

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Konteks Penelitian

J. W. Powel adalah orang pertama kali yang memperkenalkan dan menggunakan kata akulturasi pada tahun 1880 seperti dilaporkan oleh US Bureau of American Ethnography. Powel mendefinisikan akulturasi sebagai perubahan psikologis yang disebabkan oleh imitasi perbedaan budaya. Akulturasi juga dimaknai sebagai bentuk asimilasi dalam kebudayaan, pengaruh pada suatu kebudayaan oleh kebudayaan lain, yang terjadi apabila pendukung-pendukung dari kedua kebudayaan itu berhubungan lama. Lebih jauh, antropolog klasik seperti Redfield, Linton, dan Herscovits mendefinisikan akulturasi sebagai fenomena yang dihasilkan oleh kedua kelompok yang berbeda kebudayaannya melalui kontak langsung, yang diikuti pola kebudayaan asli salah satu atau kedua kelompok tersebut. Akulturasi juga dimaknai sebagai proses pembudayaan lewat percampuran dua kebudayaan atau lebih yang saling bertemu dan saling mempengaruhi.(Arifin & Hambali, 2016)

Akulturasi adalah proses perubahan sebuah kebudayaan karena kontak langsung dalam jangka waktu yang lama dan terus menerus dengan kebudayaan lain atau kebudayaan asing yang berbeda. Kebudayaan tadi dihadapkan dengan unsur-unsur kebudayaan lain yang lambat laun dan secara bertahap diterimanya menjadi kebudayaan sendiri tanpa menghilangkan kepribadian aslinya. Unsur-unsur kebudayaan kebudayaan asing itu diterima secara selektif. Menurut Koentjaraningrat dalam (Arifin & Hambali, 2016),

Akulturasi adalah proses sosial yang timbul bila suatu kelompok masyarakat dengan suatu kebudayaan tertentu dihadapkan dengan unsur-unsur dari suatu kebudayaan asing sedemikian rupa, sehingga unsur-unsur kebudayaan asing tersebut lambat laun diterima dan diolah ke dalam kebudayaan sendiri tanpa menyebabkan hilangnya kepribadian budaya itu sendiri.

Terjadinya akulturasi atau penyatuan antara dua kebudayaan ini dihasilkan oleh

kontak yang berkelanjutan. Kontak tersebut dapat terjadi melalui berbagai jalan seperti: kolonisasi, perang, infiltrasi militer, migrasi, misi penyiaran agama atau dakwah, perdagangan, pariwisata, media massa terutama cetak dan elektronik seperti radio, televisi dan sebagainya. Akulturasi juga terjadi sebagai akibat pengaruh kebudayaan yang kuat dan bergengsi atas kebudayaan yang lemah dan terbelakang, dan antara kebudayaan yang relatif setara.

Sudah banyak akulturasi budaya yang terjadi di Indonesia, contohnya seperti Seni wayang yang merupakan perpaduan antara kesenian Jawa dengan cerita dari India, seperti Mahabharata, tari Coket yang merupakan campuran antara budaya Betawi dan Cina, Candi Borobudur merupakan proses akulturasi antara kebudayaan Indonesia dengan kebudayaan India. Hal ini pun terjadi pada film/video yang ada disekitar kita sekarang, seperti pada film Raden Kian Santang, yang menceritakan mitologi budaya Indonesia yang dipadukan dengan budaya asing.

