

## Studi Persepsi Representasi Budaya Indonesia dalam Video "Wonderland Indonesia" karya Alffy Rev

Quinela Wensky <sup>\*1</sup>, Alvanov Z. Mansoor <sup>2</sup>, Lies Neni Budiarti <sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,  
Institut Teknologi Bandung

Email: <sup>\*1</sup> [quinelawensky@gmail.com](mailto:quinelawensky@gmail.com), <sup>2</sup> [alvanov.mansoor@itb.ac.id](mailto:alvanov.mansoor@itb.ac.id),

<sup>3</sup> [lnenibudiarti@gmail.com](mailto:lnenibudiarti@gmail.com)

### Abstrak

*Video adalah sebuah bentuk media komunikasi visual yang banyak digunakan di abad 21. Diantara video yang beredar di platform video YouTube Indonesia, terdapat sebuah video yang berhasil mencapai trending nomor 1 dalam waktu tiga hari setelah publikasinya di tanggal 17 Agustus 2021. Video berjudul "Wonderland Indonesia" merupakan sebuah video yang penuh dengan unsur elemen visual dari budaya Indonesia. Dengan video tersebut sebagai objek kajian, penelitian ini dilakukan untuk mencari tahu bagaimana presentasi elemen dalam video mampu mempengaruhi persepsi penonton terhadap identitas dan representasi budaya Indonesia. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif-eksplanatif yang didukung oleh teori sinematografi, teori persepsi, dan model representasi "Circuit of Culture" oleh Stuart Hall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik sinematografi yang digunakan untuk mengolah budaya Indonesia menjadi elemen visual dalam video berdampak pada identitas dan representasi yang dihasilkan. Perbedaan pada penggunaan teknik sinematografi dan adaptasi budaya pada video menghasilkan representasi identitas Indonesia dari segi budaya, ideologi, dan kepercayaan spiritual pada sekuens awal, tengah, dan akhir video. Hasil studi ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan mengenai proses pengolahan budaya yang efektif untuk merepresentasikan budaya Indonesia dalam media video.*

**Kata Kunci**— Video, Wonderland Indonesia, Sinematografi, Persepsi, Representasi

### Abstract

*Video is a form of visual communication medium widely used in the 21st century. Among the videos circulating on the YouTube Indonesia video platform, one video managed to reach the number one trending spot within three days of its publication on August 17, 2021. The video entitled "Wonderland Indonesia" is a video full of visual elements taken from Indonesian culture. With the video as the object of study, the focus of this research is to examine how the presentation of elements in the video can influence the audience's perception of Indonesian culture representation and identity. The research was conducted using a descriptive-explanative method supported by cinematography theory, perception theory, and the "Circuit of Culture" representation model by Stuart Hall. The research's findings reveal that the cinematographic techniques used to portray Indonesian culture visually in the video have a significant impact on the resulting identity and representation. The use of diverse cinematographic techniques and cultural adaptations in videos result in different representations of Indonesian identity, including aspects of culture, ideology, and spiritual beliefs in the beginning, middle, and end sequences. It is hoped that the findings of this study will enhance the understanding of effective cultural processing required to represent Indonesian culture in video media.*

**Keywords**— Video, Wonderland Indonesia, Cinematography, Perception, Representation

## 1. PENDAHULUAN

Video adalah sebuah media komunikasi yang menggabungkan unsur elemen visual dengan auditori untuk menyampaikan suatu pesan<sup>[1]</sup>. Pada era digital abad 21 ini, video memainkan peran yang penting sebagai media komunikasi visual yang banyak digunakan<sup>[2]</sup>. Maraknya penggunaan video sebagai konten digital dapat dilihat melalui perkembangan salah satu *platform* video terkenal, *Youtube*. Menurut laporan *We Are Social* (2022), jumlah pengguna *Youtube* di Indonesia mencapai 139 juta pengguna. Jumlah akses *Youtube* di Indonesia juga menempati peringkat ke-dua dibawah *Google*<sup>[3]</sup>. Jumlah interaksi yang masif ini menunjukkan bahwa konten video, apabila viral, dalam *platform Youtube* mampu menyebar dan memiliki pengaruh yang luas.

Salah satu contoh fenomena video viral ini adalah video musik “*Wonderland Indonesia*” karya Awwalur Rizqi Al-Firori (Alffy Rev). Video yang dipublikasikan pada tanggal 17 Agustus 2021 oleh *channel* Alffy Rev ini mencapai nomor satu *trending* di *platform Youtube* Indonesia, dilansir dari berita di laman *kompas.com*<sup>[4]</sup>. Dikutip dari deskripsi unggahan video, proyek “*Wonderland Indonesia*” merupakan hasil kolaborasi dari *Rev Production*, *Dewatiantis Studio*, dan *Taru Production*, disutradarai oleh Alffy Rev dan didanai oleh Doni Salmanan. Tujuan produksi video adalah untuk “membuktikan bahwa pemuda Indonesia mampu membawa Indonesia ke level selanjutnya<sup>[5]</sup>.” Dalam video musik tersebut, terlihat representasi budaya Indonesia yang divisualisasikan berupa pemandangan, tarian, baju, dan rumah tradisional yang diiringi campuran musik daerah dengan *Electronic Dance Music* (EDM).

Kombinasi unik budaya lokal dan modern yang dihadirkan dalam video tidak hanya mencuri perhatian masyarakat lokal, namun juga internasional. Terlihat dari munculnya video berisi *youtuber* mancanegara yang memberikan reaksi terhadap video “*Wonderland Indonesia*,” seperti kolaborasi dua *channel* bernama NULOOK dan Rudi Oppa yang menghadirkan beberapa siswa Korea untuk memberikan reaksi mereka<sup>[6]</sup>. Video tersebut mencapai *views* sebanyak 1.746.375 juta kali dan 48.000 *likes* (dilihat pada 5 Mei 2023). Adapula video reaksi dari *channel* Justin Burke, seorang pelatih vokal dari Amerika Serikat, yang memberikan reaksi dan turut menganalisis unsur audionya<sup>[7]</sup>, dan mendapat total 1.843.624 *views* serta 78.000 *likes* (dilihat 5 Mei 2023). Selain itu, terdapat sebuah kompilasi video reaksi, digabung oleh *channel* 60scover, dengan statistik *engagement* tertinggi di *Youtube* sebanyak 2.808.737 *views* dan 47.000 *likes* (dilihat 5 Mei 2023)<sup>[8]</sup>. Video-video tersebut menunjukkan peningkatan ketertarikan penonton mengenai budaya Indonesia setelah menyaksikan video “*Wonderland Indonesia*”.

