan Sofiah yang sudah memberikan kebahagiaan ini serta telah mendoakan dan memberikan semangat kepada penulis
10. Pacar penulis Winda Fadillah Lubis yang selalu menemani serta memberikan dukungan dalam setiap proses penulisan skripsi ini hingga akhirnya dapat terselesaikan, maaf karena tidak dapat wisuda bersama dan

terima kasih selalu berusaha memberikan yang terbaik untuk masa depan kita, semoga kita bisa segera melaksanakan niat baik yang sudah kita rencanakan. Aamiin

11. Sahabat-sahabat penulis Bayu, Rofii, Froza, Jiddan, Amri, Rani, Akmal, Raihan, Delanie, Dewik, Fatwa, Ayuk, Deny terimakasih telah menemani dalam suka maupun duka, terimakasih untuk perjalanan cerita yang panjang ini kelak dapat kita ceritakan kembali saat kita berjumpa lagi, terimakasih sudah sangat peduli dan perhatian terhadap penulis
12. Hafiz, Ridho, Habibi, Baginda, Fachrul, Fachri, Baba kawan dari kampung halaman dan kawan kos terimakasih sudah menjadi bagian pertemananku serta semangat untuk kalian kedepanya
13. Ibu Sri selaku ibu kos penulis terimakasih telah memberikan kos-kosan yang murah dan bagus untuk saya tinggalin di kota Medan ini
14. Alfyy Rev dan semua kru dalam musik video Wonderland Indonesia sehingga musik video ini tersaji penulis dapat melakukan penelitian mengenai representasi nilai kebudayaan dalam musik video tersebut

Kepada mereka semua penulis tidak bisa memberikan balasan apapun hanya sekedar ucapan terimakasih dan permohonan maaf. Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala membalas kebaikan kalian dengan kebaikan pula. Jazakumullahu Khairan penulis menyadari masih banyak kekurangan maupun kesalahan dalam skripsi ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis menantikan kritik dan saran yang dapat membangun dalam penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga

Allah Subhanahu Wa Ta'ala selalu memberikan petunjuk dan kita semua selalu berada dalam lindungan-Nya Aamiin.

Medan, 20 Maret 2023

Penulis

Tony Dwi Suprada

1903110232

**REPRESENTASI NILAI KEBUDAYAAN DALAM MUSIK VIDEO
WONDERLAND INDONESIA EDISI *THE SACRED* NUSANTARA
KARYA ALFFY REV**

TONY DWI SUPRADA

1903110232

ABSTRAK

Musik video merupakan sarana kreatif dan populer dalam industri musik modern. Dalam beberapa dekade terakhir, musik video telah menjadi medium yang penting dalam mempromosikan lagu-lagu dan artis, serta mengekspresikan ide-ide dan pesan sosial melalui visual dan audio yang menarik. Musik video mencakup berbagai aspek, seperti estetika visual, narasi, representasi budaya, sosial, hingga pengaruh yang luar biasa terhadap pendengar dan penonton. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan nilai kebudayaan yang ada dalam musik video “Wonderland Indonesia Edisi *The Sacred* Nusantara”. Fokus penelitian adalah representasi budaya yang tergambar dalam musik video Wonderland Indonesia yang berdurasi 16 menit 57 detik. Penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Peirce mengategorikan teori segitiga makna yang terdiri dari tiga elemen utama yakni, tanda, objek dan interpretant. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi berupa *capture* pada tiap adegan dalam musik video yang dianggap peneliti menampilkan nilai kebudayaan. Peneliti melakukan analisis terhadap pemilihan gambar dan simbol yang berhubungan dengan representasi nilai kebudayaan yang ada dalam musik video Wonderland Indonesia. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat beberapa scene dalam musik video “Wonderland Indonesia Edisi *The Sacred* Nusantara” mengandung nilai kebudayaan yang beraneka ragam dan kreatif serta berhasil dalam menyampaikan pesan tentang keindahan budaya dan keberagaman Indonesia melalui musik video.

Kata kunci : Semiotika, Representasi Nilai Kebudayaan, Musik Video, Wonderland Indonesia Edisi *The Sacred* Nusantara

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Pembatasan Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.5.1 Secara Teoritis	5
1.5.2 Secara Praktis.....	6
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II URAIAN TEORITIS	8
2.1 Konsep Representasi.....	8
2.2 Representasi Menurut Para Ahli	9
2.2.1 Representasi menurut David Croteau dan William Hoynes	9
2.2.2 Representasi menurut Stuart Hall	9
2.3 Komunikasi Massa	9
2.4 Musik video.....	15
2.5 Musik Video Sebagai Media Komunikasi Massa	16
2.6 Semiotika Charles Sanders Pierce	17
2.7 Kebudayaan.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Jenis Penelitian	29
3.2 Kerangka Konsep	30
3.3 Definisi Konsep.....	31
3.4 Kategorisasi Penelitian	31
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.6 Teknik Analisis data	32

3.7 Waktu dan Lokasi Penelitian	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	34
4.1 Deskripsi Objek Penelitian	34
4.1.1 Sinopsis Musik Video Wonderland Indonesia edisi The Sacred Nusantara.....	34
4.1.2 Profil Rumah Produksi	35
4.2 Hasil Pembahasan.....	37
4.2.1 Analisis data Representasi Nilai Kebudayaan dalam Musik Video “Wonderland Indonesia Edisi The Sacred Nusantara Karya Alffy Rev”	37
BAB V PENUTUP	62
5.1 Simpulan	62
5.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Trikotomi	24
Tabel 4.1 Hasil Analisis Gambar Pada 0:25	37
Tabel 4.2 Hasil Analisis Gambar Pada 0:39	38
Tabel 4.3 Hasil Analisis Gambar Pada 0:53	39
Tabel 4.4 Hasil Analisis Gambar Pada 1:06	40
Tabel 4.5 Hasil Analisis Gambar Pada 1:26	41
Tabel 4.6 Hasil Analisis Gambar Pada 2:48	42
Tabel 4.7 Hasil Analisis Gambar Pada 3:12	43
Tabel 4.8 Hasil Analisis Gambar Pada 3:36	44
Tabel 4.9 Hasil Analisis Gambar Pada 4:02	45
Tabel 4.10 Hasil Analisis Gambar Pada 4:15.....	46
Tabel 4.11 Hasil Analisis Gambar Pada 4:21.....	47
Tabel 4.12 Hasil Analisis Gambar Pada 4:26.....	48
Tabel 4.13 Hasil Analisis Gambar Pada 4:34.....	49
Tabel 4.14 Hasil Analisis Gambar Pada 4:38.....	50
Tabel 4.15 Hasil Analisis Gambar Pada 4:59.....	51

Tabel 4:16 Hasil Analisis Gambar Pada 5:04	52
Tabel 4:17 Hasil Analisis Gambar Pada 5:25	53
Tabel 4:18 Hasil Analisis Gambar Pada 6:11	54
Tabel 4:19 Hasil Analisis Gambar Pada 6:21	55
Tabel 4:20 Hasil Analisis Gambar Pada 6:29	56
Tabel 4:21 Hasil Analisis Gambar Pada 7:11	57
Tabel 4:22 Hasil Analisis Gambar Pada 7:31	58
Tabel 4:23 Hasil Analisis Gambar Pada 9:52	59
Tabel 4:24 Hasil Analisis Gambar Pada 11:52.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tiga Dimensi Semiotika Charles Sanders Pierce	22
Gambar 3.1 Kerangka Konsep.....	30
Gambar 4.1 Logo PH Alffy Rev.....	35
Gambar 4.2 Poster Musik Video	35
Gambar 4.3 Hasil Capture 0:25	37
Gambar 4.4 Hasil Capture 0:39	38
Gambar 4.5 Hasil Capture 0:53	39
Gambar 4.6 Hasil Capture 1:06	40
Gambar 4.7 Hasil Capture 1:26	41
Gambar 4.8 Hasil Capture 2:48	42
Gambar 4.9 Hasil Capture 3:12	43
Gambar 4.10 Hasil Capture 3:36	44
Gambar 4.11 Hasil Capture 4:02	45
Gambar 4.12 Hasil Capture 4:15	46
Gambar 4.13 Hasil Capture 4:21	47
Gambar 4.14 Hasil Capture 4:26	48

Gambar 4:15 Hasil Capture 4:34	49
Gambar 4:16 Hasil Capture 4:38	50
Gambar 4:17 Hasil Capture 4:59	51
Gambar 4:18 Hasil Capture 5:04	52
Gambar 4:19 Hasil Capture 5:25	53
Gambar 4:20 Hasil Capture 6:11	54
Gambar 4:21 Hasil Capture 6:21	55
Gambar 4:22 Hasil Capture 6:29	56
Gambar 4:23 Hasil Capture 7:11	57
Gambar 4:24 Hasil Capture 7:31	58
Gambar 4:25 Hasil Capture 9:52	59
Gambar 4:26 Hasil Capture 11:52	60

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Musik video merupakan gabungan antara musik dan visual yang dipergunakan sebagai media promosi bagi para musisi. Musik video dipergunakan untuk mempromosikan musik atau ilustrasi visual oleh musisi pada penonton melalui televisi, *compact disc* (CD) di toko musik, kanal youtube ataupun perangkat lunak nonton berbayar. Pada musik video memiliki sebuah alur cerita yang menggambarkan klip itu tersendiri dimulai dari visual dan alur cerita yang dikemas layaknya sebuah film yang mengakibatkan penonton lebih paham untuk mencicipi apa maksud musik serta video yang ingin musisi sampaikan kepada penonton. Tanpa disadari, musik video dapat mensugesti penonton untuk kembali memutar secara berulang kali sebab adanya visual dan alur cerita yang menarik, salah satunya persona musisi favorit yang dapat membuat penonton terkesima. Musik video sangat ampuh untuk memperkenalkan suatu karya bukan hanya mengantarkan nama musisi itu tersendiri, musik video menjadi media buat menyampaikan pesan pada penonton yang ingin karyanya sampaikan lewat lagunya.

Musik video dibuat untuk menampilkan karya sang musisi dan memasarkan musik untuk meningkatkan penjualan pada album mereka. Musik video merupakan tipe dari film pendek dengan alur cerita yang padat dan terdiri dari potongan gambar atau visual yang telah dikemas menjadi satu bagian (Dzyak, 2010:11). Terdapat dua tipe yang sangat penting dalam musik video yaitu *cinematic video* yang berfokus

pada narasi dan alur cerita yang jelas. Selain itu ada juga *photographic video* yaitu kebalikan dari *cinematic video* yang tidak memfokuskan pada narasi dan alur cerita, bahkan lebih sering menggabungkan cara tutur film pada umumnya.

Dua tipe musik video tersebut, masih ada juga dua tipe musik video yang disebut sebagai *performance clip* dan *progressive clip*. Pada *performance clip* lebih berfokus kepada penampilan penyanyi dan grup musiknya, sedangkan *progressive clip* lebih berfokus pada bagian cerita dan visual yang dramatis dan menjadi bagian dari *cinematic video*. Dalam *progressive video* tidak ada jalan cerita yang ada hanyalah perubahan waktu dan perpindahan tempat yang dapat digunakan melalui editing.

Tidak hanya itu musik video bukan hanya menjadi sebuah alat promosi namun menjadi wadah sebuah seni yang akan mendukung karir para musisi di belahan dunia. Musik video banyak digunakan oleh para musisi untuk menyampaikan dan memperkuat pesan yang ingin mereka sampaikan lewat proses lagunya. Seperti musisi Alffy Rev dalam karya musik videonya yang berjudul "*Wonderland Indonesia Edisi The Sacred Nusantara*" dalam musik video tersebut tak hanya musik yang ditampilkan didalamnya namun beragam kebudayaan yang ditampilkan dalam musik video tersebut. Musik video Wonderland Indonesia memakai tipe *progressive video* yang memperdalam tentang kebudayaan Indonesia, lagu daerah dan kekayaan yang dimiliki bangsa Indonesia.

Wonderland Indonesia sendiri adalah hasil dari karya Alffy Rev, seorang komposer, produser, dan sinematografer Indonesia yang menciptakan karya musik

video Wonderland Indonesia yang menggabungkan beberapa lagu antara lain 7 lagu daerah dan 1 lagu kebangsaan Indonesia dan berbagai macam kebudayaan yang ada di Indonesia. Wonderland Indonesia Edisi *The Sacred Nusantara* adalah part 2 dari karya Alffy Rev sebelumnya musik video ini sendiri dirilis pada hari ulang tahun ke-77 Republik Indonesia pada 17 Agustus 2022. Video yang berdurasi 16 menit 57 detik telah ditonton sebanyak 12.928.711 penonton di kanal Youtube. Karya Alffy Rev mendapat respon yang positif dari masyarakat maupun youtuber dalam maupun luar negeri, musik video ini mempresentasikan Indonesia melalui *cinematography* yang epic, nilai kebudayaan yang beraneka ragam, serta memadukan musik elektronik (EDM) dan alat musik tradisional ke dalam lagu lagu daerah dan nasional.

Musik video mengandung beberapa unsur mulai dari tema, alur cerita dan tokoh yang diperankan namun pada Wonderland Indonesia tidak ada jalan cerita hanya perubahan waktu dan perpindahan tempat. Musik video juga merupakan salah satu media terefektif dan terpopuler dalam pembelajaran budaya oleh masyarakat. Di dalam musik video Wonderland Indonesia kita dapat mempelajari kebudayaan yang hidup di sekeliling kita, konsep budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta yaitu buddhayah, yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut *culture*, yang berasal dari kata Latin Colere, yaitu mengolah atau mengerjakan. Konsep budaya juga dapat dihadirkan dalam suatu produksi musik video, yang menggambarkan cerita atau skenario budaya tertentu yang ada dalam masyarakat.

Selama kemunculannya, musik video ini telah menempati posisi puncak (*trending nomor 1*) di kanal youtube selama beberapa minggu. “*Wonderland Indonesia Edisi The Sacred Nusantara*” merupakan bentuk kehadiran kembali (representasi) agar para generasi bangsa Indonesia semakin mencintai kebudayaan bangsa serta bangga terhadap kekayaan bangsa Indonesia itu tersendiri. Representasi merupakan proses produksi makna melalui bahasa yang peristiwanya tidak hanya terjadi secara lisan, tetapi juga visual. Representasi berkaitan dengan penggambaran suatu objek tertentu yang memiliki makna kepada orang lain. Dengan kata lain, representasi merupakan pemroduksian makna dari suatu gagasan, tindakan, atau pernyataan dalam bentuk kode-kode tertentu melalui perantara atau media representasi. Representasi dapat berwujud foto, film, cara berpakaian, gerak tubuh, penataan perabot rumah, pilihan makanan, tata ritual, upacara, dan wujud lain yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengungkapkan makna. Pemaknaan terhadap suatu objek yang dipresentasikan dapat berbeda antara satu budaya atau kelompok dengan budaya atau kelompok lainnya, hal ini telah disebabkan adanya aturan dan cara tersendiri bagi mereka dalam memaknai sesuatu.

Berdasarkan beberapa hal yang telah dipaparkan di atas, peneliti berfokus pada objek penelitian yang dianggap peneliti menarik yaitu representasi nilai kebudayaan. Untuk melihat bentuk representasi nilai kebudayaan dari beberapa kebudayaan tersebut peneliti kemudian memilih untuk mengkaji musik video “*Wonderland Indonesia Edisi The Sacred Nusantara*” yang di produksi oleh Alffy Rev. Musik video menggunakan studi analisis semiotika Charles Sanders Peirce

dalam bentuk skripsi yang berjudul Representasi Nilai Kebudayaan Dalam Musik Video “*Wonderland Indonesia Edisi The Sacred Nusantara*” karya Alffy Rev.

1.2 Pembatasan Masalah

Agar penulisan ini lebih terarah, peneliti sengaja membatasi masalah pada musik video “*Wonderland Indonesia Edisi The Sacred Nusantara*” berdurasi 16 menit 57 detik berupa scene yang memiliki adegan kebudayaan serta mencerminkan kebudayaan Indonesia.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas dan untuk memperjelas permasalahan yang dibahas, maka peneliti merumuskan pokok masalah dalam penelitian ini yakni bagaimana representasi nilai kebudayaan dalam musik video “*Wonderland Indonesia Edisi The Sacred Nusantara*” melalui analisis semiotika Charles Sanders Peirce.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui representasi nilai kebudayaan yang digambarkan secara visual pada musik video “*Wonderland Indonesia Edisi The Sacred Nusantara*”.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1.5.1 Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian-kajian dalam bidang Ilmu Komunikasi, khususnya pada bidang ilmu komunikasi yang berfokus pada analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi

manfaat serta pengetahuan tentang kebudayaan seluruh Indonesia sehingga dapat menimbulkan rasa cinta terhadap kebudayaan asli Indonesia dan tetap akan selalu menjaga kelestariannya.

