

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Video klip menjadi terkenal pada tahun 1980 melalui stasiun TV yang khusus musik, misalnya, MTV. Fungsi video klip merupakan salah satu cara para pembuat musik untuk mengiklankan barangnya melalui media TV. Di Indonesia, sejak memasuki tahun 2000-an, video klip ini berkembang pesat dan menjadi bisnis yang bernilai seperti TVC. Ini telah dipicu oleh artis (pendatang baru) yang muncul akhir-akhir ini. Pada akhirnya potongan video berkembang sebagai aliran dan industrinya sendiri. (Mabruri, 2013:8)

Video musik menggunakan beragam gaya dan teknik pembuatan video kontemporer, termasuk animasi, aksi langsung, dokumenter, dan pendekatan non-naratif seperti film abstrak. Beberapa video musik menggabungkan gaya yang berbeda dengan musik, seperti animasi dan live-action. Menggabungkan gaya dan teknik ini telah menjadi lebih populer karena variasi untuk penonton. Banyak video musik menafsirkan gambar dan adegan dari lirik lagu, sementara yang lain mengambil pendekatan yang lebih tematis. Video musik lain mungkin tidak memiliki konsep apa pun, karena hanya merupakan versi film dari konser live lagu tersebut. Video musik juga merupakan salah bentuk komunikasi massa yang

dimana video music juga meliputi atas segala bentuk hubungan antara manusia dan menggunakan lambang (Pawito, 2007 dalam Andriana, 2018, 2).

Salah satu band asal Jakarta, Elephant Kind menganggap bahwa video klip merupakan salah satu hal penting dalam dunia music saat ini. Meskipun ada yang beranggapan bahwa dari sisi *financial* berdampak pada *budget*, karena video klip membutuhkan dana yang tidak sedikit dalam proses pembuatannya, namun hasil yang diterima atau dampaknya sangat berpengaruh bagi para musisi yang memiliki video klip. Di masa sekarang *Youtube* telah menjadi salah satu wadah untuk para musisi mempromosikan karya mereka, karena di jaman sekarang masyarakat tengah menyukai *Youtube* sebagai salah satu tempat untuk melihat hiburan dan informasi dari segala hal (Jibril, 2018, 132).

Budaya adalah struktur kata yang tidak dapat diprediksi dan sering dibahas dengan alasan bahwa ia tidak berbicara dengan substansi yang berdiri terpisah dari dunia objek. Budaya sebaiknya dianggap sebagai penanda yang dapat beradaptasi yang memberdayakan berbagai metode diskusi pertemuan kegiatan-kegiatan manusia yang dimana dengan tujuan yang berbeda. Dengan demikian, gagasan dari budaya merupakan instrumen atau perangkat yang cukup berharga bagi kita sebagai "struktur atau wadah kehidupan". Penggunaan konsep ini dan makna-makna yang tersemat di dalamnya terus menerus berubah karena para pemikir tidak kenal lelah berikhtiar untuk "melakukan" sejumlah hal dengan konsep ini (Barker, 2014: 64). Merujuk arti budaya pada Kamsu Besar Bahasa Indonesia (2003: 169), budaya bisa diartikan sebagai pikiran, akal budi, adat istiadat, sesuatu mengenai kebudayaan yang sudah berkembang

(beradab,maju) dan sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan yang sudah suka diubah (Nasrullah, 2012: 15)

Definisi budaya dalam perspektif semiotika diartikan sebagai persoalan makna. Menurut Thwaites et al (2002:1) menjelaskan bahwa budaya adalah sekumpulan praktik sosial yang melaluinya makna diproduksi, disirkulasikan, dan dipertukarkan (Nasrullah: 2012: 17). Wilayah produksi dan pengakuan budaya kontemporer tidak, pada saat ini dibatasi di dalam sistem negara negara. Di era globalisasi ini, budaya paling baik dipandang bukan sebagai unit yang dibatasi, melainkan sebagai banyak permainan bahasa yang menutupi dan mengalir begitu saja sehubungan dengan kehidupan manusia yang semakin mengglobal. Budaya berubah menjadi semakin kurang dipersepsikan sebagai sesuatu yang melekat pada area tertentu namun lebih sebagai kepentingan alternatif dan praktik yang bertemu dan menyatu menjadi satu, digerakkan, yang kita kenal sebagai *hybrid atau kreolisasi*.

