

REPRESENTASI VISUAL VIDEO CLIP “WONDERLAND INDONESIA”

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Desain Komunikasi Visual*



Oleh :
JESSIKA PRIMAYONA
18027015/2018

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DEPARTEMEN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

PERSETUJUAN KARYA AKHIR SKRIPSI

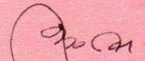
**REPRESENTASI VISUAL VIDEO CLIP “WONDERLAND
INDONESIA”**

Nama : Jessica Primayona
NIM//BP : 18027015/2018
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 30 Juni 2022

Disetujui dan Disahkan oleh:

Dosen Pembimbing

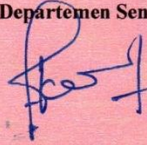


Dra. Zubaidah, M.Sn

NIP: 19570425.198602.2.001

Mengetahui:

Kepala Departemen Seni Rupa



Eliva Pebriyeni, S.Pd, M.Sn

NIP: 19830201.200912.2.001


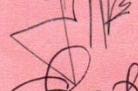

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : Representasi Visual Video Clip “Wonderland
Indonesia”
Nama : Jessica Primayona
NIM/BP : 18027015/2018
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni


Padang, 28 Juli 2022

Tim Penguji:

	Nama/NIP	Tanda Tangan
1. Pembimbing	: <u>Dra. Zubaidah, M.Sn</u> NIP. 19570425.198602.2.001	1. 
2. Penguji 1	: <u>Dr. Jupriani, M.Sn</u> NIP. 19631008.199003.2.003	2. 
3. Penguji 2	: <u>Dini Faisal, S.Ds, M.Ds</u> NIP.19840909.201404.2.003	3. 

Mengetahui:

Kepala Departemen Seni Rupa


Eliva Pebriyeni, S.Pd, M.Sn
NIP: 19830201.200912.2.001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, *Skripsi/Karya Akhir dengan judul

Representasi Visual Video Clip "Wonderland Indonesia"

adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.

2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama penggarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 11 Juli 2022
Saya yang menyatakan,



Jessika Primayona
NIM. 18027015

MOTO DAN PERSEMBAHAN



“Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”

(Q.S Ar Ra’d : 11)

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Dia mendapat (pahala) dari (kebajikan) yang dikerjakannya dan dia mendapat (siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya. (Mereka berdoa), “Ya Tuhan kami, janganlah Engkau hukum kami jika kami lupa atau kami melakukan kesalahan.”

(Qs. Al. Baqarah Ayat 286)

“Sesungguhnya urusan-Nya apabila Dia menghendaki sesuatu Dia hanya berkata kepadanya: ‘Jadilah!’ maka terjadilah sesuatu itu”

(Qs. Ya-Sin Ayat 82)

Alhamdulillah atas rasa syukur dan izin Allah Subhanahu wa ta’ala
Akhirnya perjuanganku meraih gelar telah selesai
Satu diantara harapan orang tuaku terpenuhi
Tetapi tidak hanya sebatas ini langkahku
Masih banyak impian dan harapan yang harusku capai

Dengan penuh kasih sayang dan ketulusan, ku persembahkan karya ini untuk;
Kedua orang tuaku tercinta, mama dan ayah
kedua adik-adikku, mbah, tino, eno serta keluarga besarku,
Sahabat-sahabat seperjuangan dan sepermainanku, terutama teman-teman dari
grup sweet heart, the gabut’s, giprono, pepen, brodi, betri dan hanzo,
Teman-teman seangkatan dan sealmamater denganku,
Terimakasih sudah membantu dan menyemangatiku.