1.5.2 Secara Praktis

Penelitian diharapkan dapat dijadikan referensi bagi akademisi yang mengambil bidang ilmu komunikasi terkhususnya yang menaruh minat pada bidang broadcasting atau penyiaran. Dan juga dapat memberikan masukan bagi masyarakat penikmat musik video Wonderland Indonesia untuk dapat mengambil makna dari apa yang ditontonya. Serta dapat memberikan semangat pada generasi muda untuk terus menjaga kebudayaan dan menjaga kelestariannya.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada penulisan skripsi ini penulis membuat suatu sistematika dengan penulisan menjadi V (Lima) bab yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bagian berisi tentang uraian dari Latar Belakang Masalah, Pembatasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II :URAIAN TEORITIS

Uraian teoritis yaitu menjelaskan dan mengguraikan tentang pengertian dari konsep representasi, komunikasi massa, musik video, teori semiotika Charles Sanders Pierce, musik video sebagai komunikasi massa dan makna kebudayaan.

BAB III :METODE PENELITIAN

Terdiri dari uraian jenis penelitian, kerangka konsep, definisi konsep, kategorisasi penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, lokasi dan waktu penelitian serta deskripsi ringkas tentang obbjek penelitian.

BAB IV :HASIL DAN PEMBAHASAN

Terdiri dari temuan hasil analisis representasi kebudayaan pada musik video Wonderland Indonesia Edisi *The Sacred Nusantara* Karya Alffy Rev.

BAB V :PENUTUP

Terdiri dari simpulan dan saran hasil penelitian.

BAB II

URAIAN TEORITIS

2.1 Konsep Representasi

Representasi berasal dari bahasa Inggris, *representation*, yang berarti perwakilan, gambaran atau penggambaran. Secara sederhana, representasi dapat diartikan sebagai gambaran mengenai suatu hal yang terdapat dalam kehidupan yang digambarkan melalui suatu media. Representasi menurut Chris Barker adalah konstruksi sosial yang mengharuskan kita mengeksplorasi pembentukan makna tekstual dan menghendaki penyelidikan tentang cara dihasilkannya makna pada beragam konteks. Representasi dan makna budaya memiliki materialitas tertentu. Mereka melekat pada bunyi, prasasti, objek, citra, buku, majalah, film dan program televisi. Mereka diproduksi, ditampilkan, digunakan, dan dipahami dalam konteks sosial tertentu (Vera, 2014).

Representasi sebagai proses perekaman gagasan, pengetahuan, atau pesan secara fisik. Secara lebih tepat dapat diidefinisikan sebagai penggunaan “tanda-tanda” (gambar, suara, dan sebagainya) untuk menampilkan ulang sesuatu yang diserap, diindera, dibayangkan, atau dirasakan dalam bentuk fisik (Danesi, 2010: 280). Representasi adalah bahasa untuk mengungkapkan suatu hal yang memiliki arti. Representasi juga merupakan bagian yang penting dalam proses di mana sebuah arti dibentuk dan dibenturkan dengan budaya.

2.2 Representasi Menurut Para Ahli

2.2.1 Representasi menurut David Croteau dan William Hoynes

Representasi merupakan hasil dari proses penyeleksian yang menggarisbawahi hal tertentu dan hal lain lainnya diabaikan. Representasi bekerja pada hubungan antara tanda dan makna. Konsep representasi sendiri bisa berubah-ubah, selalu ada makna baru. Nuraini Julianti berpendapat bahwa representasi bisa berubah-ubah akibat makna yang juga berubah-ubah (Wibowo, 2013:149-150).

2.2.2 Representasi menurut Stuart Hall

Representasi berarti adalah salah satu praktek saling memproduksi kebudayaan. Menurut Stuart Hall tentang kebudayaan adalah representasi dikarekan, pengertian representasi adalah suatu konsep yang sangat luas. Bahasa medium yang menjadi suatu perantara dalam pemaknaan sesuatu lewat bahasa dalam hal ini simbol-simbol dan tanda tertulis, lisan atau gambar) yang mengungkapkan suatu pikiran, konsep dan ide-ide tentang sesuatu. Makna sesuatu hal yang tidak lepas dari cara individu yang mempresentasikan.

2.3 Komunikasi Massa

Definisi komunikasi massa yang paling sederhana menurut bittner ialah komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa dalam jumlah yang besar atau banyak dan ditujukan kepada banyak orang. Komunikasi massa harus menggunakan media massa untuk menyampaikan pesan kepada khalayak ramai, sekalipun komunikasi itu disampaikan kepada khalayak ramai namun apabila tidak menggunakan media massa maka tidak dapat disebut sebagai komunikasi massa (Romli, 2017).

Komunikasi massa sangat membutuhkan media massa sebagai medium penyampaian pesan untuk diteruskan kepada khalayak ramai, media massa memiliki sifat dan karakteristik yang mampu menjangkau massa dalam jumlah yang besar dan juga luas. Media massa bersifat publik dan mampu memberikan popularitas terhadap siapa saja yang muncul pada media massa. Karakteristik media tersebut memberikan pelajaran bagi kehidupan politik hingga budaya masyarakat dalam cakupan kontemporer dewasa (Zuhri et al, 2020).

Komunikasi massa merupakan proses penciptaan makna yang sama di antara media massa dan para komunikannya. Proses komunikasi massa melibatkan aspek komunikasi intrapersonal, komunikasi antarpribadi, komunikasi kelompok hingga komunikasi organisasi. Teori komunikasi massa umumnya memfokuskan pada struktur media, hubungan media dan masyarakat, hubungan antara media dan khalayak, aspek budaya dari komunikasi massa serta dampak hasil komunikasi massa terhadap individu (Romli, 2017).

Dibandingkan pada kajian komunikasi yang lain, seperti komunikasi antar pribadi, komunikasi kelompok maupun komunikasi organisasi, kajian komunikasi massa boleh dikatakan sebagai kajian yang perkembangannya relatif cepat terutama pada hal ini tak dapat dilepaskan dari perkembangan teknologi komunikasi yang dapat menjadikan komunikasi massa berkembang secara cepat. Komunikasi massa yang mengalami lompatan teknologi digital yang dahsyat, kini membentuk pola komunikasi yang lebih interaktif. Media massa memanfaatkan kecanggihan dan kecepatan media sosial yang pada akhirnya membentuk pola baru komunikasi manusia karena termediasi teknologi (Adhani et al., 2022).

Menurut Severin dan Tankard (1997) bahwa tujuan dari teori komunikasi massa yang lebih spesifik ialah:

a. Untuk menjelaskan pengaruh-pengaruh komunikasi massa. Pengaruh ini mungkin yang kita harapkan seperti pemberitaan kepada masyarakat selama pemilihan, atau yang tidak diharapkan, seperti menyebabkan peningkatan kekerasan dalam masyarakat.

b. Untuk menjelaskan manfaat komunikasi massa yang digunakan masyarakat. Dalam beberapa hal, melihat manfaat komunikasi massa oleh masyarakat menjadi lebih bermakna daripada melihat pengaruhnya. Pendekatan ini mengakui adanya peranan yang lebih aktif pada audiens komunikasi. Setidaknya ada dua faktor yang digabung untuk member tekanan yang lebih besar pada aktivitas audiens dan penggunaan komunikasi massa dari pada pengaruhnya. Salah satu faktornya adalah bidang psikologi kognitif dan pemrosesan informasi. Faktor lain adalah perubahan teknologi komunikasi yang bergerak menuju teknologi yang semakin tidak tersentralisasi, pilihan pengguna yang lebih banyak, diversitas isi yang lebih besar, dan keterlibatan yang lebih aktif dengan isi komunikasi oleh pengguna individual.

c. Untuk menjelaskan pembelajaran dari media massa.

d. Untuk menjelaskan peran media massa dalam pembentukan pandangan-pandangan dan nilai-nilai masyarakat. Para politisi dan tokoh masyarakat sering memahami pentingnya peran komunikasi massa dalam pembentukan,

nilai-nilai dan pandangan dunia. Kadang-kadang mereka mungkin membesar-besarkan suatu masalah dan ikut mengkritik acara-acara atau film yang didasarkan hanya pada spekulasi. Namun dasar mereka bahwa isi media massa mempengaruhi nilai-nilai masyarakat memiliki kebenaran.

Menurut Anshori (2016), Kekuatan media massa (*powerful media*) sebagai saluran untuk mempengaruhi khalayak, telah banyak memberikan andil dalam pembentukan opini public. Komunikasi massa mempengaruhi baik media audio visual maupun media cetak. Komunikasi massa selalu melibatkan lembaga, dan komunikatornya bergerak dalam organisasi yang kompleks. Apabila pesan itu disampaikan melalui media pertelevisian maka prosesnya komunikator melakukan suatu penyampaian pesan melalui teknologi audio visual secara verbal maupun nonverbal dan nyata. Adapun beberapa ciri-ciri komunikasi massa sebagai berikut.

a) Pesan Bersifat Umum

Komunikasi massa bersifat terbuka, artinya komunikasi massa itu ditunjukkan untuk semua orang dan tidak ditunjukan untuk sekelompok orang tertentu. Oleh karena itu, komunikasi massa bersifat umum. Pesan komunikasi massa dapat berupa fakta, peristiwa, atau opini. Namun tidak semua fakta dan peristiwa yang terjadi di sekeliling kita dapat dimuat media massa. Pesan komunikasi massa yang dikemas dalam bentuk apapun harus memenuhi kriteria penting atau kriteria yang menarik.

b) Komunikannya Anonim dan Heterogen

Pada komunikasi antarpersonal, komunikator akan mengenal komunikannya dan mengetahui identitasnya. Sedangkan dalam komunikasi massa, komunikator tidak mengenal komunikan (anonim), karena komunikasinya menggunakan media dan tidak tatap muka secara langsung. Di samping anonim, komunikan komunikasi massa adalah heterogen, karena terdiri dari berbagai lapisan masyarakat yang berbeda, yang dapat dikelompokkan berdasarkan faktor usia, faktor jenis kelamin, pendidikan, pekerjaan, latar belakang budaya, agama dan tingkatan ekonomi

c) Media Massa Menimbulkan Kerempakan

kelebihan komunikasi massa dibandingkan dengan komunikasi lainnya ialah, jumlah sasaran khalayak atau komunikan yang digapainya relatif banyak hingga tak terbatas, bahkan lebih dari itu. Komunikan yang banyak tersebut secara serempak pada waktu yang bersamaan memperoleh pesan yang sama. Effendi (1981) mengartikan keserempakan media massa itu sebagai keserempakan kontak dengan sejumlah besar penduduk dari jarak yang jauh dari komunikator, dan penduduk tersebut satu sama lainnya berada dalam keadaan terpisah. (Erdianto, 2007: 9).

d) Komunikasi Lebih Mengutamakan Isi dari pada Hubungan

Salah satu prinsip komunikasi mempunyai dimensi isi dan dimensi hubungan. Dimensi isi menunjukkan muatan atau isi komunikasi. Yaitu apa yang dikatakan dan apa yang dilakukan, sedangkan dimensi hubungan

menunjukkan bagaimana cara mengatakannya, yang juga mengisyaratkan bagaimana hubungan para peserta komunikasi itu (Mulyana, 2000:99)

e) Komunikasi Massa Yang Bersifat Satu Arah

Selain ada ciri yang merupakan keunggulan komunikasi massa, ada juga ciri komunikasi massa yang merupakan kelemahannya. Karena komunikasinya melalui media massa, yang bersifat satu arah, maka komunikator dan komunikasinya tidak dapat melakukan kontak secara langsung.

f) Stimulasi Alat Indra yang Terbatas

Ciri komunikasi massa lainnya yang dapat dianggap salah satu kelemahannya, adalah stimulasi alat indra yang terbatas. Dalam komunikasi massa, stimulasi alat indra bergantung pada jenis media massa. Pada surat kabar dan majalah pembaca hanya melihat, pada radio siaran dan rekaman auditif audience hanya mendengar, sedangkan pada media televisi dan film *audience* menggunakan indra penglihatan dan pendengar.

g) Umpan Balik Tertunda dan Tidak Langsung.

Dalam dunia komunikasi komponen umpan balik atau yang lebih populer disebut dengan *feedback* merupakan faktor penting dalam proses komunikasi. Begitupula pada komunikasi sering sekali dibutuhkan guna mendapatkan *feedback* yang disampaikan oleh komunikasinya. Umpan balik sebagai respons mempunyai volume yang tidak terbatas artinya, komunikator komunikasi massa tidak dapat dengan segera mengetahui reaksi khalayak terhadap pesan yang disampaikannya.

2.4 Musik video

Musik sering memiliki kekuatan dalam menyampaikan komunikasi emosi. Dapat diakui bahwa musik dapat menjadi penghubung untuk menyampaikan perasaan selain mengkomunikasikan dan membangkitkan rentetan emosi. Kekuatan musik dapat dirasakan mulai dari kemampuannya untuk mengakibatkan orang merasa tidak nyaman (misal dari musik hingar bingar yang terdengar campur aduk) sampai menjadi saran untuk menyentuh emosi paling lembut yang bisa dirasakan seseorang (Meyer, dalam Djohan, 2009)

Musik video dibuat dikhususkan untuk menayangkan dan memasarkan music dengan tujuan meningkatkan penjualan deretan album mereka. Musik video merupakan gabungan antara film pendek dengan campuran alur cerita yang padat hanya terdiri dari beberapa potongan gambar yang dikemas menjadi satu bagian (Dzyak, 2010).

Lagu merupakan musik yang memiliki unsur teks/lirik. Unsur teks/lirik mengandung pesan tertentu sehingga lagu juga bisa didefinisikan sebagai produk media massa. Media massa melibatkan produksi dalam jumlah yang besar dan merupakan salah satu karakteristik budaya populer yang dapat dilihat saat ini (Moylan, dalam Yuniarti, 2009).

Musisi harus dapat membawa penonton tertarik untuk melihat karya yang telah dibuatnya, dan juga musisi diharuskan dapat mempengaruhi atau mengekspresikan karya musik video kepada khalayak ramai. Dengan demikian penonton menjadi tertarik dan ingin menonton musik video secara berulang-ulang

kali dikarenakan didalam musik video tersebut dapat menyampaikan emosi hingga visual yang baik.

Musik video sudah menjadi media berekspresi bagi para musisi untuk dapat menyampaikan pesan yang dituliskan melalui lagu, dan ditayangkan secara visual. Menurut Rabiger (2013:58) musik video memiliki lima bahasa universal, antara lain:

1. Bahasa Ritme (Irama), bahasa visual yang terdapat pada music video dan disesuaikan dengan tempo dari sebuah lagu.
2. Bahasa Musikalisasi, (instrument musik) yaitu bahasa visual yang terkandung pada music video yang ada kaitannya dengan nilai musikalisasi, seperti jenis music, alat musik, atau profil musisi.
3. Bahasa Nada, yaitu bahasa visual yang akan disesuaikan dengan aransemen nada.
4. Bahasa Lirik, yaitu bahasa visual yang berhubungan dengan lirik lagu. Juga bisa disimbolkan, missal lirik “cinta” diungkapkan dengan bunga, warna merah muda, atau hati.
5. Bahasa Performance, yaitu bahasa visual yang berhubungan dengan karakter musisi.

2.5 Musik Video Sebagai Media Komunikasi Massa

Komunikasi massa merupakan pesan yang dikomunikaasikan sang komunikator melalui media massa pada komunikan dengan jumlah yang banyak. Musik video intinya ialah pesan yang disampaikan musisi kepada khalayak luas buat memperkuat pesan dari lirik lagu melalui media massa, televisi atau internet.

Dari karakteristiknya terdapat lima karakteristik komunikasi massa yaitu, komunikasi berlangsung satu arah, komunikatornya melembaga, pesan yang disampaikan bersifat awam, melahirkan kekompakan, serta komunikasi bersifat tidak sejenis (Nurudin, 2007).