Fenomena video “*Wonderland Indonesia*” telah dikaji oleh sejumlah penulis dan diterbitkan. Firdaus Noor dan Della Hidayah<sup>[9]</sup> menjabarkan analisis semiotika masing-masing unsur budaya dan lirik lagu yang terdapat dalam video “*Wonderful Indonesia*,” Teguh Dwi Putranto dan Daniel Susilo<sup>[10]</sup> menganalisis bagaimana simbol budaya yang muncul dalam video dapat memperkuat pesan nasionalisme Indonesia yang ingin disampaikan, serta Khusnul Fatonah dan Ahmad Suyuti<sup>[11]</sup> yang mencari tahu bentuk representasi Indonesia melalui analisis semiotika pada unsur audio dan visualnya. Dalam penelitian ini, penulis bertujuan untuk mencari tahu bagaimana presentasi elemen dalam video mampu mempengaruhi persepsi penonton terhadap identitas dan representasi budaya Indonesia. Riset ini akan dilakukan dengan menganalisis video menggunakan teori persepsi, sinematografi, dan representasi.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah deskriptif-eksplanatif. Penelitian deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis video menggunakan teori sinematografi dan persepsi. Penelitian eksplanatif memperjelas sebab akibat dari hasil analisa video terhadap persepsi visual penonton melalui teori representasi Stuart Hall.

## 2.1. Sinematografi

Sinematografi adalah sebuah bidang ilmu terapan yang menjabarkan teknik penangkapan gambar yang kemudian akan digabung menjadi sebuah visual untuk menyampaikan suatu gagasan<sup>[12]</sup>. Berdasarkan teori sinematografi menurut Himawan Pratista, unsur sinematografi dapat dijabarkan menjadi tiga aspek<sup>[13]</sup>

### a. Kamera dan Film

Aspek ini meliputi tonalitas (warna dan pencahayaan), kecepatan gerak gambar, efek lensa, dan efek visual.

### b. Framing

Aspek ini meliputi batasan *frame* (layar), jarak kamera, *angle* kamera, pergerakan kamera, dan komposisi.

### c. Durasi Gambar

Durasi gambar adalah aspek berupa lamanya waktu muncul sebuah objek yang sedang ditangkap oleh kamera.

## 2.2. Persepsi

Persepsi adalah hasil interpretasi atau pemahaman subjektif yang diperoleh melalui proses pengolahan stimulus yang masuk melalui indra (penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap, dan peraba). Hasil interpretasi ini dapat berupa kesimpulan dari suatu data, tafsiran pesan, ataupun pemberian makna pada objek stimulus. Untuk analisis dalam kajian ini, penulis menguraikan faktor yang mempengaruhi persepsi, antara lainnya, faktor determinan utama dan stimulus<sup>[14]</sup>.

### a. Determinan Pribadi

Determinan pribadi melingkupi karakter target audiens yang dituju. Karakteristik audiens akan mempengaruhi pemahaman dan interpretasi target terhadap stimulus visual. Determinan ini melingkupi motivasi, tingkat adaptasi, sikap, dan rentang perhatian.

### b. Determinan Stimulus

Determinan stimulus merupakan faktor yang dapat dikendalikan untuk menangkap dan meningkatkan perhatian audiens. Faktor tersebut, terutamanya pada media video, muncul dalam bentuk persepsi visual penonton terhadap objek yang sedang ditonton. Rangkaian prinsip yang digunakan dalam proses persepsi visual disebut prinsip *Gestalt*<sup>[15]</sup>. Berikut merupakan beberapa prinsip yang akan digunakan dalam analisis ini.

#### 1) Prinsip kedekatan (*law of proximity*)

Prinsip kedekatan menggambarkan kecenderungan otak manusia untuk mengelompokkan elemen yang berdekatan sebagai suatu kesatuan atau kelompok.

#### 2) Prinsip ketertutupan (*law of closure*)

Prinsip ketertutupan merujuk kemampuan untuk merekognisi suatu pola saat melihat sebuah susunan elemen yang kompleks.

#### 3) Prinsip kemiripan (*law of similarity*)

Elemen atau objek dengan bentuk, ukuran, warna, maupun orientasi yang sama cenderung dikelompokkan sebagai satu kesatuan.

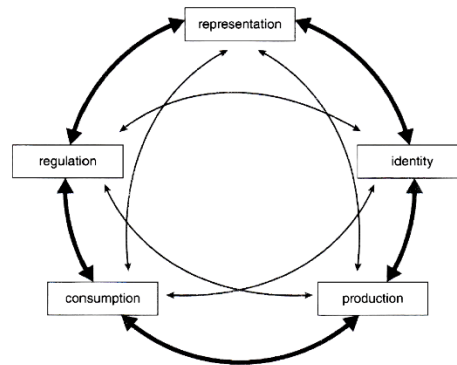
#### 4) Prinsip kontinuitas (*law of continuity*)

Kecenderungan otak manusia untuk menyatukan beberapa elemen atau objek menjadi sebuah lintasan yang sederhana, umumnya linear atau kurva.

## 2.3. Representasi Stuart Hall

Representasi adalah sebuah proses pengolahan bahasa (berupa simbol, kata, gambar, gestur, dan musik) yang digunakan untuk menyampaikan suatu konsep, gagasan, atau perasaan. Menurut *Stuart Hall*, budaya dan representasi memiliki kaitan yang erat antar satu sama lain. Partisipasi manusia terhadap suatu budaya memberikan suatu makna yang spesifik kepada objek tertentu. Makna yang diciptakan tersebar di lingkup sosial masyarakat

sebagai sebuah bentuk “bahasa” yang menghasilkan representasi terhadap suatu budaya<sup>[16]</sup>.