REPRESENTASI VISUAL VIDEO CLIP WONDERLAND INDONESIA

Jessika Primayona¹, Zubaidah²
Program Studi Desain Komunikasi Visual
FBS Universitas Negeri Padang
Email: jessikajejes@gmail.com

Abstrak

Video klip Wonderland Indonesia mendapat dukungan dari Kemendikbud Ristek sebagai bentuk apresiasi kepada anak bangsa. Menggunakan teknik CGI (*computer Generated Imagery*) dalam visualisasi. Video Klip ini diminati oleh warga dalam negeri dan luar negeri. Video klip Wonderland Indonesia karya Alffy Rev terinspirasi dari keadaan Bali yang sedang terpuruk akibat dampak pandemi covid 19. Sehingga muncul pertama kali kata *wonderland* untuk menggambarkan keindahan Bali dan daerah lain yang ada di Indonesia sehingga bisa menjadi karya seni visual dalam bentuk video klip.

Penelitian ini bertujuan merepresentasikan makna budaya yang terdapat pada video klip Wonderland Indonesia. Teori yang digunakan untuk mengungkapkan makna budaya yang terdapat dalam video klip Wonderland Indonesia antara lain teori video klip, representasi visual, simbol dan mitos . Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan kritik seni Feldman dan berfokus pada analisis tanda yang berupa visual, simbol dan mitos pada budaya nusantara dengan memaparkan ulasan mengenai video klip Wonderland Indonesia.

Hasil yang diharapkan dari penelitian ini antara lain makna simbol dan mitos di Indonesia pada video klip Wonderland Indonesia dan artikel ilmiah yang akan diterbitkan pada jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

Kata Kunci: video klip, wonderland indonesia, representasi, nusantara

VISUAL REPRESENTATION OF WONDERLAND INDONESIA VIDEO CLIP

Jessika Primayona¹, Zubaidah²
Program Studi Desain Komunikasi Visual
FBS Universitas Negeri Padang
Email: jessikajejes@gmail.com

Abstract

The Wonderland Indonesia video clip received support from the Ministry of Education, Culture, Research and Technology as a form of appreciation for the nation's children. Using CGI (computer generated imagery) techniques in visualization. This video clip is of interest to local and foreign citizens. The video clip Wonderland Indonesia by Alffy Rev was inspired by the condition of Bali which was in decline due to the impact of the Covid-19 pandemic. So the word wonderland first appeared to describe the beauty of Bali and other areas in Indonesia so that it could become a work of visual art in the form of a video clip.

This research aims to represent the cultural meaning contained in the Wonderland Indonesia video clip. The theories used to reveal the cultural meaning contained in the Wonderland Indonesia video clip include video clip theory, visual representation, symbols and myths. This research uses a descriptive qualitative method with Feldman's art criticism approach and focuses on analyzing signs in the form of visuals, symbols and myths in Indonesian culture by presenting a review of the Wonderland Indonesia video clip.

The expected results of this research include the meaning of symbols and myths in Indonesia in the Wonderland Indonesia video clip and scientific articles that will be published in the Visual Communication Design journal, Faculty of Languages and Arts, Padang State University.

Keywords : video clip, wonderland indonesia, representation, nusantara

PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah Subhanahu wa ta'ala. Atas segala karunia dan berkahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Akhir Skripsi ini. Tidak lupa Shalawat dan Salam kepada junjungan Nabi Muhammad Shallallahu 'alaihi wasallam. yang merupakan suri tauladan yang baik dalam menjalani kehidupan dimuka bumi ini.

Karya Skripsi ini berjudul "**Representasi Visual Video Clip Wonderland Indonesia**". Tujuan penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual, Departemen Seni Rupa, Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari bahwa selama proses penyusunan ini telah banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Eliya Pebriyeni, S. Pd, M. Sn. Selaku kepala Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Hendra Afriwan, M. Sn. Selaku ketua prodi Desain Komunikasi Visual Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
3. Drs. Ir. Heldi, M.Si., Ph.D. selaku dosen pembimbing akademik yang telah banyak membantu penulis selama ini

4. Ibu Dra. Zubaidah, M. Sn. Selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktunya, memberi motivasi, arahan, masukan dan saran untuk melengkapi segala kekurangan dalam karya skripsi penulis.
5. Ibu Dr. Jupriani, M. Sn. Selaku dosen penguji yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam karya skripsi ini.
6. Ibu Dini Faisal, S.Ds., M. Ds. Selaku dosen penguji yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam karya skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen staf pengajar Seni Rupa dan Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan ilmunya selama proses perkuliahan sehingga sangat membantu membuka wawasan penulis.