Musik video digolongkan sebagai bentuk media komunikasi massa sebab memiliki beberapa unsur, ciri, serta fungsi yang sama dengan komunikasi massa. Di mana di dalamnya komunikasi berlangsung satu arah berasal dari media televisi/internet kepada khalayak, komunikator dalam hal ini melibatkan banyak pihak dalam satu produksi pembuatan musik video sampai didistribusikan. Setelah didistribusikan komunikator tidak lagi mengenal komunikasi atau khalayak yang berbeda-beda.

Musik video sebagai media komunikasi massa merupakan salah satu bagian media elektronik yang memiliki peran yang sangat kuat pada perkembangan media massa saat ini. Fungsi komunikasi massa menjadi penafsiran sangat kuat kaitannya pada dalam fungsi musik video. Produsen musik video akan membaca lirik serta nuansa lagu untuk dijadikan sebuah karya baru yaitu dalam bentuk musik video. Tujuannya untuk memperkuat pesan dari lagu tersebut agar khalayak penikmatnya diharapkan lebih paham mendalami pesan yang ada dalam lagu tersebut lewat musik video yang telah dibuat.

2.6 Semiotika Charles Sanders Peirce

Istilah *semiotika* secara Etimologis semiotika berasal dari kata Yunani yakni "*semeion*" yang berarti "tanda". Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang atas dasar mewakili sesuatu yang lain. Semiotik atau penyelidikan

simbol-simbol membentuk tradisi pemikiran yang penting dalam teori komunikasi. Semiotik atau penyelidikan simbol-simbol membentuk tradisi pemikiran yang penting dalam teori komunikasi (Faizal, dalam Sobur, 2011). Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang atas dasar mewakili sesuatu yang lain. Semiotik atau penyelidikan simbol-simbol membentuk tradisi pemikiran yang penting dalam teori komunikasi yang berarti penafsiran tanda. Istilah "*semeion*" ini sebelumnya berkembang padanya berakar pada tradisi studi klasik dan skolastik atas seni retorika, poetika, dan logika "Tanda" pada masa itu masih bermakna suatu hal yang menunjuk pada adanya hal yang lain, misalnya asap menandakan adanya api (Fatimah, dalam Kurniawan, 2001:49).

Istilah *semiotika* atau *semiotik*, yang dimunculkan pada sekitar pada akhir abad ke-19 oleh filsuf aliran pragmatik Amerika, Charles Sanders Peirce, merujuk kepada "doktrin formal tentang tanda-tanda". Yang menjadi dasar dari semiotika adalah konsep tentang tanda: tak hanya bahasa dan sistem komunikasi yang tersusun oleh tanda-tanda, melainkan dunia itu sendiri pun sejauh terkait dengan pikiran manusia seluruhnya terdiri atas tanda-tanda karena, jika tidak begitu, manusia tidak akan bisa menjalin hubungannya dengan realitas. Bahasa itu sendiri merupakan sistem tanda yang paling fundamental bagi manusia, sedangkan tanda-tanda nonverbal seperti gerak-gerik, bentuk-bentuk pakaian, serta beraneka praktik sosial konvensional lainnya, dapat dipandang sebagai sejenis bahasa yang tersusun dari tanda-tanda bermakna yang dikomunikasikan berdasarkan relasi-relasi (Sobur, 20:13).

Semiotika adalah sebuah cabang keilmuan yang memperlihatkan pengaruh semakin penting sejak empat dekade yang lalu, tidak saja sebagai metode kajian (*decoding*), akan tetapi juga sebagai metode penciptaan (*encoding*). Semiotika telah berkembang menjadi sebuah model atau paradigma bagi berbagai bidang keilmuan yang sangat luas, yang menciptakan cabang- cabang semiotika khusus, diantaranya adalah semiotika binatang (*zoo semiotics*), semiotika kedokteran (*medical semiotic*), semiotika arsitektur, semiotika seni, semiotika fashion, semiotika film, semiotika sastra, semiotika televisi, dan termasuk semiotika desain (Fatimah, dalam Piliang, 2003:255).

Charles Sanders Peirce mendefinisikan semiotika sebagai tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengannya, yakni cara berfungsinya, hubungan dengan tanda lain, pengirimnya, dan penerimanya oleh mereka yang menggunakannya (Van Zoest, 1978, dalam Rusmana, 2005). Perkembangan semiotika sebagai bidang studi ditetapkan dalam pertemuan Vienna Circle yang berlangsung di Universitas Wina tahun 1922. Semiotika dikelompokkan menjadi tiga bagian atau tiga cabang ilmu tentang tanda.

1. *Semantics*, yang mempelajari bagaimana sebuah tanda berkaitan dengan yang lain.
2. *Syntactics*, yang mempelajari bagaimana sebuah tanda memiliki arti dengan tanda yang lain.
3. *Pragmatics*, yang mempelajari bagaimana tanda digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Sedangkan studi tentang bagaimana mengorganisasikan system tanda-tanda dan penggunaannya disebut *syntactic* dan *pragmatic codes*. *Syntactic* mempelajari bahwa sebuah tanda mempunyai arti bila dikaitkan dengan tanda yang lain dalam sebuah aturan formasi, atau disebut sebagai tata bahasa. Sebaliknya, *pragmatics* mempelajari bahwa sesuatu memiliki arti tergantung pada kesepakatan sehari-hari sebuah komunitas.

Berdasarkan lingkup pembahasannya, semiotika dibedakan atas tiga macam berikut.

1. Semiotika murni (*pure*)

Pure semiotic membahas tentang dasar filosofis semiotika, yaitu berkaitan dengan metabahasa, dalam arti hakikat bahasa secara universal. Misalnya, pembahasan tentang hakikat bahasa sebagaimana dikembangkan oleh Saussure dan Peirce.

2. Semiotika deskriptif (*descriptive*)

Descriptive semiotic adalah lingkup semiotika yang membahas tentang semiotika tertentu atau bahasa tertentu secara deskriptif.

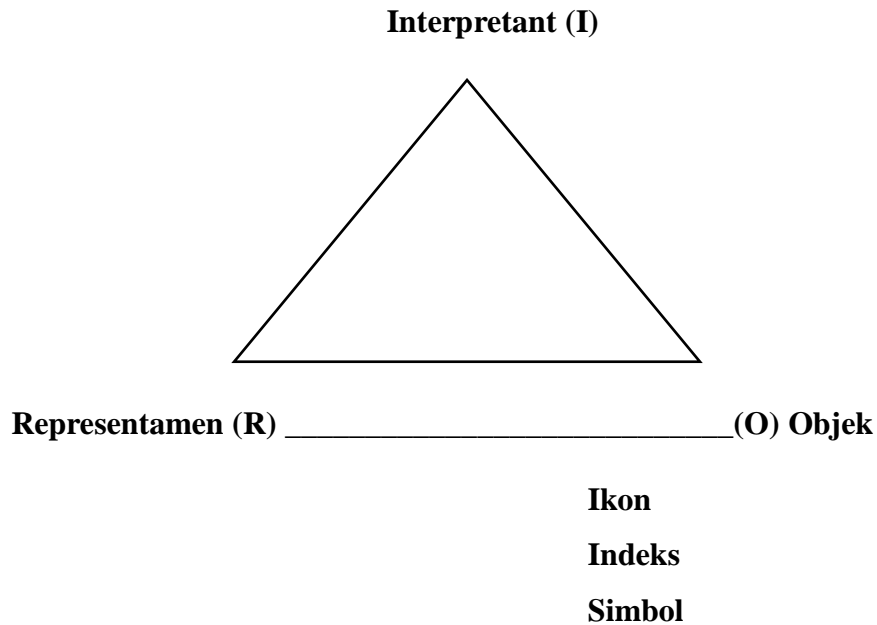
3. Semiotika terapan (*applied*)

Applied semiotic adalah lingkup semiotika yang membahas tentang penerapan semiotika pada bidang atau konteks tertentu, misalnya dengan kaitannya dengan system tanda social, sastra, komunikasi, periklanan, dan lain sebagainya.

Charles Sanders Peirce mengajukan model *triadic* dan konsep trikotominya yang terdiri atas:

1. Representamen/sign (tanda), bentuk yang diterima oleh tanda atau berfungsi sebagai tanda. Atau di istilahkan menjadi sign.
2. Interpretan (“hasil” hubungan representamen dengan objek); bukan penafsiran tanda, tetapi lebih merujuk pada makna dari tanda
3. Objek (sesuatu yang dirujuk); sesuatu yang merujuk pada tanda. Object dapat berupa representasi mental (ada dalam pikiran), dapat juga berupa sesuatu yang nyata diluar tanda. (Peirce, 1931 & Silverman, 1983, dalam Chandler).

Model *Triadic Peirce* (Representamen + objek + interpretant = tanda). Model semiosis yang mewakili tiga tahap yaitu representamen (sesuatu) objek (sesuatu di dalam kognisi manusia) interpretant (proses penafsiran). Peirce mengemukakan bahwa proses semiosis pada dasarnya tidak terbatas. Jadi interpretant dapat berubah menjadi representamen baru yang kemudian berproses mengikuti semiosis, secara tak terbatas. Dalam proses itu, representamen berada di dalam kognisi, sedangkan kadar penafsiran makin lama menjadi makin tinggi (Peirce, dalam Hoed, 2011:20).



Gambar 2.1 Tiga dimensi tanda hubungan representamen, objek, dan interpretant, Christomy, (2004: 127)

Sumber: Fatimah, *semiotika dalam kajian iklan masyarakat (ILM)*. (2020:34).

Pierce menciptakan model triadic atau konsep trikotomi, representament adalah bentuk yang diterima oleh tanda atau berfungsi sebagai tanda Saussure menamakannya (*signifier*). Representamen, bentuk yang diterima oleh tanda atau berfungsi sebagai tanda Saussure menamakannya (*signifier*). Representamen kadang diistilahkan juga menjadi sign. Interpretant, bukan penafsir tanda tetapi lebih merujuk pada sesuatu yang lain berdasarkan kapasitasnya. Sesuatu yang dimaksud adalah representamen mengacu objek berdasarkan kapasitasnya adalah interpretant (interpretasi) berdasarkan cara kita memaknai suatu objek (sesuatu).

Menurut Pierce sesuatu dapat disebut representamen (tanda) jika memenuhi dua syarat yakni: (1) bisa dipersepsi, baik dengan panca indera maupun dengan pikiran. (2) dan berfungsi sebagai tanda (mewakili sesuatu yang lain). Objek

adalah sesuatu yang dirujuk tanda. Dapat berupa materi yang tertangkap panca indera, bisa juga bersifat mental atau imajiner. Interpretant adalah tanda yang ada dalam benak seseorang, maka muncullah makna tentang sesuatu yang diwakilli oleh tanda tersebut, proses inilah yang disebut proses semiosis. Proses semiosis adalah proses pemaknaan dan penafsiran atas benda atau perilaku berdasarkan pengalaman budaya seseorang (Hoed, 2011:21).

Berdasarkan konsep tersebut maka dapat dikatakan bahwa makna sebuah tanda dapat berlaku secara pribadi, sosial, atau bergantung pada konteks tertentu. Perlu dicata bahwa tanda tidak dapat mengungkapkan sesuatu, tanda hanya berfungsi menunjukkan, sang penafsirlah yang memaknai berdasarkan pengalamannya masing-masing.

Model segitiga Peirce memperlihatkan masing-masing titik dihubungkan oleh garis dengan dua arah, yang artinya setiap istilah dapat dipahami hanya dalam hubungan satu dengan yang lainnya. Peirce menggunakan istilah yang berbeda untuk menjelaskan fungsi tanda yang baginya adalah proses konseptual, terus berlangsung dan tak terbatas (yang disebutnya “*semiosis* tak terbatas”, rantai makna keputusan oleh tanda-tanda baru menafsirkan tanda sebelumnya atau seperangkat tanda-tanda).

Dalam model Peirce, makna dihasilkan melalui rantai dari tanda-tanda (menjadi interpretant). Yang berhubungan dengan model dialogisme Mikhail Bakhtin, di mana setiap ekspresi budaya selalu merupakan respon atau jawaban

terhadap ekspresi sebelumnya, dan yang menghasilkan respons lebih lanjut dengan menjadi addressible kepada orang lain (Martin Irvine, 1998-2010).

1. Representamen / sign (tanda)
2. Objek (sesuatu yang dirujuk)
3. Interpretant (“hasil” hubungan representamen dan objek)

Pada teori semiotika Charles Sanders Peirce memiliki titik sentral pada sebuah trikotomi yang terdiri atas 3 tingkat dan 9 sub-tanda.

	1	2	3
Representamen (R)	Qualisign	Sinisign	Legisign
Object (O2)	Icon	Indek	Simbol
Interpretant (I3)	Rhema	Dicisign	Argument

Tabel 3.1

Klasifikasi berdasarkan kategori yang dikembangkan oleh Charles Sanders Peirce yakni:

1. *Firstness* (kepertamaan), yaitu sebagaimana adanya, positif dan tidak memulai pada sesuatu yang lain. Ia adalah golongan yang tak terekleksikan, potensial, bebas dan langsung.
2. *Secondness* (kekeduaan), merupakan golongan perbandingan, faktisitas, Tindakan, realitas, dan pengalaman dalam ruang dan waktu.
3. *Thirdness* (keketigaan), mengacu pada golongan mediasi, kebiasaan, ingatan, kontinuitas, sintesis, komunikasi, representasi hingga tanda-tanda.

Berikut pembagian Tikotomi yang meliputi tiga tingkat dan Sembilan

Trikotomi Pertama

Representamen (*Sign*) merupakan bentuk fisik atau segala sesuatu yang dapat diserap pancaindra dan mengacu pada sesuatu, Representamen diklasifikasikan menjadi tiga antara lain:

- a) *Qualisign*: tanda berdasarkan sifatnya. Contoh: warna merah, karena dapat dipakai untuk menunjukkan cinta, bahaya, atau larangan.
- b) *Sinsign*: tanda berdasarkan bentuk atau rupa dalam kenyataan. Contoh: suatu jeritan, bisa berarti heran, senang, atau kesakitan.
- c) *Legisign*: tanda berdasarkan suatu peraturan yang berlaku umum, suatu konvensi, atau suatu kode. Contoh: rambu-rambu lalu lintas

Trikotomi Kedua

Objek diklasifikasikan menjadi tiga antara lain:

- a) *Icon* ialah tanda yang menyerupai yang diwakilkanya atau suatu tanda yang menggunakan kesamaan atau ciri-ciri yang menyerupai dengan napa yang telah dimaksudkan.
- b) *Indeks* ialah tanda yang sifatnya bergantung pada keberadaan denotasi (makna sebenarnya).
- c) *Symbol* ialah tanda yang ditentukan oleh suatu perturan yang berlaku umum atau ditentukan oleh suatu kesepakatan bersama.

Trikotomi Ketiga

Interpretan diklasifikasikan menjadi tiga antara lain:

- a) *Rheme* ialah tanda yang masih dapat dikembangkan karna memungkinkan penafsiran dalam makna yang berbeda-beda.
- b) *Dicisign* ialah tanda yang interpretanya memiliki hubungan yang benar ada atau tanda yang sesuai dengan fakta dan kenyataanya.
- c) *Argument* ialah tanda yang mempunyai sifa interpretanya berlaku umum atau tanda yang berisi alasan tentang suatu hal.

Pemahaman penggunaan teori semiotika Charles Sanders Peirce menjadi sebuah bantuan bagi peneliti untuk menganalisis tanda-tanda terutama pada bidang ilmu komunikasi. Pada tiga tanda Peirce yaitu, ikon, indeks dan juga symbol sudah dapat digunakan untuk mengetahui hasilnya, namun peneliti juga dapat menggunakan trikotomi pertama, kedua dan ketiga bila ingin menganalisis lebih dalam lagi

2.7 Kebudayaan

Manusia dan kebudayaan tak terpisahkan, secara bersma-sama Menyusun kehidupan. Manusia menghimpun diri menjadi satuan, sosial-budaya, menjadi masyarakat. Masyarakat manusia melahirkan, menciptakan, menumbuhkan, dan mengembangkan kebudayaan tak ada manusia tanpa kebudayaan dan sebaliknya tak ada kebudayaan tanpa manusia: tak ada masyarakat tanpa kebudayaan, tak ada kebudayaan tanpa masyarakat. Di antara makhluk-makhluk ciptaan Al-Khaliq, banyak masyarakat manusia yang meniru-niru Sang Pencipta Agung merekayasa

kebudayaan. Kebudayaan adalah reka-cipta manusia dalam masyarakatnya (Kistanto N.H).