Setiap pembahasan budaya pada umumnya akan membahas "budaya yang agung", yang kadang-kadang hanya ideal, atau sebagian besar hanya dijunjung oleh segelintir elit, dan mengabaikan "budaya jelata" yang secara akurat merupakan realitas terbaik karena bagi sebagian besar dijunjung oleh rakyat. Begitu pula dengan budaya Cina, cara hidup para pekerja dan individu di lapangan secara umum, yang di masa lalu telah melampaui 85 persen jumlah penduduk di Cina, jarang naik ke permukaan, apalagi ditampilkan sebagai bagian utama budaya Cina, sementara keputusan paling atas, individu-individu yang kaya, dan yang berpengetahuan lebih sering dikemukakan, akibatnya individu-

individu di luar Cina lebih mengenalnya. Selama era "tradisional" Cina kira-kira abad ke-19 dan era "transisi" yaitu hingga RRC didirikan, masyarakat Cina terbagi menjadi dua kelompok yang sangat berbeda, yaitu petani dan *shenshi* (Gondomono, 2002, 39).

Cara hidup *shenshi* yang merupakan "tradisi agung" pada umumnya dianggap mewakili budaya Cina secara keseluruhan dalam karya seni dan karya ilmiah terlepas dari kenyataan bahwa para buruh, sekutu dari "tradisi jelata" yang jauh lebih banyak jumlahnya selain *shenshi*, sama sekali tidak melanjutkan gaya hidup dengan cara apa pun. Dalam budaya Cina, motif baju mereka merupakan suatu bentuk penggambaran yang memiliki makna dan arti. Orang Cina senang menggunakan motif dan juga unsur ornamental yang kerap kali merupakan salah satu wujud kepercayaan mereka akan suatu hal (Gumalya, Octavia, 2017, 14).

Didalam video klip "*From Yesterday*" ini, terdapat beberapa contoh Budaya Cina pada masa kekaisaran Dinasti Qing. Sampai tahun 1912, Cina selalu diperintah oleh Dinasti atau raja-raja dari satu keturunan. Dinasti yang terakhir berkuasa adalah Dinasti Mantsu dari bangsa Manchuria yang juga disebut dengan Dinasti Ching (1644-1912) (Kusmayadi, 2018, 63). Terdapat tokoh kaisar yang bernama Henry Pi Yu. Pi Yu merupakan kaisar terakhir Cina sebelum berganti menjadi Negara republik. Pu Yi menjadi kaisar pada umur 3 tahun karena menggantikan kaisar sebelumnya yang meninggal dan menjabat pada tahun 1908. Pada masa dinasti tersebut para penduduk dan petinggi-petinggi kaisar disana masih menggunakan pakaian tradisional atau biasa disebut pakaian kebesaran kaisar.

Saat ini pembuat video musik tidak berhenti bersaing untuk membuat video musik yang inovatif dan beragam seperti yang diharapkan. Konten dan pesan yang disampaikan melalui rekaman musik saat ini semakin beragam. Contoh rekaman yang berisi Orientalisme adalah rekaman musik Coldplay dan Rihanna diberi judul Princess of China. Dalam videonya adalah Rihanna dan Chris Martin (anggota Coldplay) memanfaatkan karakteristik dan pakaian bernuansa Asia. Properti digunakan tidak hanya Mulai dari budaya Tionghoa, namun juga berbaur dengan cara hidup bangsa Asia lainnya, tepatnya Jepang (Samurai), Thailand (pindah), dan India (pakaian). Di dalam konten ini, Barat sering kali dibingungkan penggambaran budaya Timur dari beberapa negara terlepas dari fondasi sumber yang direkam budaya masing-masing negara ini.

Video musik yang disutradarai oleh sang vokalis Thirty Seconds Mars sendiri, khususnya Jared Leto mengatakan bahwa video klip ini terinspirasi oleh film 1987 The Last Emperor, yang menceritakan tentang perjalanan 30STM ke China. Sejujurnya, mereka tidak datang ke China secara spontan sendiri, tetapi karena kaisar yang meminta mereka datang untuk turut merayakan hari ulang tahunnya. Penulis melihat itu secara mendalam video klip tersebut memuat beberapa hal mendemonstrasikan kehadiran *stereotype* Barat melihat ke arah Timur dalam beberapa adegan, seperti halnya contoh pada saat para personil Thirty Second to Mars diajak berkeliling melihat keadaan istana dan ketika berkeliling mereka melihat beberapa aktifitas atau juga bisa di bilang ritual yang mereka belum pernah lihat sehingga mengejutkan mereka. Pada video klip ini

peneliti ingin melihat bagaimana Timur digambarkan oleh pihak Barat melalui video klip “*From Yesterday*” melalui representasi tanda dan lambang pada teks.