Gambar 1. Model “*Circuit of Culture*” oleh Stuart Hall [16]

“*Circuit of Culture*” merupakan sebuah skema yang dibuat untuk memetakan hubungan sosial antar manusia. Dalam model ini, interaksi sosial manusia dapat dibagi menjadi lima proses dengan hubungan timbal balik antar satu sama lain. Selain representasi, lima proses tersebut juga melingkupi regulasi, produksi, konsumsi, dan identitas. Berikut adalah definisi empat proses tersebut<sup>[17]</sup>.

**a. Regulasi**

Regulasi merupakan unsur kontrol (seperti peraturan, sistem, dan hukum) yang berfungsi menjaga integritas suatu budaya.

**b. Produksi**

Produksi adalah sebuah proses membentuk dan mengolah makna menjadi sebuah media untuk menyebarkan gagasan atau pesan yang diinginkan. Proses pengolahan makna tersebut disesuaikan menurut budaya keseharian masyarakat pada lokasi penyebaran media.

**c. Konsumsi**

Konsumsi adalah tahapan selanjutnya dari produksi, yakni penerimaan informasi oleh audiens. Informasi yang diterima oleh audiens akan dianalisis dan diinterpretasi oleh audiens untuk menciptakan makna yang baru.

**d. Identitas**

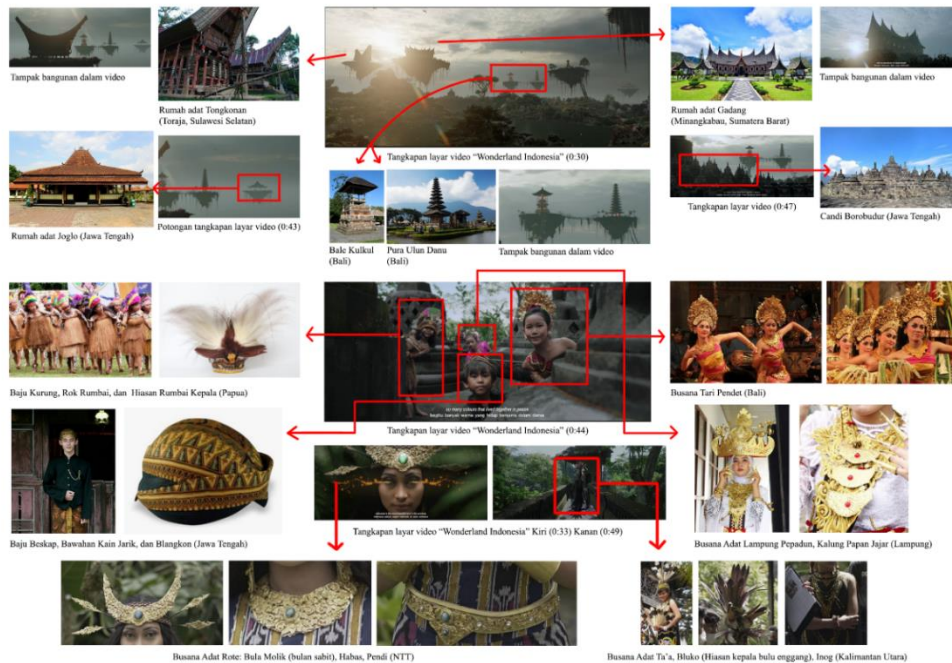
Identitas merupakan perasaan *sense of belonging* dalam diri individual yang dihasilkan dari pemaknaan aksi representasi suatu budaya. Identitas dipengaruhi oleh karakteristik, nilai, dan makna dibalik budaya yang direpresentasikan.

Model “*Circuit of Culture*” oleh Stuart Hall ini digunakan sebagai model utama untuk mengaplikasikan teori sinematografi dan teori persepsi dalam kajian. Pertama, tahapan produksi dan konsumsi dianalisis langsung dari bentuk budaya yang muncul dalam video. Teori sinematografi digunakan sebagai landasan dalam proses regulasi. Teori persepsi digunakan sebagai landasan dalam proses analisis identitas. Hasil analisis tersebut kemudian disatukan menjadi representasi melalui “*Circuit of Culture*”.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sekuens yang dibahas dalam penelitian ini diambil dari bagian awal, tengah, dan akhir video. Ketiga sekuens ini dipilih untuk dianalisis karena perbedaan tonalitas video dan unsur budaya yang direpresentasikan.

### 3.1. Sekuens Pembukaan Video “Wonderland Indonesia”



Gambar 2. Analisis visual budaya sekuens pembukaan video “Wonderland Indonesia” (00:00-01:00): Gambar Rumah Tongkonan<sup>[18]</sup>, Gambar Rumah Gadang<sup>[19]</sup>, Gambar Bale Kulkul<sup>[20]</sup>, Gambar Pura Ulun Danu<sup>[21]</sup>, Gambar Rumah Joglo<sup>[22]</sup>, Gambar Candi Borobudur<sup>[23]</sup>, Gambar Pakaian Adat Bali<sup>[24]</sup>, Gambar Pakaian Adat Papua<sup>[25]</sup>, Gambar Pakaian Adat Jawa Tengah<sup>[26]</sup>, <sup>[27]</sup>, Gambar Pakaian Adat Lampung<sup>[28]</sup>, Gambar Pakaian Adat NTT<sup>[29]</sup>, Gambar Pakaian Adat Kalimantan Utara<sup>[30]</sup>, <sup>[31]</sup>

## 1. Konsumsi dan Produksi

### a. Sumber Budaya

Dalam sekuens pembukaan tersebut, ditunjukkan beberapa arsitektur tradisional dari Indonesia. Bangunan yang ditunjukkan antara lainnya Tongkonan. Bale Kulkul, Pura Ulun Danu, rumah Joglo, rumah Gadang dan Candi Borobudur. Pada bagian tersebut, juga terdapat busana tradisional dari Lampung, Papua, Bali, dan Jawa.

### b. Adaptasi Video

Arsitektur tradisional Indonesia ditampilkan sebagai bangunan yang tertata di atas pulau-pulau melayang di udara. Tampak visual tersebut ditunjukkan setelah penonton melintas melalui kumpulan semak dan pohon di latar hutan. Busana tradisional dikenakan oleh sekumpulan anak-anak yang keluar dari balik stupa Candi Borobur.