Komunikasi dan budaya dua entitas tidak terpisahkan, sebagaimana dikatakan (Edward T Hall dalam, Liliweri, 2016) mengatakan budaya adalah komunikasi dan komunikasi adalah budaya. Begitu seseorang mulai berbicara tentang komunikasi, tidak terhindarkan orang itu pun berbicara tentang budaya, maka budaya dan komunikasi berinteraksi secara erat dan dinamis. Inti budaya adalah komunikasi, karena budaya muncul karena komunikasi (Thariq & Anshori, 2017).

Pada dasarnya budaya memiliki nilai-nilai yang senantiasa diwariskan, ditafsirkan dan dilaksanakan seiring dengan proses perubahan sosial kemasyarakatan. Pelaksanaan nilai-nilai budaya merupakan bukti legitimasi masyarakat terhadap budaya. Eksistensi budaya dan keragaman nilai-nilai luhur kebudayaan yang dimiliki oleh bangsa Indonesia merupakan sarana dalam membangun karakter warga negara, baik yang berhubungan dengan karakter privat maupun karakter publik.

Kebudayaan adalah pola dari pengertian-pengertian atau makna yang terjalin secara menyeluruh dalam simbol-simbol yang ditransmisikan secara historis, suatu sistem mengenai konsepsi-konsepsi yang diwariskan dalam bentuk-bentuk simbolik yang dengan cara tersebut manusia berkomunikasi, melestarikan dan mengembangkan pengetahuan dan sikap mereka terhadap kehidupan. Pendapat ini menekankan bahwa kebudayaan merupakan hasil karya manusia yang dapat

mengembangkan sikap mereka terhadap kehidupan dan diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui proses komunikasi dan belajar agar generasi yang diwariskan memiliki karakter yang tangguh dalam menjalankan kehidupan (Geertz, 1992).

Ahli kebudayaan memandang kebudayaan sebagai suatu strategi (Van Peursen, 1976: 10). Salah satu strategi adalah memperlakukan (kata/istilah) kebudayaan bukan sebagai “kata benda” melainkan “kata kerja.” Kebudayaan bukan lagi semata-mata koleksi karya seni, buku-buku, alat-alat, atau museum, gedung, ruang, kantor, dan benda-benda lainnya. Kebudayaan terutama dihubungkan dengan kegiatan manusia (Van Peursen, 1976: 11) yang bekerja, yang merasakan, memikirkan, memprakarsai dan menciptakan. Dalam pengertian demikian, kebudayaan dapat dipahami sebagai “hasil dari proses-proses rasa, karsa dan cipta manusia. Dengan begitu, (manusia) berbudaya adalah (manusia yang) bekerja demi meningkatnya harkat dan martabat tmanusia. Strategi kebudayaan yang menyederhanakan praktek operasional kebudayaan dalam kehidupan sehari-hari dan kebijakan sosial dilakukan dengan menyusun secara konseptual unsur-unsur yang sekaligus merupakan isi kebudayaan (Kistanto dalam, Van Peursen, 1976: 11)

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

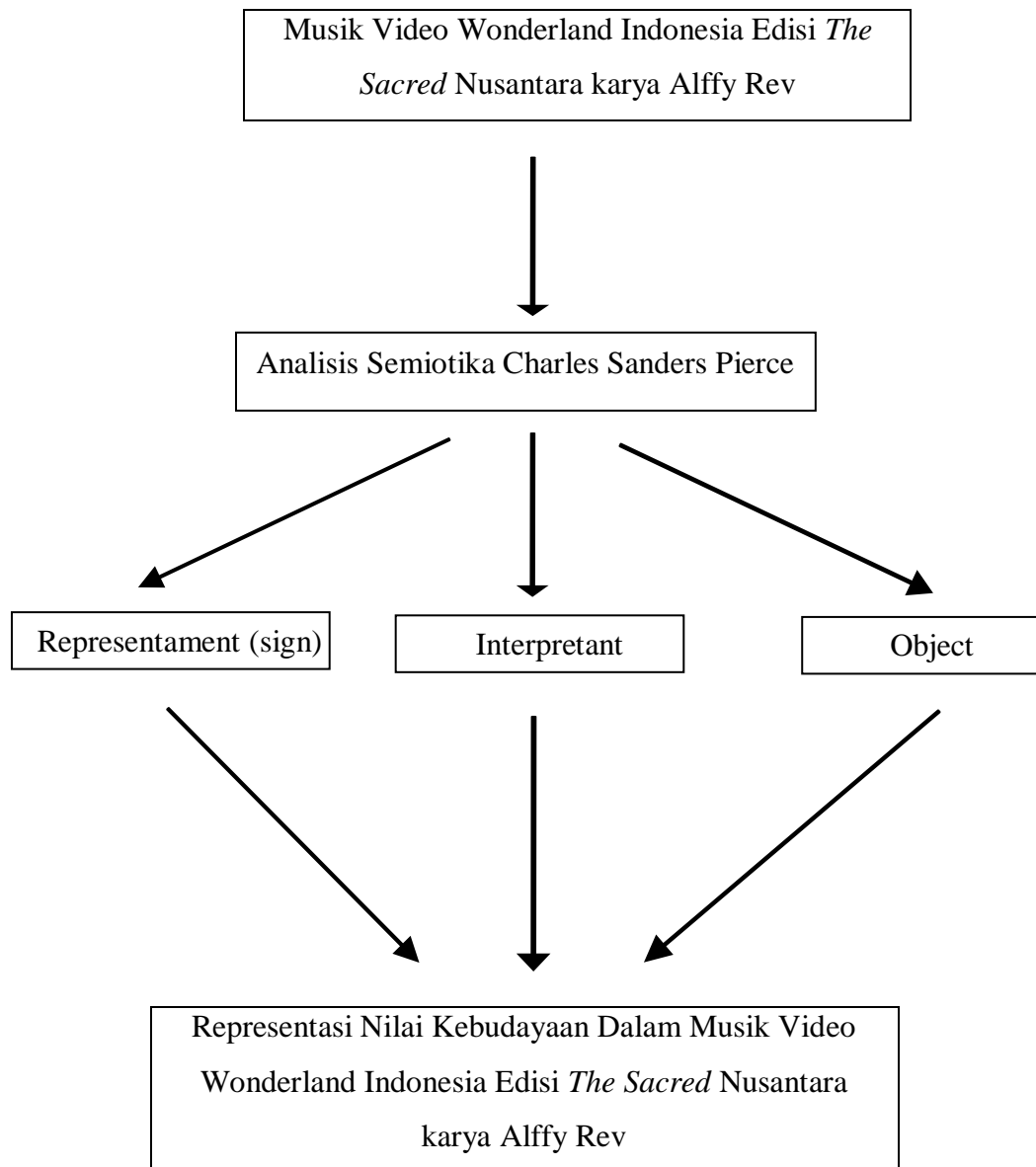
Jenis penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif, secara sederhana penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai penelitian yang sifatnya menggunakan banyak metode ketika menelaah permasalahan dalam penelitiannya (Mulyana, 2013:5). Penelitian kualitatif lebih mengedepankan proses dan makna dibandingkan dengan frekuensi, intensitas ataupun kuantitas. Menurut Suyanto (2005:17) penelitian kualitatif tidak dimaksudkan untuk membuat generalisasi dari hasil penelitian yang ditemukan.

Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif dengan metode semiotika dalam membahasnya. Terkait dengan judul Representasi Kebudayaan Dalam "*Musik Video Wonderland Indonesia Edisi The Sacred Nusantara karya Alffy Rev*", peneliti dapat mempelajari bentuk simbol, ikon dan indeks dari musik video tersebut. Oleh karena itu teori analisis semiotika mengkaji keanekaragaman tanda-tanda dalam berbagai aspek kehidupannya. Tanda linguistik menjadi salah satu yang terpenting, pandangan semacam ini melihat bahasa akan selalu terlibat dalam hubungan kebudayaan, terutama dalam pembentukan subjek, dan berbagai tindakan representasi yang terdapat dalam masyarakat (Nurhadi, 2015).

Peneliti menggunakan teori Charles Sanders Peirce, yang membagi klasifikasi tanda berupa *representament*, *object*, *interpretant*. Dengan teori tersebut peneliti menganalisis tiap scene dalam musik video *Wonderland Indonesia Edisi*

The Sacred Nusantara, dan mengaitkannya dengan makna kebudayaan yang ditunjukkan dalam musik video tersebut.

3.2 Kerangka Konsep



Gambar 3.1 Kerangka Konsep hubungan semiotika representment, object, interpretan yang menghasilkan nilai kebudayaan.

3.3 Definisi Konsep

Adapun konsep pemikiran yang digunakan peneliti dalam mempersempit perhatian yang akan diteliti adalah :

- 1) Analisis Visualisasi adalah representasi data atau informasi dalam grafik, bagan, atau format visual lainnya. Ini mengkomunikasikan hubungan data dengan gambar. Ini penting karena memungkinkan untuk mengetahui unsur kebudayaan.
- 2) Analisa Deskriptif peneliti melakukan pengamatan dan penguraian unsur-unsur kebudayaan dalam karya tanpa membuat penilaian. Peneliti mendeskripsikan kebudayaan yang ada pada musik video. Mulai dari simbol, pakaian, lagu, alat musik serta tarian tradisional.

3.4 Kategorisasi Penelitian

NO	Konsep Penelitian	Kategorisasi
1	Musik Video Wonderland Indonesia Edisi The Sacred Nusantara	- Representasi - Semiotika Charles Chanders Pierce - Representament, Interpretant, Object
2	Merepresentasikan budaya Indonesia melalui musik video	- Komunikasi Budaya - Semiotika dalam kebudayaan - Musik video dalam kebudayaan Indonesia

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi (pengamatan), dilakukan dengan menonton langsung serta mengamati adegan dalam setiap scene, dialog, *gesture* dalam musik video "*Wonderland Indonesia Edisi The Sacred Nusantara*". Selanjutnya, meng-*capture* potongan scene yang dapat dinilai mempresentasikan kebudayaan kemudian menganalisisnya menggunakan metode yang telah ditetapkan.
2. Dokumentasi, dilakukan dengan mengumpulkan data-data serta mengkaji berbagai literature yang dinilai relevan dengan obbjek penelitian agar dapat dijadikan bahan argumentasi serta referensi seperti buku, surat kabar, jurnal, internet, dan sumber lainnya yang mampu menambah wawasan peneliti.

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan mengamati tanda yang mempresentasikan makna kebudayaan dalam musik video *Wonderland Indonesia Edisi The Sacred Nusantara* pengamatan ini dilakukan dengan menonton musik video melalui Youtube dan melakukan *capture* (tangkapan layar) berupa scene, dialog, *gesture*, simbol, ikon, yang dinilai dapat mempresentasikan makna kebudayaan. Selanjutnya hasil temuan yang diperoleh akan dianalisis menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce.

3.7 Waktu dan Lokasi Penelitian

Dari segi lokasi penelitian dilakukan di rumah yang beralamat pada Kota Medan Jalan. Umar Gang Hj. Husein, No. 113 C. Medan Timur. Waktu penelitian dilakukan dari bulan November 2022 hingga Maret 2023.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Objek Penelitian

4.1.1 Sinopsis Musik Video Wonderland Indonesia edisi The Sacred Nusantara

Wonderland Indonesia Edisi *The Sacred Nusantara* adalah sebuah mahakarya istimewa yang digagas oleh Alffy Rev bersama Dewatlantis Studios dan REV Productions. Mengangkat sebuah sejarah era Nusantara yang menggambarkan segala keberagaman dan keajaiban didalamnya,

Musik video Wonderland Indonesia sangat amat kental dengan berbagai macam kebudayaan yang ada di Indonesia, tak hanya musik dan video yang ditampilkan secara *epic* namun juga sinematografi dapat membuat penikmat musik video ini terpukau. Musik video ini bercerita tentang kebudayaan hampir di seluruh Indonesia mulai dari kebudayaan suku Batak, Papua, Bali, Jawa, Kalimantan hingga NTT. Tak hanya terdapat kebudayaan namun ada makna dan simbol-simbol yang tersembunyi di dalamnya.

Musik video ini menceritakan tentang sejarah bumi nusantara, keadaan yang tenang berubah hiruk pikuk dengan hancurnya kerajaan nusantara dikarenakan munculnya seekor naga banaspathi berkepala dua yang di representasikan sebagai penjajah untuk menghancurkan bumi nusantara hingga terpecah belah. Pada akhirnya muncul perjuangan kemerdekaan yaitu pemuda bangsa yang mengangkat pataka untuk menyatukan kembali seluruh wilayah nusantara, hingga akhirnya seluruh wilayah dapat disatukan kembali.

4.1.2 Profil Rumah Produksi



Gambar 4.1 Logo PH ALFFY REV

Alffy Rev merupakan seorang Youtuber sekaligus seorang produser dari music video Wonderland Indonesia dia yang menggagasi untuk membuat musik video ini dengan timnya.



Gambar 4.2 Poster Musik Video

Musik video Wonderland Indonesia menceritakan tentang keberagaman di sebuah sejarah nusantara dengan segala keajaibanya namun terdapat kehancuran yang melanda di dalamnya.

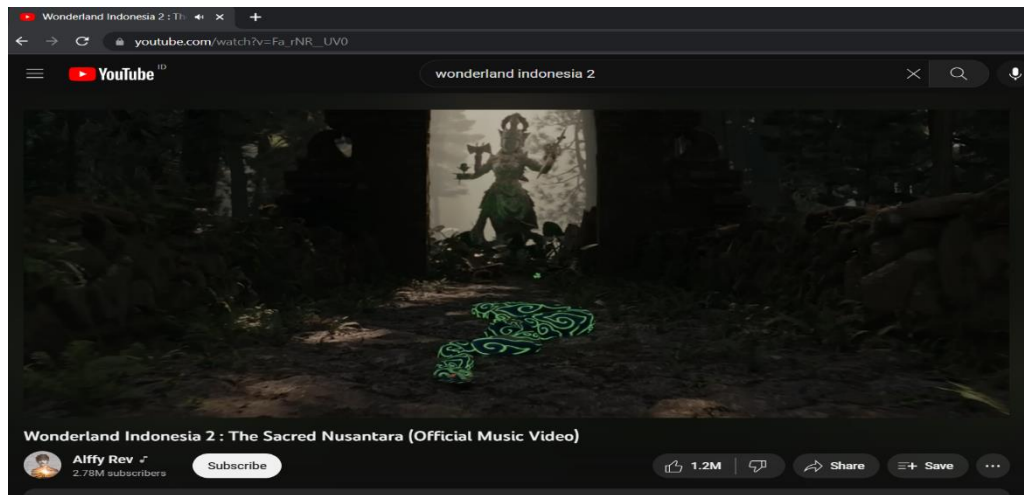
Berikut adalah profil singkat musik video Wonderland Indonesia Edisi The Sacred Nusantara dan kru yang terlibat diantaranya.

Judul Musik Video	: Wonderland Indonesia Edisi The Sacred Nusantara
Durasi	: 16 menit 57 detik
Director	: Alffy Rev
Produser	: Alffy Rev
Penulis Naskah	: Linka Angelia
Director Fotografi	: Alffy Rev, Fulviandi Dalope
Vocalist	: Novia Bachmid, Shanna Sannon
Rapper	: Jovial Da Lopez, Andovi Da Lopez
Animator	: Dewatlantis Studios, Rev Productions
Editor	: Gede Mahesa, Alffy Rev
Perancang Produksi	: Alffy Rev, Linka Angelia
Didukung oleh	: Ditjen Kebudayaan Kemendikbudristek Axioo Indonesia
Tanggal Rilis	: 17 Agustus 2022

4.2 Hasil Pembahasan

4.2.1 Analisis data Representasi Nilai Kebudayaan dalam Musik Video “Wonderland Indonesia Edisi The Sacred Nusantara Karya Alfyy Rev”

4.2.1.1 Analisis Berdasarkan Gambar Pada “0.25”



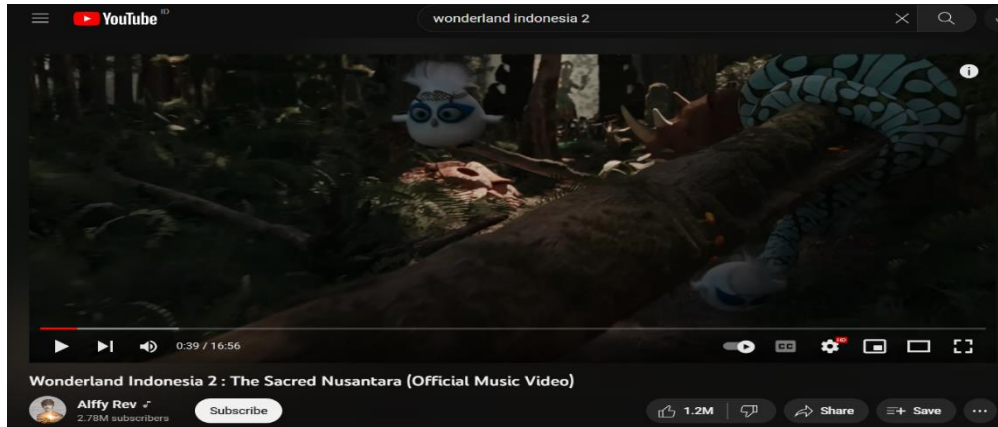
Gambar 4.3 *Capture* Pada 0.25

Tabel 4.1

Hasil Analisis Gambar Pada “0.25”

<i>Sign</i>	Sinar batik motif mega mendung di kulit ular.
<i>Object</i>	Seekor ular sanca berjalan menuju arah kamera dengan warna kulit yang sangat indah.
<i>Interpretan</i>	Motif mega mendung pada corak kulit ular sanca tersebut adalah salah satu batik khas Cirebon warna yang sejuk dan tenang menunjukkan sebagaimana cuaca mendung membawa kesejukan.