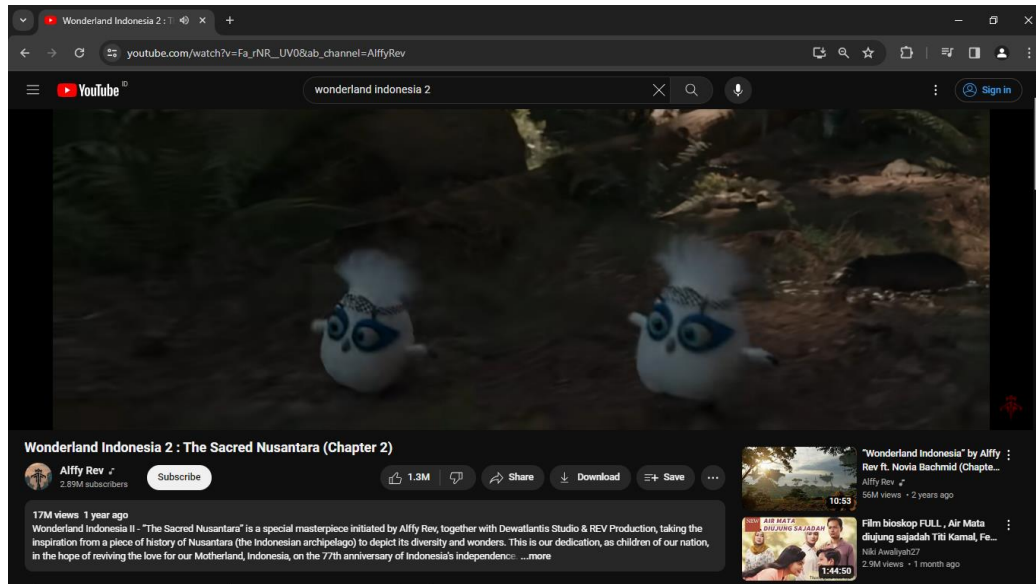


Gambar 1. 1 Film Raden Kian Santang

Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti, 2024

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

Karya dari Alffy dan timnya juga menyajikan video musik dengan sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari kualitas produksi visual yang sangat bagus. Video "*Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara*" menerima banyak pujian dan apresiasi dari masyarakat Indonesia, juga menjadi trending di YouTube dan ditonton lebih dari 3 juta kali dalam sehari setelah dirilis. Sekarang, video tersebut sudah ditonton hampir 16 juta penonton di kanal YouTube Alffy Rev.



Gambar 1. 2 Konten Video Alfyy Rev Pada Media Youtube

Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti, 2024

Konten musik *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara* menampilkan berbagai lagu daerah seperti Lingsir Wengi (Jawa), Cik Cik Periuk (Suku Dayak), Sinanggar Tullo (Sumatera Utara), Ayo Mama (Maluku), Anging Mamiri (Sulawesi Selatan), Lalo Ngaro (Sasak Lombok Timur), dan Tanduk Majeng (Madura). Selain lagu-lagu daerah, di pertengahan video musik tersebut juga dinyanyikan lagu Nasional Indonesia yaitu lagu "Mengheningkan Cipta" yang diciptakan oleh Truno Prawit.

Mitologi berasal dari bahasa Yunani, *mythos* yang artinya sebuah cerita naratif dan *logos*, sementara itu yang dimaksud dengan istilah mitologi adalah sebuah perpaduan antara kata *mythos* dan *logos*. Logos dalam hal ini adalah usaha manusia untuk melakukan pendekatan terhadap gereja alam yang poinnya ada pada hal-hal yang bersifat rasional. Dapat disebut, mitologi adalah usaha manusia dalam menjelaskan gejala alam yang ada beserta dengan asal-usulnya yang belum diberi bobot dalam ilmu pengetahuan rasional oleh pikiran manusia. Beberapa mitologi yang terkenal seperti mitologi Yunani, mitologi Jepang hingga mitologi Indonesia, keberagaman yang ada memunculkan ide-ide perwujudan dalam karya seni grafis. Bisa juga disebut dengan

ilmu tentang keberadaan dewa dan pahlawan masa lalu dengan tafsir dan makna tentang kejadian asal usul manusia. Dapat disimpulkan bahwa secara umum, mitologi adalah ilmu mengenai kisah para tokoh-tokoh di masa lalu, baik itu kisah tentang dewa, makhluk halus, pahlawan hingga sejarah-sejarah yang dimiliki.