Demikianlah kata pengantar ini penulis sampaikan. Selama penyusunan karya skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu, penulis berharap adanya kritikan dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan karya skripsi ini. Penulis berharap semoga karya skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang nyata kepada penulis dan pembaca umumnya, Aamiin.

Padang, 28 Juli 2022

Penulis,

Jessika Primayona
NIM. 18027015

DAFTAR ISI

Abstrak	i
Abstract	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Penelitian dan Pertanyaan penelitian.....	3
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Landasan Teori.....	6
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	24
C. Kerangka Konseptual.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Jenis Penelitian.....	27
B. Pendekatan Penelitian.....	28
C. Kehadiran Peneliti.....	29
D. Sumber Data.....	29
E. Teknik Pengumpulan Data.....	29
F. Teknik Analisis Data.....	30
G. Tahap-tahap penelitian.....	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	32
A. Hasil Penelitian.....	32
Deskripsi video klip wonderland Indonesia.....	32
B. Pembahasan.....	49
Analisis Tanda pada Video Klip Wonderland Indonesia.....	49
1. Kalimantan.....	49
2. Sulawesi dan Papua.....	53
3. Sumatera.....	56

4.	Bali	61
5.	Jawa	73
6.	Nusa Tenggara Timur	80
C.	Hasil Pembahasan	84
1.	Representasi Visual Video Klip Wonderland Indonesia	84
2.	Hubungan Visual Video dengan Representasi Ragam Budaya pada Video Klip	88
BAB V PENUTUP		92
A.	Kesimpulan	92
B.	Saran	93
DAFTAR PUSTAKA.....		91
LAMPIRAN I.....		97
LAMPIRAN II.....		98

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Rangkuman Video Klip Wonderland Indonesia	34
Tabel 4. 2 Biografi Perancang Karya	34
Tabel 4. 3 Analisis Tanda	49
Tabel 4. 4 Analisis Tanda	52
Tabel 4. 5 Analisis Tanda	54
Tabel 4. 6 Analisi Tanda	56
Tabel 4. 7 Analisis Tanda	58
Tabel 4. 8 Analisis Tanda	61
Tabel 4. 9 Analisis Tanda	65
Tabel 4. 10 Analisis Tanda	67
Tabel 4. 11 Analisis Tanda	69
Tabel 4. 12 Analisis Tanda	71
Tabel 4. 13 Analisis Tanda	72
Tabel 4. 14 Analisis Tanda	73
Tabel 4. 15 Analisis Tanda	76
Tabel 4. 16 Analisis Tanda	78
Tabel 4. 17 Analisis Tanda	79
Tabel 4. 18 Analisis Tanda	81
Tabel 4. 19 Analisis Tanda	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Kerangka Konseptual</i>	26
Gambar 4. 1 <i>Video klip Wonderland Indonesia</i>	33
Gambar 4. 2 <i>Video klip Wonderland Indonesia</i>	36
Gambar 4. 3 <i>Video klip Wonderland Indonesia</i>	37
Gambar 4. 4 <i>Video klip Wonderland Indonesia</i>	37
Gambar 4. 5 <i>Video klip Wonderland Indonesia</i>	38
Gambar 4. 6 <i>Video klip Wonderland Indonesia</i>	38
Gambar 4. 7 <i>Video klip Wonderland Indonesia</i>	39
Gambar 4. 8 <i>Video klip Wonderland Indonesia</i>	39
Gambar 4. 9 <i>Video klip Wonderland Indonesia</i>	40
Gambar 4. 10 <i>Video klip Wonderland Indonesia</i>	41
Gambar 4. 11 <i>Video klip Wonderland Indonesia</i>	42
Gambar 4. 12 <i>Video klip Wonderland Indonesia</i>	42
Gambar 4. 13 <i>Video klip Wonderland Indonesia</i>	43
Gambar 4. 14 <i>Video klip Wonderland Indonesia</i>	43
Gambar 4. 15 <i>Video klip Wonderland Indonesia</i>	44
Gambar 4. 16 <i>Video klip Wonderland Indonesia</i>	44
Gambar 4. 17 <i>Video klip Wonderland Indonesia</i>	44
Gambar 4. 18 <i>Video klip Wonderland Indonesia</i>	45
Gambar 4. 19 <i>Video klip Wonderland Indonesia</i>	46
Gambar 4. 20 <i>Video klip Wonderland Indonesia</i>	47
Gambar 4. 21 <i>Video klip Wonderland Indonesia</i>	47
Gambar 4. 22 <i>Video klip Wonderland Indonesia</i>	48
Gambar 4. 23 <i>Video klip Wonderland Indonesia</i>	48
Gambar 4. 24 <i>Video klip Wonderland Indonesia</i>	48
Gambar 4. 25 <i>Video klip Wonderland Indonesia</i>	48