## 2. Regulasi (Sinematografi)

### a. Kamera dan Film

Sekuens dimulai dengan suasana hutan yang gelap dan misterius. Suasana tersebut didorong dengan warna yang gelap dan cahaya minimal. Kecepatan gerak gambar meningkat seiring kamera bergerak menuju area terbuka. Pencahayaan pada *scene* dibuat lebih terang dibandingkan adegan dengan latar hutan. Terlihat juga sebuah silau cahaya yang muncul pada sisi kiri gambar saat kamera mencapai area terbuka. Rangkaian *shot* bangunan, candi, dan aktor memiliki tonalitas warna yang cerah dan cenderung kehijauan. Beberapa cuplikan juga memiliki pencahayaan *backlit* dari matahari di belakang objek.

**b. Framing**

Bagian awal sekuens menggunakan kamera dengan sudut pandang orang pertama. Melalui sudut pandang ini, pengamat dibawa melintasi hutan menuju area terbuka yang menunjukkan visualisasi pulau melayang. *Angle* yang digunakan mengarah kepada area hutan bawah terlebih dahulu sebelum *panning* ke *eye level*. *Framing* yang digunakan pada sekuens ini adalah paduan dari *medium shot* ke *extreme long shot*.

*Still shots* yang dekat dengan bangunan menggunakan pergerakan kamera *panning* dan *zoom* yang minimal. *Angle* yang digunakan adalah *eye level*. *Framing* yang digunakan pada kumpulan *still shot* adalah *long shot* (untuk bangunan) dan *medium shot* (untuk anak-anak).

Komposisi pada cuplikan sekuens pembukaan menggunakan gabungan dari komposisi simetris dan dinamis (mayoritas menggunakan *rule of third*). Transisi antara sekuens hutan dan area terbuka ditandai dengan melewati komposisi *frame within frame* yang dibuat oleh susunan pohon.

**c. Durasi Gambar**

Durasi pada adegan awal yang membawa penonton melintasi hutan merupakan sebuah *long take* (30 detik). Durasi pada adegan bangunan dan manusia merupakan kumpulan *short take* dengan durasi berkisar 2-5 detik per *shot*.

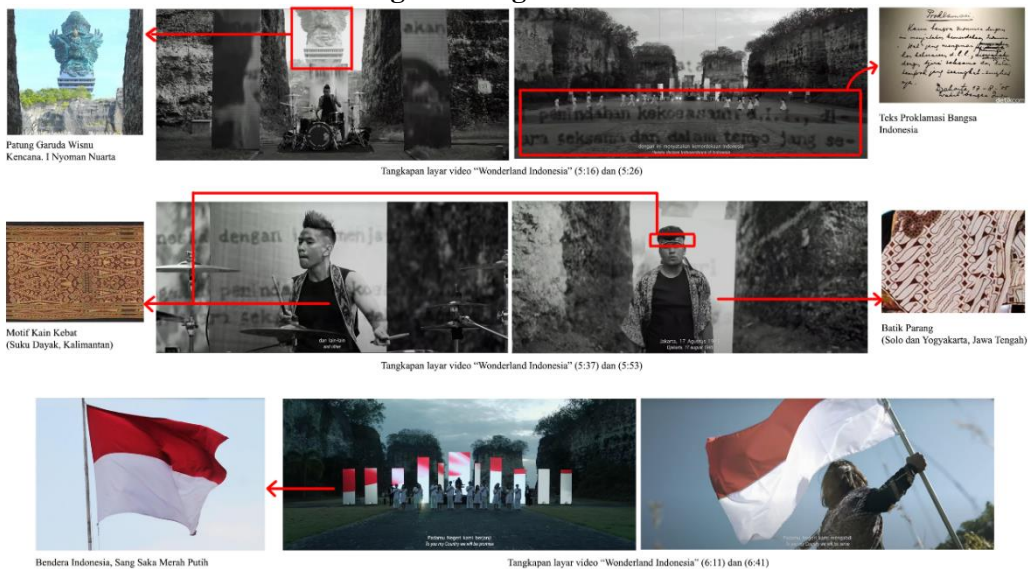
**3. Identitas (Persepsi)**

Penggunaan elemen visual dari beberapa daerah di Indonesia dalam video merupakan contoh aplikasi persepsi *gestalt*, kedekatan dan kemiripan, yang kemudian menghasilkan sebuah persepsi identitas dalam suatu kesatuan negara Indonesia. Ragam bangunan dan pakaian berfungsi sebagai unsur informasi parsial yang menekankan identitas Indonesia sebagai sebuah negara beranekaragam dan kaya dalam bidang budaya.

**4. Representasi**

Identitas Indonesia sebagai sebuah negara budaya dimunculkan oleh representasi karakter Indonesia yang tradisional. Dalam bagian pembukaan video, Indonesia direpresentasikan oleh elemen visual yang berkesan kuno. Corak budaya kuno ini dapat terlihat dari penggunaan elemen visual pemandangan alam yang rimbun, busana tradisional, dan arsitektur tradisional. Elemen visual tersebut juga berakibat pada citra Indonesia yang lebih tradisional dan terpendang eksotis.

### 3.2. Sekuens Proklamasi dan Lagu Kebangsaan



Gambar 3. Analisis visual budaya sekuens proklamasi dan lagu kebangsaan dalam video “Wonderland Indonesia” (05:15-07:08): Gambar Garuda Wisnu Kencana [32], Gambar Teks Proklamasi [33], Gambar Kain Kebat [34], Gambar Batik Parang [35], Gambar Sang Saka Merah Putih [36]

#### 1. Konsumsi dan Produksi

##### a. Sumber Budaya

Sekuens proklamasi ini diiringi audio dan teks proklamasi bangsa Indonesia. Para anggota *band* yang muncul dalam video juga terlihat menggunakan batik Parang dan kain Kebat dari suku Dayak. Sekuens diakhiri dengan sosok yang membawa bendera nasional Indonesia, Sang Saka Merah Putih. Di belakang panggung terlihat patung Garuda Wisnu Kencana.

##### b. Adaptasi Video

Teks proklamasi diadaptasi menjadi latar belakang pada potongan layar besar di belakang aktor. Teks dipotong menjadi cuplikan kata dan kalimat yang disesuaikan dengan iringan audio teks proklamasi. Teks proklamasi juga di-*overlay* di atas *shot* anggota *band*. Pada bagian belakang layar, terdapat patung Garuda Wisnu Kencana.