4.2.1.2 Analisis Berdasarkan Gambar Pada “0.39”



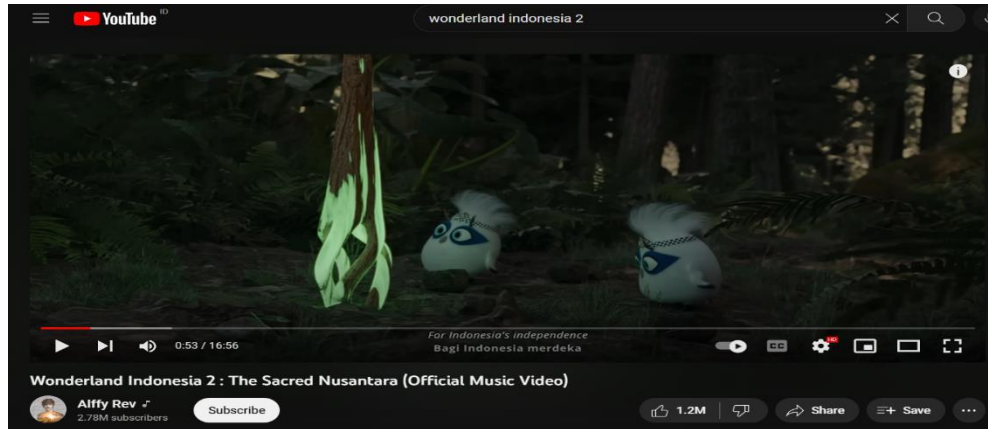
Gambar 4.4 Hasil Capture Pada 0.39

Tabel 4.2

Hasil Analisis Gambar Pada “0.39”

<i>Sign</i>	Motif batik parang rusak solo di kulit ular.
<i>Object</i>	Seekor ular sanca yang memiliki kulit yang sangat indah sedang melilit dibatang pohon ditemani oleh dua burung jalak bali dan seekor badak.
<i>Interpretan</i>	Adanya motif batik parang rusak solo yang menjadi salah satu batik paling tua yang ada di indonesia semakin mempertegas bahwa indonesia sangat kaya akan bermacam kebudayaan.

4.2.1.3 Analisis Berdasarkan Gambar Pada “0.53”



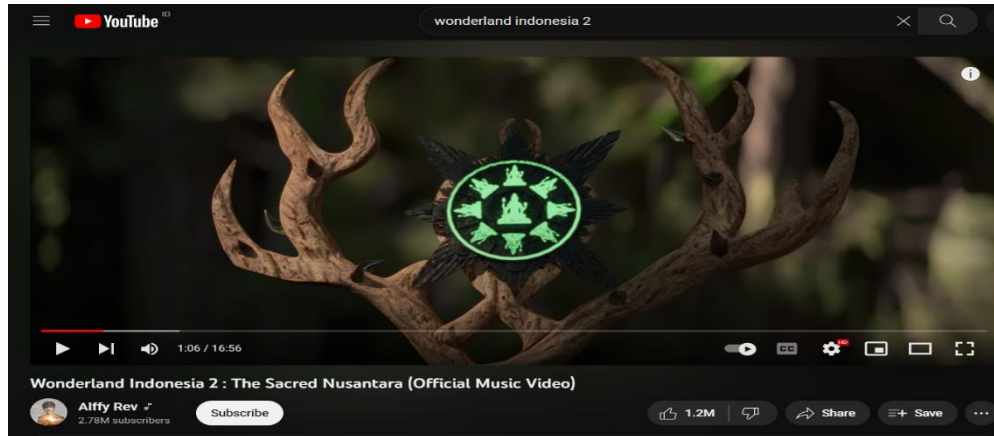
Gambar 4.5 Hasil Capture Pada 0.53

Tabel 4.3

Hasil Analisis Gambar Pada “0.53”

<i>Sign</i>	Jalak bali atau <i>Leucopsar rotchildi</i> dan udeng.
<i>Object</i>	Dua jalak bali saling berdekatan dan menatap tongkat yang menyala tepat berada dihadapannya.
<i>Interpretan</i>	Jalak bali merupakan burung pengicau yang hanya ada dibagian barat pulau bali dan termasuk burung endemic. Udeng sendiri adalah ikat kepala yang diperuntungkan kepada masyarakat bali khususnya pria.

4.2.1.4 Analisis Berdasarkan Gambar Pada “1.06”



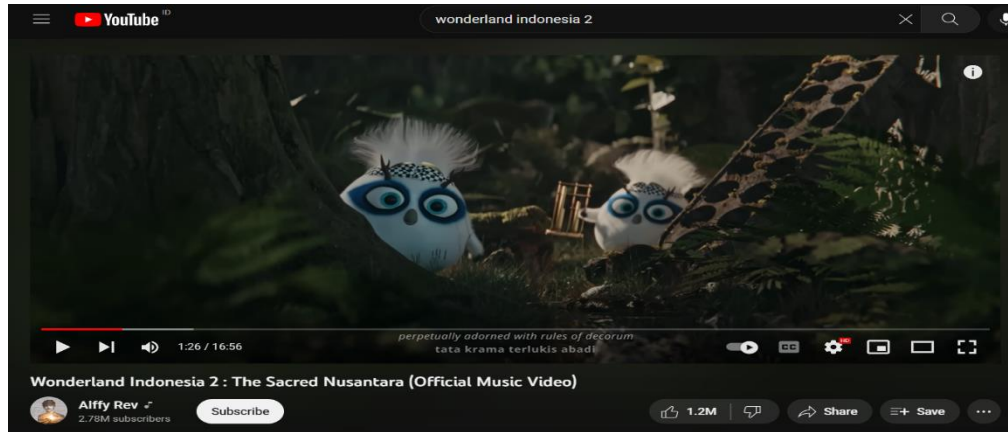
Gambar 4.6 Hasil Capture Pada 1.06

Tabel 4.4

Hasil Analisis Gambar Pada “1.06”

<i>Sign</i>	Surya Majapahit
<i>Object</i>	Simbol yang terdapat pada tongkat kayu yang memunculkan sinar berwarna hijau
<i>Interpretan</i>	Lambang kerajaan majapahit dan biasanya disebut DEWATA NAWA SANGA, lambang ini membentuk kosmologi atau lingkaran. Terdapat gambaran Dewa Hindu dari segala penjuru mata angin

4.2.1.5 Analisis Berdasarkan Gambar Pada “1.26”



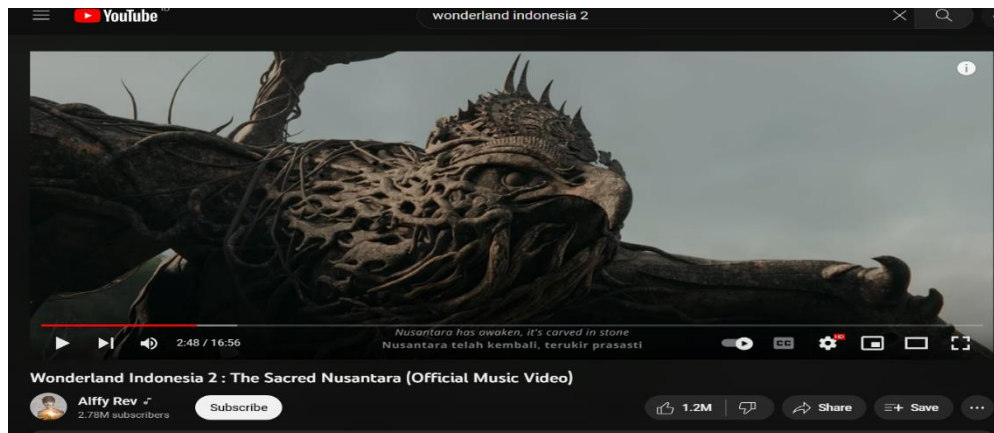
Gambar 4.7 Hasil Capture Pada 1.26

Tabel 4.5

Hasil Analisis Gambar Pada “1.26”

<i>Sign</i>	Alat tradisional angklung, suling bambu dan juga sebuah congkang.
<i>Object</i>	Dua jalak bali sedang mengintip sambil memegang alat tradisional.
<i>Interpretan</i>	Angklung dan suling bambu merupakan alat musik tradisional khas jawa barat, congklak merupakan permainan tradisional yang hampir seluruh orang di indonesia memainkannya.

4.2.1.6 Analisis Berdasarkan Gambar Pada “2.48”



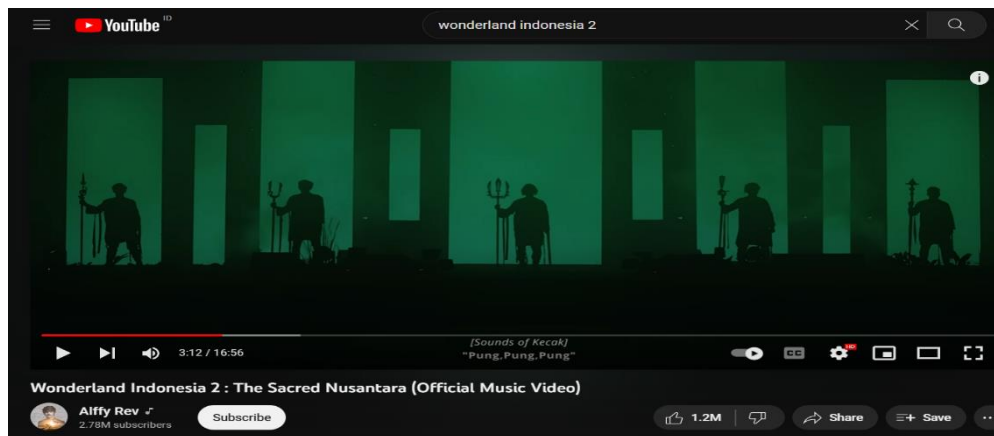
Gambar 4.8 Hasil Capture Pada 2.48

Tabel 4.6

Hasil Analisis Gambar Pada “2.48”

<i>Sign</i>	Garuda
<i>Object</i>	Patung garuda dengan gagahnya mengepakkan sayapnya.
<i>Interpretan</i>	Burung Garuda merupakan Lambang Negara Indonesia, burung mistis yang melambangkan kekuatan, kemegahan dan kejayaan Indonesia

4.2.1.7 Analisis Berdasarkan Gambar Pada "3.12"



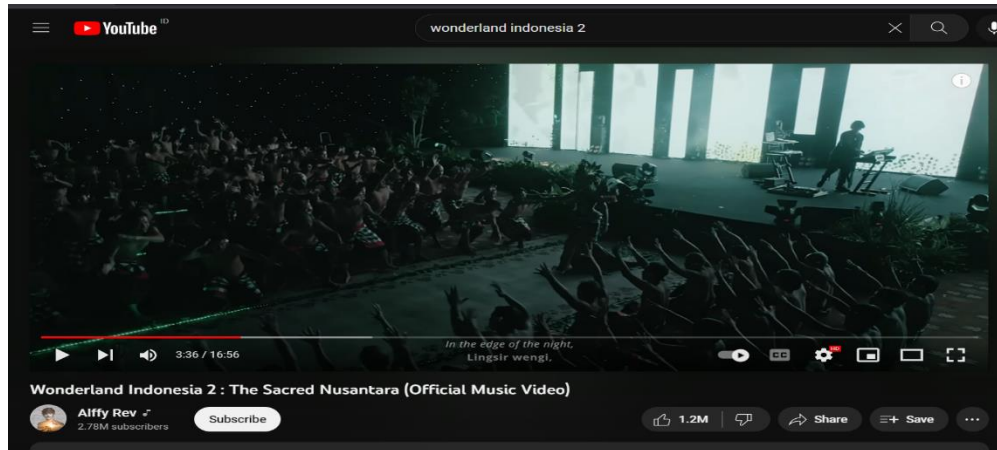
Gambar 4.9 Hasil Capture Pada 3.12

Tabel 4.7

Hasil Analisis Gambar Pada "3.12"

<i>Sign</i>	Lima Pataka
<i>Object</i>	Lima orang berdiri memegang masing masing satu pataka
<i>Interpretan</i>	Pataka merupakan tombak dari kerajaan majapahit diantaranya, sang dwija naga nareswara, pataka sang hyang baruna, pataka sang padmanaba wiranagasari, sang hyang naga amawabhumi dan sang kinjeng tunggalmani.

4.2.1.8 Analisis Berdasarkan Gambar Pada “3.36”



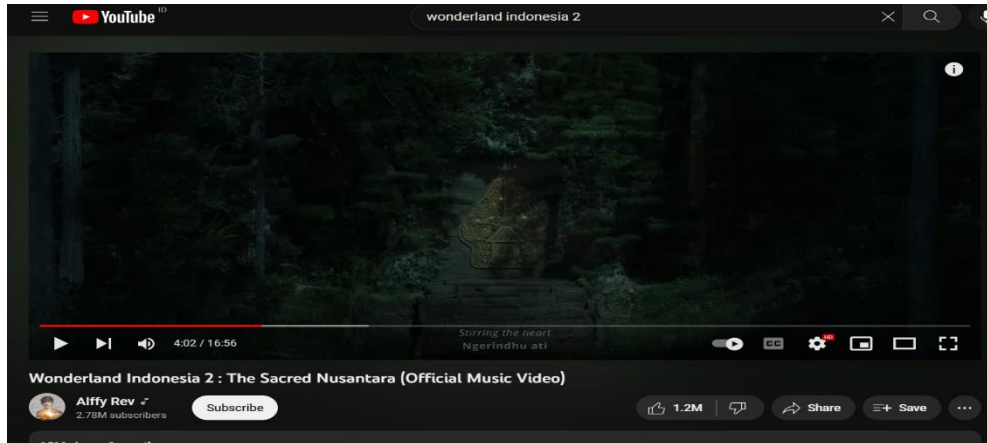
Gambar 4.10 Hasil Capture Pada 3.36

Tabel 4.8

Hasil Analisis Gambar Pada “3.36”

<i>Sign</i>	Tari Kecak
<i>Object</i>	Sekelompok penari berkumpul menggerakkan tubuhnya untuk membentuk sebuah seni tari.
<i>Interpretan</i>	Tari Kecak merupakan pertunjukan Dramatari kesenian khas bali yang memiliki cerita sejarah hingga filosofi didalamnya. Tari kecak membutuhkan 50 hingga 150 orang penari, sebagian besar terdiri dari pria mereka membentuk lingkaran untuk memulai tarian. Tarian ini dimainkan tanpa iringan alat musik dengan duduk secara berbaris dan membentuk pola lingkaran dan diiringi seruan irama “cak, cak, cak” sekaligus mengangkat kedua tangan