Penggambaran adalah praktik yang penting dalam menciptakan masyarakat. Seseorang dikatakan berasal dari kebudayaan yang sama jika orang-orang saat ini memiliki perjumpaan budaya yang sama, berbagi kode sosial yang sama, berbicara dengan 'bahasa' yang setara dan menawarkan gagasan serupa. Penggambaran yang digunakan sebagai pentingnya tanda dapat diakses misalnya film, video, fotografi, wacana, mengarang, dan seterusnya. Sederhananya, penggambaran adalah penciptaan kepentingan melalui bahasa, baik itu gambar yang disusun, diucapkan, seperti gambar. Penggambaran terhadap sesuatu berarti menunjukkan sesuatu yang dipikirkan melalui deskripsi ataupun imajinasi. (Said, 1978 : 40). Penggambaran subjektivitas penulis sangat diperlukan guna pembaca dapat mengetahui dunia melalui pandangan mereka. Subjektivitas penulis ini yang membuat pembaca merasa dekat, dan tempat-tempat yang dimana digambarkan terasa lebih nyata (Ekasiswanto, 2017, 49).

Penggambaran karakter merupakan salah satu elemen yang penting yang terdapat dalam narasi. Karakter dibentuk sebagai penanda untuk membedakan satu kesatuan dari yang lainnya (manusai, binatang, roh, benda-benda yang lainnya) yang dimana berdasarkan mental, emosional dan juga sosial (Hallet dalam Forno, 2015, 3).

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji sebuah tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, ditengah-tengah manusia dan bersama-sama dengan manusia.

Semiotika, atau dalam istilah Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*) Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetap juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda (Barthes, 1998:179; Kurniawan, 2001:53; Sobur 2003:15)

Tanda-tanda (*signs*) adalah basis dari seluruh komunikasi (Littlejohn, 1996:64; Sobur, 2003:15). Manusia dengan perantaraan tanda-tanda, dapat melakukan komunikasi dengan sesamanya. Banyak hal yang dapat dikomunikasikan di dalam dunia ini. Kajian semiotika sampai sekarang telah membedakan dua jenis semiotika, yakni semiotika komunikasi dan semiotika signifikasi (Eco, 1979:8-9; Hoed, 2001: 140; Sobur, 2003:15). Yang pertama menekankan pada teori tentang produksi tanda yang salah satu diantaranya mengasumsikan adanya enam factor dalam komunikasi, yaitu pengirim, penerima kode (sistem tanda), pesan, saluran komunikasi, dan acuan (hal yang dibicarakan) Yang kedua memberikan tekanan pada teori tanda dan pemahamannya dalam suatu konteks tertentu.

Pada jenis kedua, tidak dipersoalkan adanya tujuan berkomunikasi. Sebaliknya, yang diutamakan adalah segi pemahaman suatu tanda sehingga proses kognisinya pada penerima tanda lebih diperhatikan daripada proses komunikasinya (Sobur 2003:15). Dengan tanda-tanda, kita mencoba mencari keteraturan ditengah-tengah dunia yang centang-perenang ini , setidaknya agar

kita sedikit mempunyai pegangan. “Apa yang dikerjakan oleh semiotika adalah mengajarkan kita bagaimana menguraikan aturan-aturan tersebut dan membawanya pada sebuah kesadaran”. (Berger 2000a:14; Sobur 2003: 16)

Berkaitan dengan fenomena budaya Cina ini, peneliti memlihi video klip yang dibawakan oleh Thirty Second to Mars:

**Gambar 1.1 Video klip Thirty Second to Mars**



(sumber: [www.youtube.com](http://www.youtube.com))

“Form Yesterday” merupakan lagu dari band rock asal Amerika Serikat Thirty Second to Mars. Lagu ini merupakan single ketiga yang dirilis dari album kedua mereka yang diberi judul “Beautiful Life”. Lagu tersebut sangat meledak di radio-radio pada tanggal 17 Oktober 2006. Video klip lagu tersebut diyakini bahwa video klip tersebut adalah video klip yang pertama dibuat diluar Amerika tepatnya di Republik Rakyat Cina di keseluruhan video klip tersebut. Video klip ini juga terasa special karena dalam video klip tersebut merupakan penampilan

terakhir dari sang basis Matt Wachter yang setelah video klip tersebut henggang dari band ini. Melalui video klip ini pula band asal Amerika ini mendapatkan penghargaan untuk single terbaik pada acara Kerrang!.