Corak tradisional batik Parang digunakan pada baju luaran yang digunakan oleh anggota *band*. Kain Kebat digunakan sebagai ikat kepala dan syal. Bendera Merah Putih ditampilkan sebagai latar belakang video dan dipegang oleh Alffy Rev pada bagian akhir sekuens. Terlihat juga para aktor dengan busana putih yang menyanyikan lagu “Bagimu Negeri” pada bagian ini.

#### 2. Regulasi (Sinematografi)

##### a. Kamera dan Film

Sekuens dimulai dengan transisi *film burn* yang mengubah video berwarna menjadi hitam putih. Bagian ini memiliki kontras antara hitam dan putih yang cukup tinggi. Bagian ini juga banyak menggunakan efek visual kusam, goresan hitam, *noise*, dan *film burn*. Efek visual juga dilengkapi oleh teks proklamasi yang di-*overlay*. Kombinasi efek tersebut memberikan kesan kuno atau *vintage* kepada video.



Gambar 4. Contoh penerapan efek visual dalam video

Pada saat audio berubah dari proklamasi menjadi lagu kebangsaan “Bagimu Negeri”, warna video kembali berubah dari hitam putih menjadi berwarna. Tonalitas warna dingin dan hangat membuat video terlihat kebiruan (pada *shot* di depan panggung) dan kehijauan (*shot* para aktor yang bernyanyi).

**b. Framing**

Bagian sekuens (berwarna hitam putih) menggunakan kombinasi pergerakan kamera *zoom*, *handheld camera*, dan *pan*. Kamera *zoom* dan *pan* digunakan pada *shot* dengan *framing extreme long shot* dan *long shot*. *Handheld camera* digunakan pada *close-up shots* yang menunjukkan detail permainan instrumen oleh anggota *band*. Efek *slow motion* diterapkan pada bagian akhir sekuens, yang menunjukkan perjuangan Alffy Rev mendaki bukit untuk menancapkan bendera Merah Putih.

Komposisi yang digunakan pada sekuens merupakan gabungan dari komposisi simetris dan dinamis. Komposisi simetris digunakan pada *shot* dengan banyak aktor ataupun *shot* individual anggota *band* di tengah panggung. Komposisi simetris juga banyak digunakan pada bagian akhir sekuens. Komposisi dinamis digunakan pada *close-up shots* anggota *band* (pembacaan teks proklamasi) dan aktor yang bernyanyi (lagu “Bagimu Negeri”).

**c. Durasi Gambar**

Durasi *shot* pada bagian ini mengikuti iringan musik dan pembacaan teks proklamasi. Pada sekuens berwarna hitam dan putih dimanfaatkan durasi gambar yang singkat untuk meningkatkan antisipasi klimaks. Sebaliknya, durasi gambar dengan iringan lagu “Bagimu Negeri” memiliki waktu yang lebih lama.

**3. Identitas (Persepsi)**

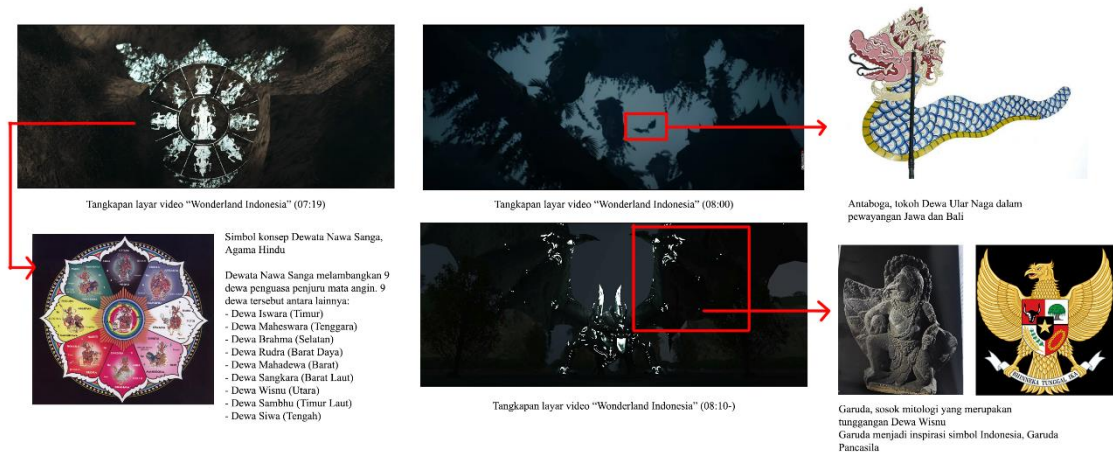
Persepsi *gestalt*, kedekatan dan kemiripan, dimanfaatkan melalui kategorisasi cuplikan video melalui tonalitas warna. Sekuens berdurasi dari menit ke 05:15 hingga 07:08 dapat dibagi menjadi dua kelompok utama, sekuens berwarna hitam putih dan sekuens berwarna. Kontinuitas pada transisi video, dari berwarna menuju hitam putih dan kembali ke berwarna, menunjukkan suatu cerita mengenai identitas ideologi Indonesia sebagai negara kesatuan.

**4. Representasi**

Bagian hitam putih dalam video merupakan representasi jiwa persatuan Indonesia yang lama, masa ketika Indonesia bersatu untuk lepas dari penjajahan dan akhirnya merdeka. Kesan ini ditekankan oleh penggunaan efek visual video yang dibuat layaknya sebuah rekaman film lama. Bagian ini juga diiringi oleh narasi Soekarno yang membacakan teks proklamasi.

Bagian berwarna dalam video merupakan representasi jiwa persatuan Indonesia yang sekarang. Indonesia yang terdiri dari berbagai keragaman namun masih tetap bersatu di bawah naungan bendera Merah Putih. Persatuan ini ditunjukkan oleh para aktor dengan busana putih yang sama. Identitas Indonesia di sini mengalami perubahan dari masa yang lalu ke masa yang modern. Meskipun zaman telah berubah, tetap terlihat bahwa semangat persatuan Indonesia masih belum berubah dari masa ke masa.