Mitologi merupakan sebuah cerita prosa rakyat yang ceritanya dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh pemilik cerita. Tokoh yang terdapat pada mitologi biasanya adalah dewa ataupun makhluk setengah dewa. Latar dari peristiwa terjadi di dunia lain, atau dapat dikatakan terjadi bukan di dunia yang kita kenal sekarang, dan terjadi pada masa lampau. Karena hal tersebut itu, dalam suatu mitologi seringkali ada tokoh pujaan yang dipuji dan atau sebaliknya, ditakuti. (J.Danandjaja, 2014)

Mitologi adalah ilmu mengenai bentuk sastra yang mengandung konsepsi dan dongeng suci tentang kehidupan dewa dan makhluk halus dalam suatu kebudayaan. Mitologi bisa disebut mitos-mitos kuno yang secara umum keberadaannya di lingkungan masyarakat di suatu wilayah, kemudian mitologi juga diartikan sebagai ilmu dari mitos(Kamus Besar Bahasa Indonesia).

Indonesia sendiri sangatlah kaya dengan mitos yang terdapat dalam lingkungan masyarakat. Kekayaan mitos-mitos di Indonesia tergambar dengan banyaknya cerita yang masih ditemukan sampai saat ini. Contoh mitologi yang dikenal dikalangan Masyarakat Indonesia adalah Dewata Nawa Sanga, Pusaka Pataka, Anantaboga, Banaspati, dan Garuda.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa mitologi adalah sebuah cerita yang terjadi dimasa lalu yang masyarakat percayai dan dianggap memiliki kebenaran dan membuatnya masih dipercaya sampai zaman yang akan datang. Namun ada juga yang merasa mitologi hanya sekedar imajinasi liar belaka.

Pada umumnya representasi ditemukan dalam sebuah tulisan, percakapan, hingga melalui audio-visual. Representasi juga merupakan sebuah bentuk konstruksi, karena pandangan-pandangan baru yang menghasilkan pemaknaan baru. Pemaknaan tersebut juga merupakan hasil pertumbuhan konstruksi

pemikiran manusia. Melalui representasi makna dapat diproduksi dan dikonstruksi. (K.M.Assidiq, 2022)

Representasi merupakan hal yang tak bisa lepas dari penyampaian pesan di media. Representasi dalam media di definisikan sebagai penggunaan tanda-tanda (gambar, suara, dan sebagainya) untuk menampilkan ulang sesuatu yang diserap, diindra, dibayangkan, atau dirasakan dalam bentuk fisik. Stuart Hall dalam buku Wiradinata mengasumsikan dua proses representasi yaitu representasi mental atau konsep tentang sesuatu yang ada dikepala kita masing-masing dan masih berbentuk abstrak dan bahasa yang berperan penting dalam proses konstruksi makna. (Nursyifa, 2020)

Terkait penelitian ini, konten video pada youtube Alffy Rev adalah media yang menjadi wadah dalam merepresentasikan sesuatu kepada khalayak dan hal tersebut dianggap sebagai realitas yang ada di dalam kehidupan sosial masyarakat.

Stuart Hall dalam (Abdul Haris Maulana, 2017) juga berpendapat bahwa ada beberapa prinsip representasi sebagai sebuah proses produksi makna melalui bahasa yaitu:

- a) Representasi untuk mengartikan sesuatu, maksudnya adalah representasi menjelaskan dan menggambarkan dalam pikiran dengan sebuah gambaran imajinasi untuk menempatkan persamaan sebelumnya dalam pikiran atau perasaan kita
- b) Representasi digunakan sebagai alat untuk menjelaskan atau mengkonstruksi makna dari sebuah simbol.

Pengertian diatas menggambarkan bahwa representasi merupakan sebuah cara memaknai sesuatu apa yang diberikan pada benda yang digambarkan. Representasi merujuk kepada segala bentuk media terutama media massa terhadap segala apa yang dikonstruksikannya dan bagaimana kita memaknainya.