4.2.1.9 Analisis Berdasarkan Gambar Pada “4.02”



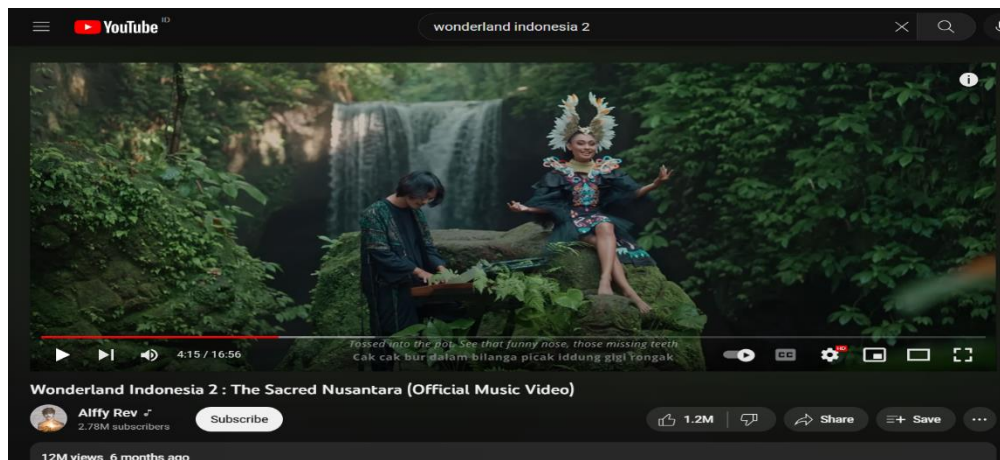
Gambar 4.11 Hasil Capture Pada 4.02

Tabel 4.9

Hasil Analisis Gambar Pada “4.02”

<i>Sign</i>	Gunungan
<i>Object</i>	Sebuah struktur pintu dengan ukiran gunung
<i>Interpretan</i>	Gunungan ialah struktur atau karya berbentuk kerucut atau segitiga yang terinspirasi dari gunung, biasanya digunakan dalam pewayangan. Gunungan pada wayang kulit berbentuk kerucut lancip keatas melambangkan kehidupan manusia semakin tinggi ilmu dan semakin tua usia manusia harus semakin dekat dengan sang pencipta

4.2.1.10 Analisis Berdasarkan Gambar Pada “4.15”



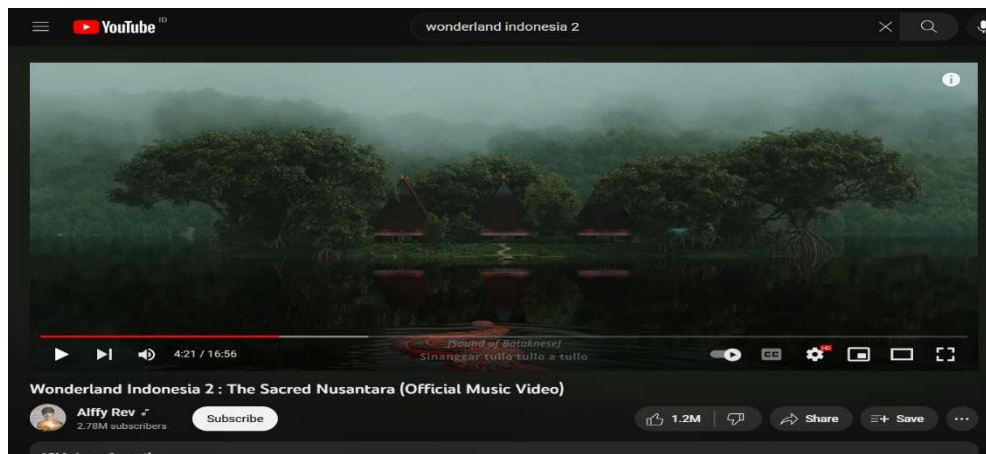
Gambar 4.12 Hasil Capture Pada 4.15

Tabel 4.10

Hasil Analisis Gambar Pada “4.15”

<i>Sign</i>	Pakaian tradisional Dayak
<i>Object</i>	Dua orang sedang berada di sekitaran air terjun memainkan musik dan menyanyikan lagu cik cik penuk
<i>Interpretan</i>	Pakaian tradisional dayak digunakan oleh suku dayak pada upacara adat, acara perkawinan dan acara penting lainnya, memiliki fungsi sebagai pemberian kasta dimana desain corak yang berbeda atau lebih menonjol dari corak yang pada umumnya menandakan ia adalah keturunan bangsawan

4.2.1.11 Analisis Berdasarkan Gambar Pada “4.21”



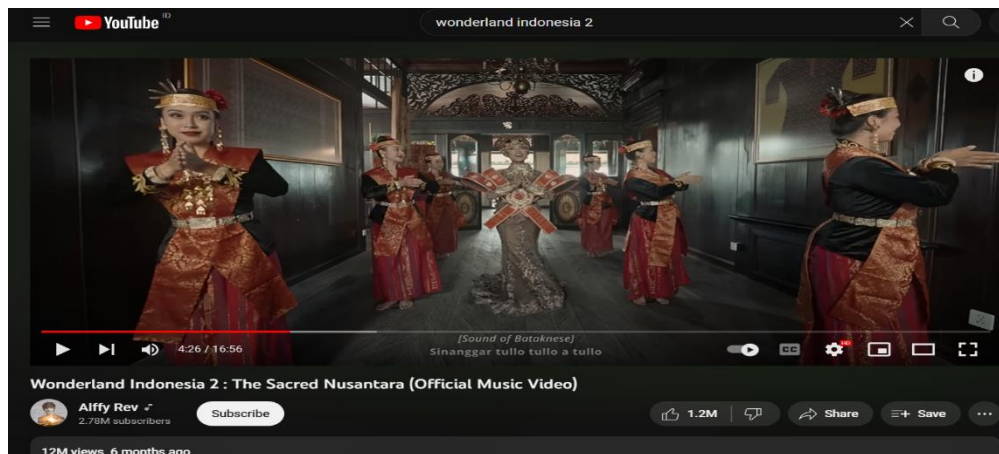
Gambar 4.13 Hasil Capture Pada 4.21

Tabel 4.11

Hasil Analisis Gambar Pada “4.21”

Sign	Rumah Bolon
Object	Rumah bolon yang berada ditengah danau toba diapit dengan pohon pohon yang lebat.
Interpretan	Rumah Bolon merupakan rumah khas orang batak memiliki makna yang berarti rumah besar karna ukuranya cukup besar, rumah bolon sendiri menjadi simbol status sosial masyarakat batak yang tinggal di Sumatera Utara. Dahulu rumah bolon ditinggali oleh para raja di Sumatera Utara.

4.2.1.12 Analisis Berdasarkan Gambar Pada “4.26”



Gambar 4.14 Hasil Capture Pada 4.26

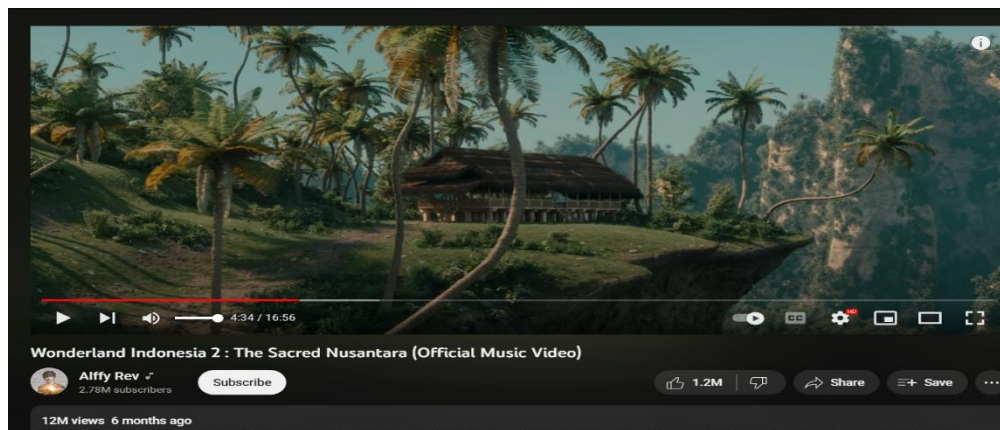
Tabel 4.12

Hasil Analisis Gambar Pada “4.26”

Sign	Tari tor-tor, Pakaian tradisional batak dan ulos
Object	Sejumlah penari menggerakkan tubuhnya dan membentuk tarian
Interpretan	Tari tor-tor merupakan pertunjukann tarian yang diadakan untuk upacara tertentu, tarian ini berasal dari Sumatera Utara. Tari tor tor dulunya adalah sebuah tarian ritual yang sakral dan dipentaskan untuk acara kesembuhan maupun kematian hal ini membuat tari tor tor menjadi salah satu aset penting untuk adat suku batak, semakin berkembangnya jaman tari tor tor dipergunakan untuk berbagain macam acara dan dilengkapi dengan pakaian tadisional khas batak dan juga

	ulos terutama yang menjadi kain khas batak.
--	---

4.2.1.13 Analisis Berdasarkan Gambar Pada “4.34”



Gambar 4.15 Hasil Capture Pada 4.34

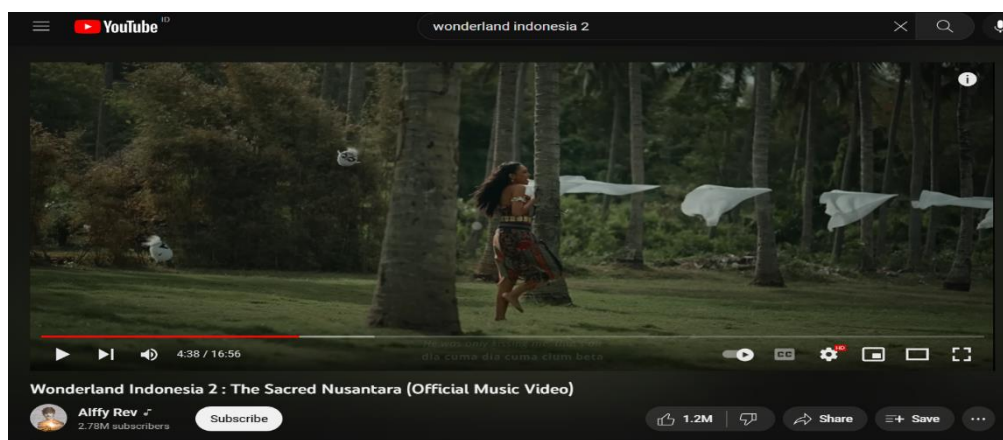
Tabel 4.13

Hasil Analisis Gambar Pada “4.34”

<i>Sign</i>	Rumah Baileo
<i>Object</i>	Rumah yang berada di ujung bukit dan dipenuhi pohon pohon kelapa disekitarnya
<i>Interpretan</i>	Rumah Baileo adalah rumah adat milik suku Huaulu yang merupakan penduduk asli pulau seram maluku, baileo merupakan rumah adat tempat perkumpulan untuk permusyawarahan. Rumah baileo dibangun tanpa menggunakan paku namun menggunakan bahan lain berupa

	kait, ijuk, serta pasak yang terbuat dari kayu, rumah yang memiliki tangga setinggi 1.5 meter ini yang mengantar pengunjung masuk keruang utama tempat berkumpulnya warga
--	---

4.2.1.14 Analisis Berdasarkan Gambar Pada “4.38”



Gambar 4.16 Hasil Capture Pada 4.38

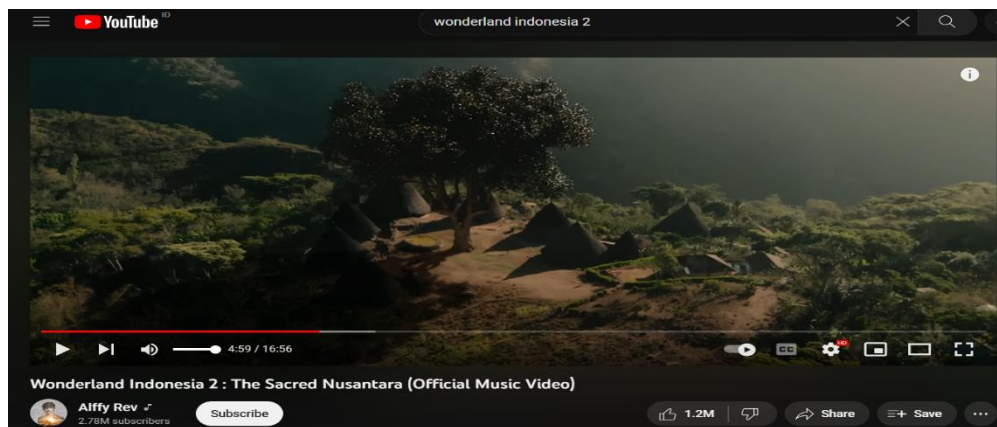
Tabel 4.14

Hasil Analisis Gambar Pada “4.38”

Sign	Pakaian Tradisional Maluku dan menyanyikan lagu ayo mama
Object	Seorang perempuan berjalan ditengah kebun kelapa sambil bernyanyi

Interpretan	Pakaian tradisional maluku menjadi salah satu aset penting untuk maluku, memiliki corak yang indah menjadikan pakaian tradisional ini harus dilestarikan
--------------------	--

4.2.1.15 Analisis Berdasarkan Gambar Pada “4.59”



Gambar 4.17 Hasil Capture Pada 4.59

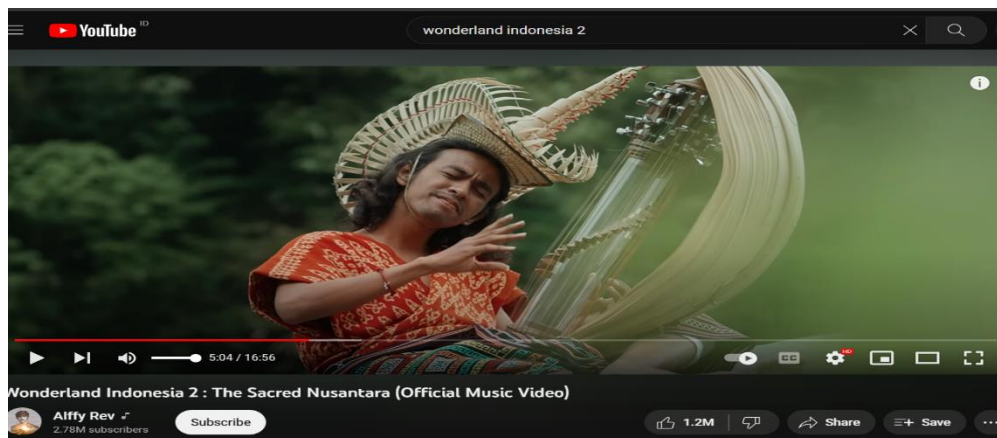
Tabel 4.15

Hasil Analisis Gambar Pada “4.59”

Sign	Rumah adat Musalaki
Object	Rumah yang berada diatas gunung dan terdapat pohon di tengahnya

Interpretan	<p>Rumah adat Musalaki adalahh rumah tradisional asal NTT, rumah musalaki menjadi salah satu ikon dari NTT, rumah adat musalaki mengandung nilai nilai budaya. Musalaki berasal dari bahasa tradisional ende lio. Artinya “Ketua Adat”</p> <p>Rumah musalaki tergolong sebagai rumah jenis panggung. Keunikan rumah ini pondasi yang berada pada batu besar didalam tanah yang berbentuk lonjong, rumah musalaki dipergunakan untuk tempat tinggal para ketua suku atau pemimpin adat tersebut, serta dapat dipergunakan untuk kegiatan masyarakat</p>
--------------------	--

4.2.1.16 Analisis Berdasarkan Gambar Pada “5.04”



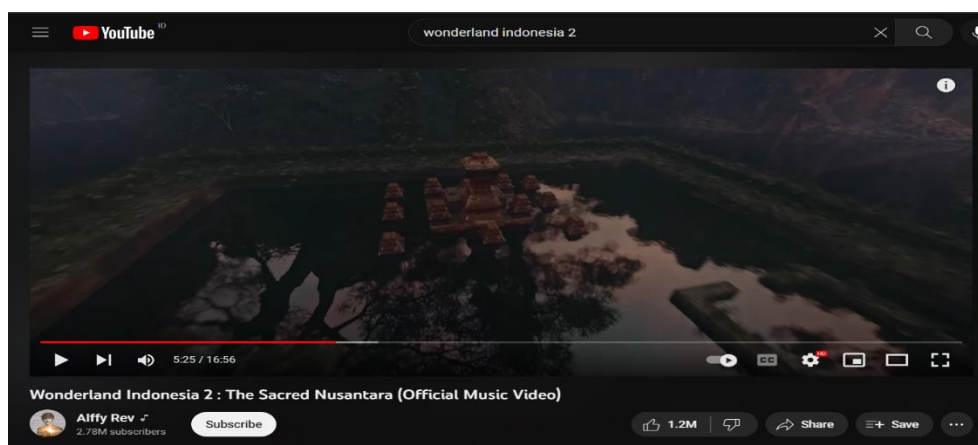
Gambar 4.18 Hasil Capture Pada 5.04

Tabel 4.16

Hasil Analisis Gambar Pada “5.04”

Sign	Sasando
Object	Seorang pria sedang memainkan sasando
Interpretan	Sasando merupakan alat musik tradisional yang berasal dari Kabupaten Rote Ndao (NTT), sasando adalah alat musik petik. Sasando memiliki suara yang unik dan khas, sasando dapat dimainkan dengan kedua tangan dari arah berlawanan, tangan kanan memainkan akord dan tangan kiri memainkan bass maupun melodi. Sasando memerlukan keterampilan khusus untuk dapat menghasilkan suara yang merdu. Alat musik sasando memiliki nilai moral, adat, kebudayaan hingga spritual.