### 3.3. Sekuens Bangkitnya Sebuah Sosok Mitologi



Gambar 5. Analisis visual budaya sekuens bangkitnya sosok mitologi dalam video "Wonderland Indonesia" (07:09-08:15): Gambar Simbol Nawa Sanga [37], Gambar Antaboga [38], Gambar Garuda [39]

#### 1. Konsumsi dan Produksi

##### a. Sumber Budaya

Sekuens dimulai setelah Alffy Rev menancapkan Sang Saka Merah Putih di tanah. Pada sekuens muncul sebuah simbol berbentuk lingkaran dari agama Hindu, Nawa Sanga atau Surya Majapahit. Dibalik simbol tersebut, terlihat sosok mitologi dari pewayangan Jawa, Antaboga.

##### b. Adaptasi Video

Simbol Nawa Sanga disederhanakan bentuknya dan digunakan sebagai penanda bangkitnya sosok mitologi dalam video. Simbol dibuat berkilau seperti mendapatkan energi magis dari bendera yang ditancapkan kedalam tanah. Sosok Antaboga merupakan hewan mitologis berbentuk ular naga. Bentuk manifestasinya dalam video dikombinasikan dengan Garuda melalui penambahan sayap pada tubuhnya. Wujud Antaboga dalam video juga dimodernisasikan dengan tubuh utama yang berwarna hitam polos dan penambahan motif garis bersinar.

#### 2. Regulasi (Sinematografi)

##### a. Kamera dan Film

Sekuens ini menggunakan efek visual (*CGI*) untuk menunjukkan kebangkitan Antaboga dari bebatuan. Tonalitas warna yang digunakan pada sekuens sangatlah gelap namun tetap menjaga kontras antara gelap dan terang. Pencahayaan dalam video muncul secara menyeluruh dari langit yang *overcast* dan *backlit* dari layar di belakang panggung. Cahaya (dalam jumlah sedikit) juga memancar dari garis tubuh Antaboga yang bersinar.

##### b. Framing

Setelah bendera ditancapkan ke tanah, kamera mengikuti gerak aliran hijau yang muncul dari kerak-kerak tanah. Kamera kemudian bergerak dari *high angle* (mengarah ke tanah) ke *eye level* untuk menunjukkan simbol Nawa Sanga. Beberapa *shot* selanjutnya menggunakan *extreme long shot* untuk menampilkan Alffy Rev yang berdiri sendirian di atas panggung dan Antaboga yang sedang terbang menyelusuri langit. Pergerakan kamera yang digunakan adalah kombinasi dari *pan* dan *zoom*. *Close-up shot* digunakan untuk menunjukkan detail tanduk, ekor, dan sayap Antaboga. Adegan diakhiri dengan sebuah *long shot* dari Antaboga yang mendarat.

Komposisi yang digunakan pada sekuens ini merupakan kombinasi dari

komposisi simetris dan komposisi dinamis. Komposisi simetris digunakan pada *shot* Alffy Rev di atas panggung dan Antaboga ketika sedang awal terbang dan mendarat. *Angle* kamera *eye level* juga digunakan pada *shot* berisi Alffy Rev. *Shot* Antaboga yang sedang terbang menggunakan *angle* kamera *frog eye* (*extreme long shot*) dan *high angle* (*close up shot*)

**c. Durasi Gambar**

Durasi gambar pada awal adegan merupakan gabungan *short take* (durasi 5 detik) yang saling menyambung sehingga memberikan ilusi durasi gambar yang lebih lama. Durasi gambar setelahnya merupakan kumpulan *short take* (3-4 detik) yang semakin cepat mengikuti drop lagu *EDM*.

**3. Identitas (Persepsi)**

Sosok antaboga dalam video ini merupakan suatu bentuk modernisasi tokoh wayang menjadi seekor naga yang lebih modern. Naga merupakan sebuah sosok yang seringkali dipersepsikan sebagai sebuah hewan mitologis dari negara lain. Melalui menggunakan prinsip *gestalt* kontinuitas, dari rangkaian budaya hingga munculnya sosok mitologi, pengamat mampu menarik kesimpulan bahwa naga yang muncul berasal dari mitos Indonesia alih-alih adaptasi dari cerita luar. Penggunaan motif dari mitos dan agama di Indonesia pada sekuens ini menunjukkan identitas spiritual Indonesia.

**4. Representasi**

Identitas spiritual Indonesia direpresentasikan dengan penggunaan elemen dari mitos Indonesia. Contohnya adalah penggunaan simbol Nawa Sanga, sembilan dewa penjaga arah mata angin, di depan gua dan visualisasi sosok Antaboga yang bangkit dari tanah. Dalam mitos pewayangan Jawa dan Bali, Antaboga merupakan penjaga dunia bawah. Melalui kombinasi tubuh ular naga dengan sayap Garuda, Antaboga dalam video digambarkan sebagai penjaga dan pelindung tanah dan langit. Penggunaan elemen visual dari mitologi Indonesia ini menunjukkan karakter Indonesia yang spiritual. Hal ini juga memperlihatkan kepercayaan dan rasa hormat yang ditunjukkan rakyat terhadap sosok mitologi ataupun agama.

## 4. KESIMPULAN

Video “*Wonderland* Indonesia” merupakan sebuah contoh adaptasi budaya Indonesia yang berhasil merepresentasikan beragam aspek identitas Indonesia, mulai dari budaya, ideologi, hingga kepercayaan spiritual. Keberagaman representasi budaya Indonesia dalam video adalah sebuah hasil dari proses pengolahan material sumber, berupa budaya material dan immaterial. Proses pengolahan tersebut dapat dijabarkan melalui analisis sekuens awal, tengah, dan akhir video menggunakan model “*Circuit of Culture*”.