Semiotika ialah cabang ilmu dari filsafat yang mempelajari “tanda” dan bias disebut di filsafat penanda. Roland Barthes menjadi salah satu tokoh semiotika yang begitu identik dengan kajian semiotik. Sebagai penerus dari pemikiran Saussure,

Roland Barthes memiliki beberapa konsep yakni yang pertama adalah denotasi. Denotasi merupakan apa yang digambarkan tanda dengan sebuah objek sedangkan konotasi merupakan bagaimana menggambarkannya. Kemudian Barthes juga menyertakan aspek mitos, mitos yaitu bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam ketika aspek konotasi menjadi pemikiran populer di masyarakat, maka mitos telah terbentuk terhadap tanda tersebut. Pemikiran Barthes inilah yang dianggap paling operasional sehingga sering digunakan dalam penelitian. (K.M.Assidiq, 2022)

Peneliti tertarik untuk mengetahui, memahami dan mempelajari interpretasi dari tanda dan lambing akulturasi mitologi budaya di Indonesia yang terdapat pada konten video Alffy Rev youtube *wonderland Indonesia 2:the Sacred nusantara*. Dalam konten video tersebut menampilkan banyak tanda dan lambang yang mengandung unsur semiotika yang diutarakan oleh Roland Barthes yaitu konsep konotasi, denotasi dan mitos, sehingga peneliti tertarik untuk mengamati dalam kajian yang ada pada konten video youtube Alffy Rev *wonderland Indonesia 2:the Sacred nusantara*.

1.1 Fokus dan Pertanyaan Penelitian

Dengan adanya permasalahan yang melatar belakangi penelitian ini, maka fokus dan pernyataan peneliti dalam penelitian ini adalah:

1.1.1 Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang sudah peneliti uraikan diatas, maka fokus penelitian ini adalah bagaimana Representasi Pesan Akulturasi Mitologi Budaya Di Indonesia dalam konten video pada media youtube alffy rev *wonderland Indonesia 2 : the Sacred nusantara*?

1.1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian diatas, peneliti mengidentifikasi masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tanda denotasi yang terdapat dalam konten video alffy rev

- wonderland indonesia 2 : the Sacred nusantara* pada media youtube?
2. Bagaimana tanda konotasi yang terdapat dalam konten video alffy rev *wonderland indonesia 2 : the Sacred nusantara* pada media youtube?
 3. Bagaimana mitos yang terdapat dalam konten video alffy rev *wonderland indonesia 2 : the Sacred nusantara* pada media youtube?

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah jawaban dari pembahasan masalah penelitian tersebut. Adapun tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui tanda denotasi yang terdapat dalam konten video alffy rev *wonderland indonesia 2 : the Sacred nusantara* pada media youtube.
2. Untuk mengetahui tanda konotasi yang terdapat dalam konten video alffy rev *wonderland indonesia 2 : the Sacred nusantara* pada media youtube.
3. Untuk mengetahui makna mitos yang terdapat dalam konten video alffy rev *wonderland indonesia 2 : the Sacred nusantara* pada media youtube.

1.3 Manfaat Penelitian

1.3.1 Manfaat Teoritis

Kajian penelitian ini diharapkan peneliti mampu memberikan ilmu pengetahuan yang baru berkaitan dengan media komunikasi. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi tambahan rujukan dan referensi bagi studi komunikasi mengenai teori semiotika. Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda dan sistem tanda, termasuk bagaimana tanda-tanda tersebut digunakan untuk menciptakan makna. Dalam konteks ilmu komunikasi, semiotika bermanfaat untuk memahami makna pesan. Semiotika membantu kita memahami bagaimana makna diciptakan dan diinterpretasikan dalam pesan komunikasi, baik verbal maupun nonverbal. Dengan memahami semiotika, kita dapat mengkomunikasikan pesan dengan lebih efektif dan menghindari kesalahpahaman. Hal ini sangat penting karena, makna dapat bervariasi tergantung konteks budaya, sosial, dan personal dari penerima

pesan.

1.3.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi serta manfaat bagi beberapa kalangan, yakni :

1. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan, pengalaman dan dapat mengaplikasikan teori semiotika.

2. Manfaat bagi akademik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat khususnya bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia, terutama mengenai teori semiotika.

3. Manfaat bagi masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi masyarakat akan pentingnya mengetahui dan melestarikan budaya yang ada di Indonesia.