4.2.1.17 Analisis Berdasarkan Gambar Pada “5.25”



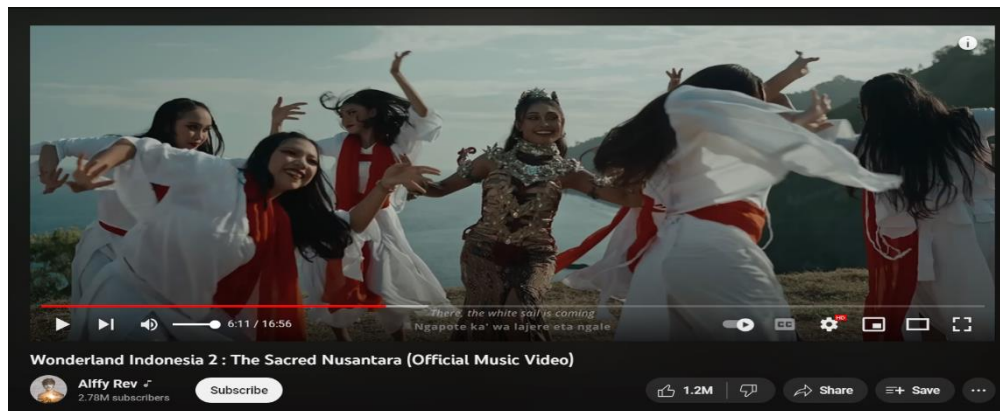
Gambar 4.19 Hasil Capture Pada 5.25

Tabel 4.17

Hasil Analisis Gambar Pada “5.25”

Sign	Candi Tikus
Object	Candi Tikus ditengah kolam air dan beberapa runtuhnya
Interpretan	Candi Tikus Trowulan, Mojokerto merupakan peninggalan antara abad 13 sampai 14 M, fungsi candi tikus adalah merupakan tempat mandi para raja, karna bangunan candi tikus menyerupai pertirtaan atau pemandian, yaitu kolam dengan terdapat beberapa bangunan di dalamnya

4.2.1.18 Analisis Berdasarkan Gambar Pada “6.11”



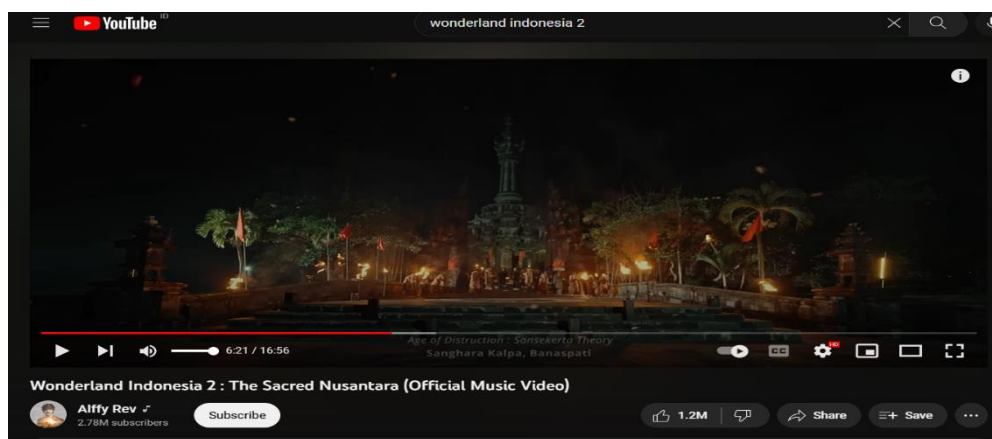
Gambar 4.20 Hasil Capture Pada 6.11

Tabel 4.18

Hasil Analisis Gambar Pada “6.11”

Sign	Tanduk Majeng
Object	Sekelompok perempuan menggerakkan tubuh untuk membentuk tarian
Interpretan	Tari Tanduk Majeng berasal dari daerah madura, Jawa Timur. Tarian ini diiringi dengan lagu daerah yaitu tanduk majeng. Pesan pada tarian ini adalah para wanita madura yang semangat untuk menghibur para suaminya, tari tanduk majeng dapat dilakukan secara individu ataupun kelompok dan dapat diiringi oleh alat musik seperti gamelan dan lain lain

4.2.1.19 Analisis Berdasarkan Gambar Pada “6.21”



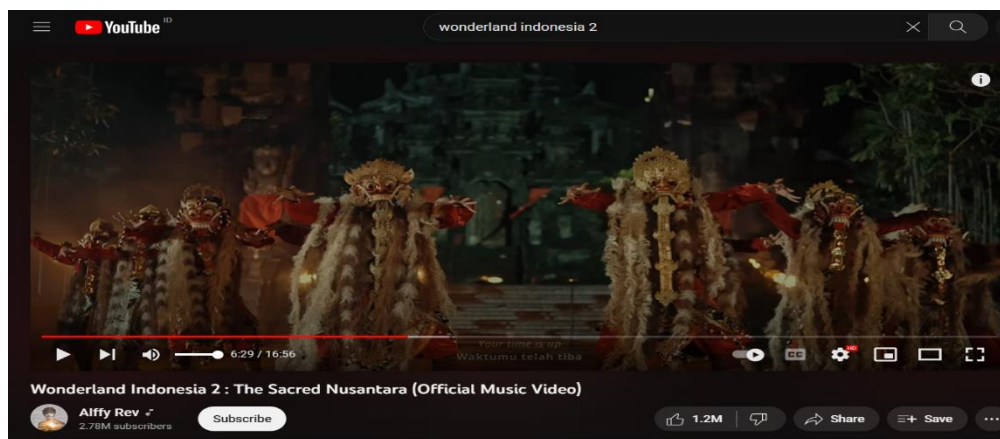
Gambar 4.21 Hasil Capture Pada 6.21

Tabel 4.19

Hasil Analisis Gambar Pada “6.21”

<i>Sign</i>	Monument Bajra Sandhi
<i>Object</i>	Sekumpulan orang berkumpul ditengah tengah monument
<i>Interpretan</i>	Bajra Sandhi ialah monumen yang terdapat di tengah jantung Denpasar Bali, dibangun sebagai media pengingat perjuangan

4.2.1.20 Analisis Berdasarkan Gambar Pada “6.29”



Gambar 4.22 Hasil Capture Pada 6.29

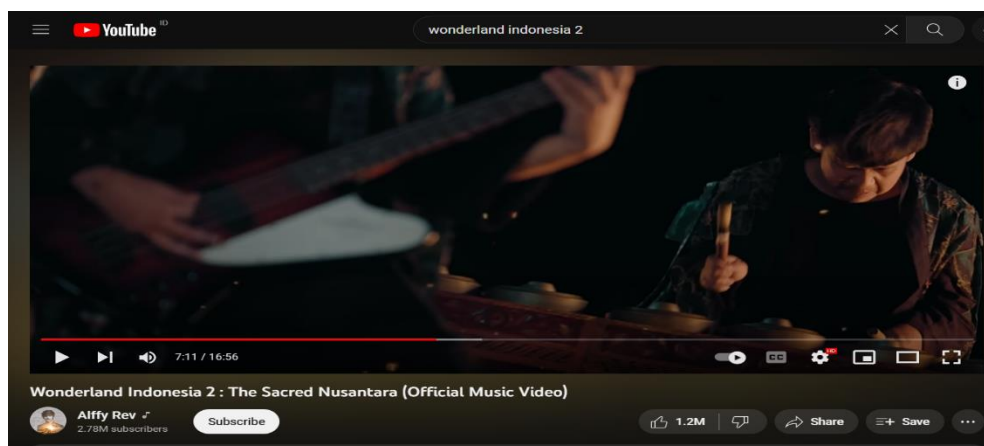
Tabel 4.20

Hasil Analisis Gambar Pada “6.29”

<i>Sign</i>	Leak
<i>Object</i>	Sekelompok orang memakai kostum Leak

Interpretan	Leak merupakan makhluk mitologi yang terkwnal di bali, leak berwujud menyeramkan dengan postur tinnggi, gigi bertaring, besar serta berbulu. Leak merupakan makhluk yang mempelajari ilmu hitam dan memperkuat ilmu dengan mengorbankan tumbal, namun kini leak dijadikan budaya di bali untuk jadi pertunjukan yang dapat disaksikan oleh segala khalayak
--------------------	--

4.2.1.21 Analisis Berdasarkan Gambar Pada “7.11”



Gambar 4.23 Hasil Capture Pada 7.11

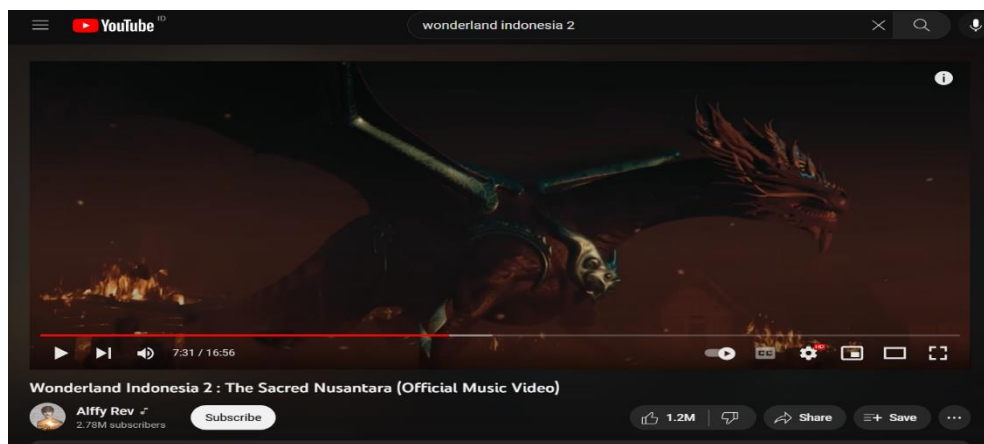
Tabe; 4.21

Hasil Analisis Gambar Pada “7.11”

Sign	Bonang
Object	Seorang pria memukul bonang

Interpretan	Bonang merupakan alat musik pukul terbuat dari logam seperti kuningan, perunggu maupun besi. Bonang berasal dari jawa tengah, bonang banyak digunakan untuk acara acara penting seperti kesultanan maupun reog.
--------------------	---

4.2.1.22 Analisis Berdasarkan Gambar Pada “7.31”



Gambar 4.24 Hasil Capture Pada 7.31

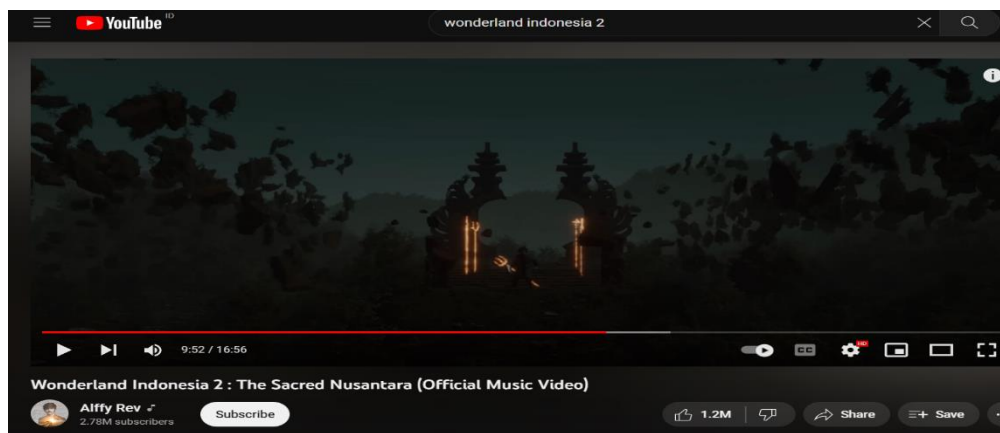
Tabel 4.22

Hasil Analisis Gambar Pada “7.31”

Sign	Naga Antaboga
Object	Seekor naga berdiri dengan sayap mengepak
Interpretan	Naga Antaboga atau disebut Sang Hyang Antaboga adalah mitologi jawa bali, bagi masyarakat bali dan jawa kisa antaboga selalu diturunkan kegenerasi generasi diambil dari kisah pewayangan antaboga adaalah perwujudan naga dalam

	<p>pewayangan jawa dan memiliki kekuatan dapat menhidupkan kembali jasad yang telah mati.</p>
--	---

4.2.1.23 Analisis Berdasarkan Gambar Pada “9.52”



Gambar 4.25 Hasil Capture Pada 9.52

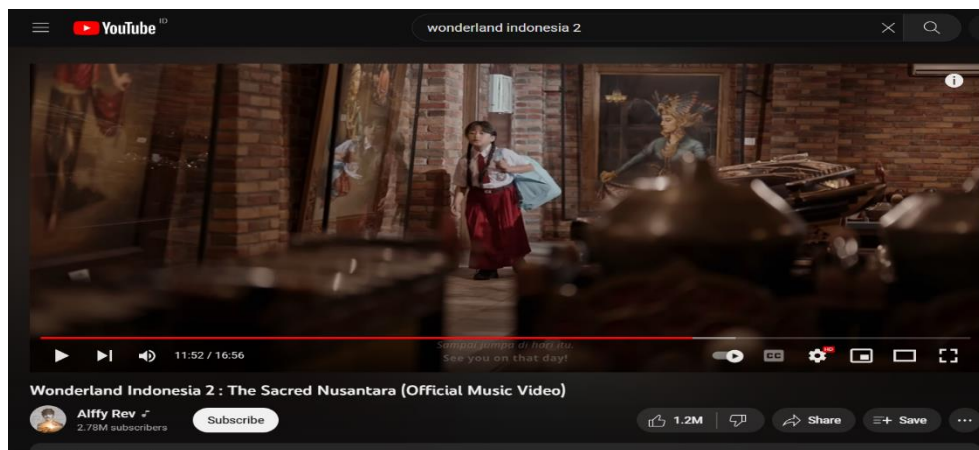
Tabel 4.23

Hasil Analisis Gambar Pada “9.52”

Sign	Candi Bentar
Object	Berdirinya Candi ditengah terpahan batu batu yang berterbangan
Interpretan	Candi bentar merepresentasikan sebuah gapura dengan gaya khas desain hingga ukiran serta patung yang menggambarkan masyarakat bali dan kepercayaan yang telah mereka anut. Tak

	lepas oleh pengaruh Majapahit candi bentar menjadi pintu atau gerbang untuk masuk kerumah atau tempat suci dan konon candi bentar merupakan simbol pecahnya gunung kailash tempat dewa siwa bertapa sehingga bentuknya terlihat seperti sebuah gunung yang terbelah menjadi dua
--	---

4.2.1.24 Analisis Berdasarkan Gambar Pada “11.52”



Gambar 4.26 Hasil Capture Pada 11.52

Tabel 4.24

Hasil Analisis Gambar Pada “11.52”

Sign	Alat Musik Tradisional Jawa
Object	Seorang anak kecil berjalan di ruangan yang penuh dengan alat musik

<i>Interpretan</i>	Alat musik tradisional jawa yang merupakan aset yang sangat berharga bagi indonesia, terdapat berbagai macam alat seperti gamelan, gendang, bonang, gong dan lain sebagainya alat musik ini dapat digunakan dalam acara acara penting seperti acara kerajaan, spritual, pewayangan hingga reog.
---------------------------	---