Hasil analisis menunjukkan bahwa sumber budaya diolah terlebih dahulu menggunakan teknik sinematografi seperti pergerakan kamera, *framing*, komposisi, efek visual, dan durasi gambar. Teknik sinematografi bekerja sebagai aspek regulasi yang kemudian ditampilkan dalam bentuk adaptasi elemen visual dalam video. Aspek regulasi memperkuat pesan atau gagasan yang ingin disampaikan dalam suatu sekuens. Contoh penggunaan teknik sinematografi seperti pergerakan kamera dapat dilihat dari penggunaan sudut pandang orang pertama yang diaplikasikan pada sekuens pembukaan video dan akhir video. Kamera sudut pandang orang pertama digunakan untuk membawa penonton terserap masuk mengikuti narasi video. Tonalitas warna pada video juga disesuaikan dengan kesan yang ingin dimunculkan. Tonalitas biru-hijau digunakan untuk menyoroti unsur budaya dan lingkungan. Tonalitas hitam-putih digunakan untuk sekuens video yang membawa penonton ke masa lalu. Penggunaan efek visual turut menekankan kesan spesifik dalam sekuens video. Contohnya aplikasi efek visual dapat dilihat pada penggunaan efek kusam, filter hitam putih, serta penambahan *noise* dan *film burn* yang memberikan kesan kuno pada sekuens proklamasi dalam video. Melalui aplikasi teknik

sinematografi dalam video, muncul gagasan mengenai karakter masyarakat Indonesia yang kemudian mempengaruhi aspek identitas dari sekuen video.

Gagasan identitas Indonesia yang ditangkap oleh penonton menjadi basis persepsi penonton terhadap sifat dan karakter Indonesia. Persepsi sifat dan karakter ini menghasilkan sebuah “makna” mengenai Indonesia sebagai objek yang dipersepsikan penonton. Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa korelasi antara budaya visual dan persepsi penonton dalam video “*Wonderland Indonesia*” merupakan bentuk representasi dari berbagai aspek identitas Indonesia yang dimunculkan dengan penggunaan teknik sinematografi.

## 5. SARAN

Penelitian ini merupakan sebuah kajian yang ditujukan untuk melengkapi riset mengenai pengaruh metode pengolahan budaya menjadi aset visual dalam video, beserta dampaknya terhadap identitas Indonesia yang direpresentasikan. Kajian ini dapat disempurnakan lebih lanjut pada penelitian selanjutnya dengan mewawancarai ataupun mengumpulkan respons dari penonton video “*Wonderland Indonesia*” mengenai kesan yang diterimanya setelah pemaparan stimulan visual budaya dalam video. Hasil tersebut kemudian dapat digunakan untuk mengkaji dan membandingkan lebih lanjut dampak dari pengolahan visual budaya dalam video terhadap persepsi penonton.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Widahyu, Cindy, 2021, *The Effectiveness Of Using Video as A Learning Media Online Learning to Improve Students’ Learning Motivation and Creative Thinking at Home during COVID-19 Pandemic*, Skripsi, Program Sarjana Matematika. Universitas Medan, Medan.
- [2] Lestari, Karunia Suci, Muhammad Arief Mujahid dan Muhamad Hadid Al Farabi, 2023, *Video Sinematografis Taman Tematik Sebagai Media Informasi Dan Promosi Disbudpar Kota Tangerang*, *MAVIB Journal*, Vol 4 No 1, Hal 47-60.
- [3] Kemp, Simon, 2022, *Digital 2022: Global Overview Report*, <https://datareportal.com/reports/digital-2022-global-overview-report>, diakses tanggal 23 Februari 2023.
- [4] Nursaniyah, Fitri, 2021, *Wonderland Indonesia Trending 1 YouTube*, *Novia Bachmid: Alhamdulillah Jiwa Nasionalisme Bangkit Halaman*, <https://www.kompas.com/hype/read/2021/08/21/095158666/Wonderland-indonesia-trending-1-youtube-novia-bachmid-alhamdulillah-jiwa?page=all>, diakses tanggal 16 Maret 2023.
- [5] Rev, Alffy, ‘*Wonderland Indonesia*’ by Alffy Rev (ft. Novia Bachmid), <https://www.youtube.com/watch?v=aKtb7Y3qOck>, diakses tanggal 16 Maret 2023.
- [6] NULOOK, Siswa Korea Shock Lihat ‘*Wonderland Indonesia*’ by Alffy Rev (ft. Novia Bachmid), <https://www.youtube.com/watch?v=GNnb2IDNua4&t=34s>, diakses tanggal 5 Mei 2023.
- [7] Burke, Justin, *Vocal Coach Justin Reacts to Wonderland Indonesia by Alffy Rev ft Novia Bachmid*, <https://www.youtube.com/watch?v=otzknkfdFE8>, diakses tanggal 5 Mei 2023.
- [8] 60scover, Mereka Tidak Percaya !!! – Reaksi Bule Melihat *Wonderland Indonesia* by Alffy Rev (ft. Novia Bachmid), <https://www.youtube.com/watch?v=X8IZJzO-m9I>, diakses tanggal 5 Mei 2023.
- [9] F. Noor and D. B. Hidayah, 2022, *Dialog Antar Budaya: Interpretasi Video Musik Wonderland Indonesia*, *Komunikatif: Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 11, No. 1, Hal. 38-49.
- [10] T. D. Putranto and D. Susilo, 2021, *Pesan Nasionalisme dalam Video Musik ‘Wonderland Indonesia’*, *Komunikatif: Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 10, No.2, Hal. 185-196.