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Wonderland Indonesia karya Alffy Rev merupakan salah satu video klip yang mengangkat keberagaman budaya dari Indonesia. Video klip tersebut memuat berbagai informasi secara visual tentang karya seni, budaya, nasional. Diantaranya: seni tari, musik, upacara ritual, bangunan tradisi, pakaian tradisi, dan lainnya. Target *audience* Wonderland Indonesia ini diperuntukkan bagi warga dalam negeri dan luar negeri. Mulai kalangan anak-anak hingga orang dewasa. Video klip tersebut dikemas dengan sembilan lagu daerah yaitu dari Kalimantan Selatan, Sulawesi Utara, Papua, Riau, Sumatera Barat, Bali, Jawa Barat, Nusa Tenggara Timur dan Jawa Tengah. Kalimantan dengan lagu Paris Barantai, Sulawesi Utara dengan lagu Sipatokaan, Papua dengan lagu Sajojo, Riau dengan lagu Soleram, Sumatera Barat dengan lagu Kampuang Nan Jauh Dimato, Bali dengan lagu Janger, Jawa Barat dengan lagu Manuk Dadali, Nusa Tenggara Timur dengan Anak Kambing Saya, dan dari Jawa Tengah lagu Tak Lelo Lelo Ledung. Menambahkan satu lagu nasional yaitu Bagimu Negri dan *voice* proklamasi dari presiden RI pertama yaitu Ir. Soekarno.

Keunikan visual video klip Wonderland Indonesia ini memiliki ciri khas dengan menggunakan efek visual Teknik CGI (*Computer Generated Imagery*). Fungsi visual CGI tersebut memunculkan kesan negeri ajaib (*wonderland*), khusus dalam penggambarannya. Contohnya : visualisasi

binatang ular yang melilit pohon yang tinggi tetapi ular tersebut memiliki sisik dengan motif batik, visualisasi rumah adat yang melayang, dan hewan laut yang bisa terbang. Latar tempat pada video klip ini dilakukan disatu tempat di pulau Bali. Walaupun lokasinya di pulau Bali namun mampu merealisasikan berbagai budaya dan adat yang terdapat di luar Bali, contohnya : budaya Kalimantan Selatan, Sulawesi Utara, Papua, Riau, Sumatera Barat, Jawa Barat Nusa Tenggara Timur dan Jawa Tengah. Visualisasi dari budaya tersebut ditampilkan dengan Teknik CGI. Seperti : Rumah Tongkonan dari Toraja, Rumah Gadang dari Sumatera Barat, Bale Kulkul dari bali, Meru Tumpang dari Bali, Bale Manten dari Bali, dan terdapat Candi Borobudur. Video klip tersebut juga diberi sentuhan CGI pada candi Borobudur, flora dan fauna, maupun efek, *colorgrading* pada setiap *scene* hingga kemunculan makhluk-makhluk unik. Rentetan efek visual CGI tersebut menegaskan nuansa negeri ajaib semakin kentara pada video klip.