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai representasi nilai kebudayaan dalam music video “Wonderland Indonesia Edisi *The Sacred Nusantara*” karya Alffy Rev, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Musik Video Wonderland Indonesia edisi The Sacred Nusantara dinilai mempresentasikan nilai kebudayaan. Hal ini dapat dilihat di tiap scene dan musik selalu menampilkan sisi kebudayaan berupa tarian, busana tradisional, alat musik tradisional, rumah adat hingga simbol-simbol yang tersembunyi. Melalui visual dan suara musik video ini berhasil menyampaikan pesan bahwa Indonesia adalah negara yang memiliki warisan budaya yang kaya dan patut dijaga serta dipertahankan.
2. Terdapat banyak scene-scene yang dinilai dapat mempresentasikan nilai kebudayaan, diantara lain pada menit 0:25 menampilkan ular memiliki corak batik mega mendung, scene 0:39 menampilkan ular memiliki corak batik parang rusak solo, scene pada 0:53 menampilkan dua jalak bali sedang menggunakan ikat kepala udeng, scene 1:06 menampilkan simbol surya Majapahit yaitu lambang kerajaan majapahit, scene 1:26 menampilkan beberapa alat musik tradisional dan juga mainan tradisional khas jawa barat, scene pada 2:48 menampilkan patung garuda yang merupakan lambang negara Indonesia, scene 3:12 menampilkan tombak pataka, scene pada 3:36 menampilkan tari kecak khas Bali scene 4:02 menampilkan gunungan pada pewayangan, scene 4:15 menampilkan dua orang mengenakan

pakaian tradisional suku Dayak, scene 4:21 menampilkan rumah bolon yaitu rumah khas adat batak, scene 4:26 menampilkan tari tor tor, ulos hingga lagu sinanggar tulo, scene 4:34 menampilkan rumah adat Baileo Maluku, scene 4:38 menampilkan pakaian tradisional maluku, scene 4:59 menampilkan rumah adat Musalaki, scene 5:04 menampilkan seorang pria memainkan alat musik Sasando, scene 5:25 menampilkan candi tikus, scene 6:11 menampilkan tarian tanduk majeng, scene 6:21 menampilkan monument Bajra Sandhi, 6:29 yang menampilkan leak makhluk mitologi bali, scene 7:11 menampilkan alat musik bonang, scene 7:31 menampilkan naga antaboga naga mitologi Jawa Bali, scene 9:52 menampilkan candi bentar, scene 11:52 yang menampilkan seorang anak kecil berjalan di ruangan penuh alat musik tradisional Jawa dan merupakan penutup dari musik video ini.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti mempunyai beberapa saran:

1. Setelah melakukan penelitian ini diharapkan Musik Video bertema tentang kebudayaan hendaknya diperbanyak, agar menyadarkan kita akan pentingnya kekayaan kebudayaan Indonesia
2. Diharapkan penonton mampu mengambil hal positif dari setiap adegan, dan dapat mempertahankan kebudayaan kita
3. Untuk Alffy Rev dan Jajaranya, semoga bisa terus berkarya serta mampu mengajak generasi sekarang agar mampu berkarya dibidang broadcasting di musik video maupun perfilman Indonesia

DAFTAR PUSTAKA

- Adhani, A., MAP, A. S. S. S., Anshori, A., Sos, S., Sinaga, C. N. A. P., Sos, S., Yenni, E., Hidayat, F. P., Kom, M. I., & Faustyna, S. (2022). Relasi Media dan Kampus (Rekam Jejak FISIP UMSU dalam Tata Kelola Pendidikan Tinggi di Era Industri 4.0 dan Masa Pandemi Covid-19) (Vol. 1). umsu press.
- Akmal, M. (n.d.). This work licensed under attribution-sharealike 4.0 international (CC BY-SA 4.0) Representasi Nilai Kebudayaan Minangkabau Dalam Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck. *Journal of Intercultural Communication and Society Juni*, 2022(1), 11–30.
- Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Anshori, A. (2016). Berita Pilkada Dalam Bingkai Media Cetak.
- Arikunto, Suharsimi. 1989. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara
- Fatimah. 2020. *Semiotika Dalam Kajian Iklan Layanan Masyarakat (ILM)*. Bone: Gunadarma Ilmu.
- Kistanto, N. H. (2015). Tentang konsep kebudayaan. *Sabda: Jurnal Kajian Kebudayaan*, 10(2).
- Lubis, F. H. (2017). Analisis Semiotika Billboard Pasangan Calon Walikota Dan Wakil Walikota Medan 2015. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 17-42.
- Yunus, R. (2013). TRANSFORMASI NILAI-NILAI BUDAYA LOKAL SEBAGAI UPAYA PEMBANGUNAN KARAKTER BANGSA (Penelitian Studi Kasus Budaya Huyula di Kota Gorontalo) Oleh: Rasid Yunus. In *Jurnal Penelitian Pendidikan* (Vol. 14, Issue 1).
- Moleong, Lexy. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. remaja Rosdakarya.
- Nasution, M. A., Azhari, M., Ramadhani, A., Sazali, H., & Dalimunthe, M. A. *Representasi Bahasa dan Budaya dalam Music Video Lathi*.
- Nuruddin, 2004. *Komunikasi Massa*. Yogyakarta: Cespur.
- Romli, Khomsahrial. 2017. *Komunikasi Massa*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Sumarsono, Marselli. 1996. *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. Jakarta:Grasindo. Surahman, Sigit. 2014. *Representasi Perempuan Metropolitan dalam Film 7 Hati7 Cinta 7 Wanita*, *Jurnal Komunikasi*, Vol. 3 No 1.
- Thariq, M., & Anshori, A. (2017). Komunikasi adaptasi mahasiswa indekos. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(2), 156-173.

Zuhri, Syaifudin. dkk. 2020. *Teori Komunikasi Massa dan Perubahan Masyarakat* (Vol. 5). Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang bekerjasama dengan Inteligencia Media. Malang: Intrans Publishing Group.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : Tony Dwi Suprada
Tempat/Tgl Lahir : Sipangah, 09 Oktober 1999
NPM : 1903110232
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Warga Negara : Indonesia
Anak ke- : 2

Nama Orang Tua

Ayah ; Ariyanto
Ibu : Susiati
Alamat : Bandar Selamat, Dolok Batu Nanggar, Simalungun

Pendidikan Formal

1. SD Impres Sipangah
2. SMP Negeri 1 Dolok Batu Nanggar
3. SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar

Medan, Juni 2023

Tony Dwi Suprada



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya
Bisa menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019
Pusat Administrasi : Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Tel. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (0610) 6625474 - 6631003

<https://fisip.umsu.ac.id> | 11.fisip@umsu.ac.id | [f umsumedan](#) | [i umsumedan](#) | [t umsumedan](#) | [u umsumedan](#)

Sk-1

PERMOHONAN PERSETUJUAN
JUDUL SKRIPSI

Kepada Yth.
Bapak/Ibu
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
FISIP UMSU
di
Medan.

Medan, 03 November 2022

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : Tony Dwi Suprada
N P M : 1903110232
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Tabungan sks : 127 sks, IP Kumulatif 3.61

Mengajukan permohonan persetujuan judul skripsi :

No	Judul yang diusulkan	Persetujuan
1	REPRESENTASI NILAI KEBUDAYAAN INDONESIA DALAM MUSIC VIDEO WONDERLAND INDONESIA EDISI THE SACRED NUSANTARA KARYA ALFFY REV	 3/11-2022
2	ANALISIS SEMIOTIKA PESAN MORAL DALAM FILM NGERI NGERI SEDAP	
3	ANALISIS KOMUNIKASI INTERPERSONAL BARISTA DENGAN PELANGGAN DI COFFE SHOP WELL&CO	

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Tanda bukti lunas beban SPP tahap berjalan;
2. Daftar Kemajuan Akademik / Transkrip Nilai Sementara yang disahkan oleh Dekan.


Demikianlah permohonan Saya, atas pemeriksaan dan persetujuan Bapak/Ibu, Saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Rekomendasi Ketua Program Studi :
Diteruskan kepada Dekan untuk
Penetapan Judul dan Pembimbing.

002.19.311

Medan, tgl. 03 November 2022

Ketua,


(Akhyar Anshori, S.Sos, M.I.Kom)
NIDN: 0127048401

Pemohon


(Tony Dwi Suprada)


Dosen Pembimbing yang ditunjuk
Program Studi Ilmu Komunikasi

(Dr. M. Thalia)



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya
Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fisip.umsu.ac.id> fisip@umsu.ac.id [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan)

Sk-2

SURAT PENETAPAN JUDUL SKRIPSI DAN PEMBIMBING Nomor : 1643/SK/IL.3.AU/UMSU-03/F/2022

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Nomor : 1231/SK/IL.3-AU/UMSU-03/F/2021 Tanggal 19 Rabiul Awal 1443H/26 Oktober 2021 M dan Rekomendasi Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi tertanggal : 03 November 2022, dengan ini menetapkan judul skripsi dan pembimbing penulisan untuk mahasiswa sebagai berikut:

Nama mahasiswa : **TONY DWI SUPRADA**
N P M : 1903110232
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Semester : VII (Tujuh) Tahun Akademik 2022/2023
Judul Skripsi : **REPRESENTASI NILAI KEBUDAYAAN INDONESIA DALAM MUSIC VIDEO WONDERLAND INDONESIA EDISI THE SACRED NUSANTARA KARYA ALFFY REV**
Pembimbing : **Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos., M.I.Kom.**

Dengan demikian telah diizinkan menulis skripsi, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulisan skripsi harus memenuhi prosedur dan tahapan sesuai dengan buku pedoman penulisan skripsi FISIP UMSU sebagaimana tertuang di dalam Surat Keputusan Dekan FISIP UMSU Nomor: 1231/SK/IL.3-AU/UMSU-03/F/2021 Tanggal 19 Rabiul Awal 1443H/26 Oktober 2021 M.
 2. Sesuai dengan nomor terdaftar di Program Studi Ilmu Komunikasi: 002.19.311 tahun 2022.
 3. Penetapan judul skripsi dan pembimbing ini dan naskah skripsi dinyatakan batal apabila tidak selesai sebelum masa kadaluarsa atau bertentangan dengan peraturan yang berlaku.
- Masa Kadaluarsa tanggal: 03 November 2023.**

Ditetapkan di Medan,
Pada Tanggal, 13 Rabiul Akhir 1444 H
08 November 2022 M



Tembusan :

1. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UMSU di Medan;
2. Pembimbing ybs. di Medan;
3. Peringgal.





Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624567 - (061) 6610450 Ext. 200-201 Fax. (061) 6625474
Website : <http://www.umsu.ac.id> E-mail : rektor@umsu.ac.id

Sk-3

PERMOHONAN
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Kepada Yth.

Medan, Desember 2022

Bapak Dekan FISIP UMSU

di

Medan.

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : Tony Dwi Suprada
NPM : 1903110232
Jurusan : Ilmu Komunikasi

mengajukan permohonan mengikuti Seminar Proposal Skripsi yang ditetapkan dengan Surat Penetapan Judul Skripsi dan Pembimbing Nomor. 1643/SK/II.3/UMSU-03/F/2022 tanggal dengan judul sebagai berikut :

REPRESENTASI NILAI KEBUDAYAAN INDONESIA DALAM
MUSIK VIDEO WONDERLAND INDONESIA EDIST THE
SACRED NUSANTARA KARYA ALEFFY REV

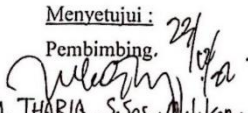
Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Surat Penetapan Judul Skripsi (SK - 1);
2. Surat Penetapan Pembimbing (SK-2);
3. DKAM yang telah disahkan;
4. Kartu Hasil Studi Semester 1 s/d terakhir ASLI;
5. Tanda Bukti Lunas Beban SPP-tahap berjalan;
6. Tanda Bukti Lunas Biaya Seminar Proposal Skripsi;
7. Proprosals Skripsi yang telah disahkan oleh Pembimbing (rangkap - 3)
8. Semua berkas dimasukkan ke dalam MAP warna BIRU.

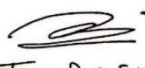
Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Menyetujui :

Pembimbing,


(Dr. M. THARIA, S.Sos., M.I.Kom)

Pemohon,


(Tony Dwi Suprada)



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya
a nianlawab aurat ini agar diseubkan mor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624567 - (061) 6610450 Ext. 200-201 Fax. (061) 6625474
Website : <http://www.umsu.ac.id> E-mail : rektor@umsu.ac.id

Sk-5

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama lengkap : TONY DWI SUPRADA
NPM : 1903110232
Jurusan : ILMU KOMUNIKASI
Judul Skripsi : REPRESENTASI NILAI KEBUDAYAAN INDONESIA DALAM MUSIK VIDEO WONDERLAND INDONESIA EDISI THE SACRED NUSANTARA KARYA AIFFY REV

No.	Tanggal	Kegiatan Advls/Bimbingan	Paraf Pembimbing
1	3/11-2022	Acc judul Skripsi	
2	3/11-2022	Penetapan Dosen Pembimbing	
3	9/12-2022	Bimbingan Proposal	
4	19/12-2022	Revisi Proposal	
5	23/12-2022	Acc Proposal	
6	29/12-2023	Data collection	
7	13/3-2023	Bimbingan Skripsi	
8	22/3-2023	Revisi Skripsi	
9	27/3-2023	Acc skripsi	

Medan, 16 MEI 2023

Dekan,

Ketua Jurusan,

Pembimbing,

Dr. Arifin Saleh, S.Sos., M.S.P.
NIDN: 0033017402

Achyar Alshori, S.Sos., M.I.Kom.
NIDN: 0127048401

Dr. Muhammad Thomy, S.Sos., M.I.Kom.
NIDN: 010607707



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNDANGAN/PANGGILAN UJIAN SKRIPSI
Nomor : 732/UND/II.3.AU/UMSU-03/F/2023

Program Studi : Ilmu Komunikasi
Hari, Tanggal : Rabu, 24 Mei 2023
Waktu : 08.00 WIB s.d. Selesai
Tempat : Aula FISIP UMSU Lt. 2



Slc-10

No.	Nama Mahasiswa	Nomor Pokok Mahasiswa	TIM PENGUJUI			Judul Skripsi
			PENGUJUI I	PENGUJUI II	PENGUJUI III	
11	RIFAN AZIZI	1903110219	Assoc. Prof. Dr. LEYLIA KHAIIRANI, M.Si	FADHIL PAHLEVI HIDAYAT, S.I.kom., M.I.kom.	Dr. JUNAIDI, S.PdI, M.Si	KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI PENGAJAR DAN MURID DALAM PROGRAM MAGHRIB MENGAJI DI MASJID AL-MUSTAJA- MEDAN JOHOR
12	SYLVI SYAFETRI SIREGAR	1903110069	Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos, M.I.kom	Dr. JUNAIDI, S.PdI, M.Si	AKHYAR ANSHORI, S.Sos, M.I.kom	POLA KOMUNIKASI GURU BIMBINGAN KONSELING DALAM MENGATASI KENAKALAN SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2 MEDAN
13	INDILA RISCHA PUTRI	1903110173	Assoc. Prof. Dr. YAN HENDRA, M.Si	AKHYAR ANSHORI, S.Sos, M.I.kom	FADHIL PAHLEVI HIDAYAT, S.I.kom., M.I.kom.	KETERLIBATAN KOMUNIKASI DINAS KOPERASI USAHA MIKRO KECIL DAN MENENGAH KOTA MEDAN DALAM MENGHADAPI RESESI 2023
14	TONY DWI SUPRADA	1903110232	Assoc. Prof. Dr. YAN HENDRA, M.Si	FAZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos, M.I.kom.	Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos, M.I.kom	REPRESENTASI NILAI KEBUDAYAAN INDONESIA DALAM MUSIC VIDEO WONDERLAND INDONESIA EDISI THE SACRED NUSANTARA KAR YA ALFFY REV
15	FRIDAYAH SHINTA MAHARANI	1903110218	Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos, M.I.kom	NURHASANAH NASUTION, S.Sos, M.I.kom	Assoc. Prof. Dr. YAN HENDRA, M.Si	POLA KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI GURU TK IT JANNA'UN NAIM DALAM MENGHADAPI PESERTA DIDIK

Notulis Sidang :

1.

Medan, 02 Dzulhaidah 1444 H
22 Mei 2023 M

Disampaikan oleh :

Prof. Dr. MOHAMMAD ARIFIN, SH, M.HumP

Ketua,

Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP



Paritta Ujian
Sekretaris

Dr. ABRAR ADHANI, S.Sos., M.I.kom