Video klip ini berlatar belakang istana kaisar Cina atau yang biasa disebut “Forbidden City”. Para personil diceritakan diundang oleh pelayan kaisar untuk menghibur sang kaisar kecil yang sedang ulang tahun. Dalam video klip ini terdapat banyak sekali symbol ataupun tanda orientalisme.

Untuk dapat memperoleh perbandingan sejajar mengenai suatu peristiwa di media dengan kejadian yang lainnya maka cara yang digunakan dengan cara mencari kemudian membandingkan berita dari peristiwa sejenis pada masing-masing media (Sobur, 2015: 150). Hal tersebut memiliki perbedaan dengan yang ditampilkan pada video klip yang lain yang dimana digambarkan sesuai dengan idealnya.

**Gambar 1.2 Video klip “Princess Of China” Rihanna & Coldplay**



(sumber: [www.youtube.com](http://www.youtube.com))

Dalam video klip berjudul “Princess Of China” ini juga menggambarkan kebudayaan Cina melalui pakaian yang dipakai oleh Rihanna dan Coldplay. Terlihat mulai dari awal video Rihanna tengah duduk di sebuah ruangan yang berlatar belakang seperti kuil Cina dan duduk mengenakan baju tradisional Cina

yang digunakan pada masa dinasti Qing yaitu Hanfu. Sang vokalis pria pun yang awalnya memakai pakaian kasual di awal video, namun di pertengahan sang pria juga terlihat memakai baju tradisional Cina dan juga terlihat sedang berjalan pada latar belakang kuil atau istana kota terlarang atau "*forbidden City*". Namun terdapat perbedaan antara video klip ini dengan video klip yang diteliti oleh peneliti, dimana pakaian tradisional yang dikenakan oleh Rihanna terlihat tidak seperti pakaian tradisional asli, namun terdapat sentuhan-sentuhan "Barat" diantaranya Rihanna terlihat memakai baju Hanfu namun dikombinasikan oleh sepatu hak tinggi atau sepatu *boot* dimana sepatu model ini kebanyakan dipakai dan telah menjadi fashion berpakaian wanita di "Barat".

Peneliti memilih video klip milik Thirty Second to Mars dengan judul "From Yesterday" yang video klipnya ditampilkan di *Youtube*, karena dalam video klip ini terdapat beberapa tanda atau simbol yang menggambarkan tentang budaya Cina melalui pakaian tradisional pada masa kekaisaran Dinasti Qing. Dalam video klip ini juga ada beberapa kebudayaan Cina yang menggambarkan penyiksaan dalam video klip tersebut.

Berdasarkan teori ini, peneliti melakukan penelitian mengenai sistem tanda yang ada dalam video klip ini. Tanda yang yang dimaksud adalah bagaimana penggambaran kebudayaan Cina melalui pakaian tradisional yang digambarkan dalam video klip "*From Yesterday*" tersebut.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Sesuai pada latar belakang yang sudah dijabarkan, rumusan masalah yang dapat diambil adalah:

“bagaimana penggambaran budaya Cina pada video klip Thirty Second to Mars yang berjudul *“From Yesterday”*”

## **1.2 Tujuan Penelitian**

1.3 Sesuai dengan rumusan masalah, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana penggambaran budaya Cina dalam video klip lagu Thirty Second to Mars yang berjudul *“From Yesterday”*.

## **1.4 Batasan Masalah**

Subjek penelitian ini adalah video klip yang berjudul *“From Yesterday”* yang dipopulerkan oleh band Thirty Second to Mars dengan objek penelitiannya yaitu penggambaran budaya.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Manfaat Akademis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terutama dalam bidang ilmu komunikasi, terkhusus dalam bidang semiotik dalam video klip mengenai penggambaran budaya Cina melalui pendekatan Pierce.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan agar dapat digunakan sebagai referensi untuk belajar mengenai penggambaran budaya Cina di dalam sebuah video klip.