Suksesnya video klip wonderland Indonesia karya Alffy Rev dengan kolaborasi Novia Bachmid sebagai vokalis sehingga video klip ini menjadi *trending* di twitter dengan 3.601 *tweet* sehari setelah rilis. Rilisnya video klip tersebut bertepatan dengan momen HUT RI ke 76 pada tanggal 17 Agustus 2021. Selanjutnya diikuti dengan *trending* nomor satu di youtube Indonesia dengan penonton sebanyak 3,5 juta setelah tiga hari rilis. Sampai saat ini memiliki *viewers* sebanyak 30 juta dengan tanda suka 2,9 juta dan

komentar positif sebanyak 231 ribu. Penayangan video klip ini didukung oleh Kemendikbud Ristek sebagai bentuk penghargaan karya anak bangsa.

Ternyata tidak hanya di Indonesia, video klip ini juga menjadi terkenal di youtube luar negeri, paling banyak antara lain: Jepang, Amerika, dan Korea. Mendapat video *reaction* yang positif dari youtuber berbagai negara. Berdasarkan penjelasan video klip Wonderland Indonesia, diyakini bahwa video klip tersebut memiliki kelebihan. Untuk itu perlu diinterpretasikan kembali apa saja keunikan dan keistimewaan penggambaran video ini. Berdasarkan data muncul permasalahan kenapa video ini disebut dengan Wonderland Indonesia? Kemudian, kenapa dipusatkan di Bali? Selanjutnya, apa saja simbol dan mitos yang terdapat dalam video klip Wonderland Indonesia?. Berdasarkan masalah diatas maka perlu dilakukan penelitian untuk merepresentasikan kembali keistimewaan visualisasi video klip Wonderland Indonesia karya Alffy Rev. Penelitian ini diarahkan kepada hal-hal yang berkaitan dengan budaya, simbol, dan mitos. Tujuannya untuk meungkap fungsi dan makna video klip Wonderland Indonesia.

B. Fokus Penelitian dan Pertanyaan penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, dapat diketahui fokus penelitian agar tidak terjadi penafsiran yang keliru dan keluar dari konteks. Maka penelitian ini berfokus pada kajian visual Video Klip Wonderland Indonesia karya Alffy Rev tahun 2021.

Berdasarkan hal diatas maka dapat disimpulkan pertanyaan penelitian yaitu “Bagaimana visualisasi simbol (warna, gesture dan karakter) serta mitos yang ada pada Video Klip Wonderland Indonesia karya Alffy Rev tahun 2021?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Menjelaskan persepsi visual Video Klip Wonderland Indonesia.
2. Menjelaskan hubungan visual video dengan representasi ragam budaya Indonesia pada Video Klip Wonderland Indonesia.
3. Menjelaskan simbol dan mitos yang terdapat pada video klip wonderland Indonesia.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat kepada pihak yang membutuhkan. Maka penulis menganalisis manfaat penelitian ini baik dari segi akademis dan praktis, sebagai berikut :

1. Manfaat secara akademis

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi dan menambah wawasan, terutama untuk mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam penciptaan karya gambar bergerak yang menarik, dan sebagai penambah kajian bagi penelitian selanjutnya mengenai representasi visual.

2. Manfaat secara praktis

Penelitian dilakukan dengan harapan dapat menambah pengetahuan bagi pelaku kreatif dalam penciptaan karya video yang menarik. Serta dapat memberikan pemahaman bahwa video klip dapat

menjadi media informasi dan promosi. Selain itu memberikan pemahaman kepada khalayak bahwa video klip dapat memberi informasi yang bermanfaat.