- [11] K. Fatonah, A. Suyuti, ... J. N.-... E. J. I., 2022, *Representasi Indonesia Dalam Video Musik 'Wonderland Indonesia*, *Eduscience: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 7, No. 2, Hal. 86-94.
- [12] Utami, Nadia, 2021, *Analisis Unsur Sinematografi Dalam Membangun Realitas Cerita Pada Film Dua Garis Biru*, Tesis, Program Pasca Sarjana Studi Ilmu Komunikasi, Univ. Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, Riau.
- [13] H. Pratista, 2017, *Memahami Film*, Ed. 2, Montase Press, Yogyakarta.
- [14] L. Firyah, H. Nisa, A. Gracia, D. Purba, K. Nina, and P. Humae, 2022, *Kajian Persepsi Visual pada Iklan Youtube Kitkat Minibreakvideo3 Kakatua: Mentok Pasti Berlalu*, *Jurnal Desain*, Vol. 10, No. 1, Hal. 143-153.
- [15] Yogaprayuda, Yohanes dan Adeline Tandian, Erina, 2021, *Memahami Persepsi Penonton Melalui Pendekatan Psikologi Gestalt pada Film Joker (2019) Karya Todd Phillips*, *Jurnal IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru*, Vol. 11, No. 1, Hal. 28-40.
- [16] H. Stuart, E. Jessica, dan N. Sean, *Representation*, Ed. 2, Sage Publications, London.
- [17] D. Pratiwi and A. S. Perdana, 2019, *Circuit of Culture: Advocating Suicide Prevention and Eradication of Mental Illness Associated Stigma through 'Into The Light Indonesia' Campaign, Expose: Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 2, No. 2, Hal. 191-212.
- [18] Welianto, Ari, 2021, *Tongkonan, Rumah Adat Toraja Halaman*, <https://www.kompas.com/skola/read/2021/01/25/120000869/tongkonan-rumah-adat-toraja?page=all>, diakses tanggal 6 April 2023.
- [19] Welianto, Ari, 2021, *Rumah Gadang, Rumah Adat Minangkabau Sumatera Barat*, <https://www.kompas.com/skola/read/2021/01/14/120000069/rumah-gadang-rumah-adat-minangkabau-sumatera-barat>, diakses tanggal 6 April 2023.
- [20] Baihaki, Imam, 2019, *Menilik Keunikan Desain Arsitektur Bale Kulkul di Bali*, <https://www.kintamani.id/menilik-keunikan-desain-arsitektur-bale-kulkul-di-bali/>, diakses tanggal 6 April 2023.
- [21] Daniswari, Dini, 2022, *Pura Ulun Danu Beratan Bedugul: Daya Tarik, Harga Tiket, dan Jam Buka*, <https://denpasar.kompas.com/read/2022/12/30/171435278/pura-ulun-danuberatan-bedugul-daya-tarik-harga-tiket-dan-jam-buka?page=all>, diakses tanggal 6 April 2023.
- [22] H.S, Lukman, 2022, *Sejarah dan Filosofi Rumah Joglo*, <https://www.kompas.com/stori/read/2022/01/17/130000279/sejarah-dan-filosofi-rumah-joglo?page=all>, diakses tanggal 6 April 2023.
- [23] Susanto, Eko, 2022, *Peneliti Sebut Stupa Terawang di Candi Borobudur Tak Ada di Tempat Lain*, <https://www.detik.com/jateng/wisata/d-6353310/peneliti-sebut-stupa-terawang-di-candi-borobudur-tak-ada-di-tempat-lain>, diakses tanggal 6 April 2023.
- [24] Savitri, Isvara, 2021, *Mengenal Tari Pendet, Tarian Selamat Datang Milik Bali, Pernah Diklaim Oleh Malaysia*, <https://tribunmanadowiki.tribunnews.com/2021/03/15/mengenal-tari-pendet-tarian-selamat-datang-milik-bali-pernah-diklaim-oleh-malaysia?page=all>, diakses tanggal 6 April 2023.
- [25] A.N, Laeli, 2022, *Pakaian Adat Papua: Jenis, Keunikan, dan Filosofinya*, [https://www.gamedia.com/literasi/pakaian-adat-papua/#Jenis\\_Pakaian\\_Adat\\_Papua](https://www.gamedia.com/literasi/pakaian-adat-papua/#Jenis_Pakaian_Adat_Papua), diakses tanggal 6 April 2023.
- [26] Setyaningrum, Puspasari, 2022, *7 Pakaian Adat Jawa Tengah, Mulai dari Jawi Jangkep hingga Batik*, <https://regional.kompas.com/read/2022/12/05/070900578/7-pakaian-adat-jawa-tengah-mulai-dari-jawi-jangkep-hingga-batik?page=all>, diakses tanggal 6 April 2023.
- [27] Primasasti. Agnia, 2022, *Blangkon Solo vs Yogyakarta, Apa Bedanya?*, <https://surakarta.go.id/?p=24578>, diakses tanggal 6 April 2023.
- [28] Titi Kinapti, Tyas, 2021, *Keanggunan Wanita dalam Busana Adat Lampung Pepadun*, <https://www.merdeka.com/travel/keanggunan-wanita-dalam-busana-adat-lampung-pepadun.html>, diakses tanggal 13 April 2023.

- [29] Lisdy, Shelly, 2021, *Novia Bachmid Pakai 8 Baju Adat di MV 'Wonderland Indonesia.'*” <https://www.urbanasia.com/entertainment/novia-bachmid-pakai-8-baju-adat-di-mv-wonderland-indonesia-U40457>, diakses tanggal 13 April 2023.
- [30] Nur Fadilah, Aldi, 2021, *Wonderland Indonesia Berhasil Trending 1 YouTube, Novia Bachmid dan Alffy Rev Tuai Pujian*, <https://priangantimurnews.pikiran-rakyat.com/nasional/pr-1222436254/Wonderland-indonesia-berhasil-trending-1-youtube-novia-bachmid-dan-alfy-rev-tuai-pujian>, diakses tanggal 13 April 2023.
- [31] Sri Handayani, Riska, 2020, *2+ Pakaian Adat Kalimantan Utara (NAMA, PENJELASAN, GAMBAR)*, [https://www.selasar.com/pakaian-adat/kalimantan-utara/#a\\_Penutup\\_Kepala](https://www.selasar.com/pakaian-adat/kalimantan-utara/#a_Penutup_Kepala), diakses tanggal 13 April 2023.
- [32] Yudha, Pande, 2022, *Sensasi melihat panorama Pulau Bali dari lantai 23 Patung GWK*, <https://disparda.baliprov.go.id/sensasi-melihat-panorama-pulau-bali-dari-lantai-23-patung-gwk/2022/06/>, diakses tanggal 26 April 2023.
- [33] Arum Wibawana, Widhia, 2023, *Isi Teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dan Sejarah Perumusannya*, <https://news.detik.com/berita/d-6567532/isi-teks-proklamasi-kemerdekaan-indonesia-dan-sejarah-perumusannya>, diakses tanggal 26 April 2023.
- [34] Nathasya, Cecilia, 2022, *Berkenalan dengan Kain Kebat, Salah Satu Warisan Budaya dari Kalimantan Barat*, <https://www.kompasiana.com/ceciliatann16/6395e94408a8b50c1e5a6c92/berkenalan-dengan-kain-kebat-salah-satu-warisan-budaya-dari-kalimantan-barat>, diakses tanggal 26 April 2023.
- [35] Setyaningrum, Puspasari, 2022, *Mengenal Motif Batik Parang, Batik Larangan yang Tidak Boleh Sembarang Digunakan*, <https://yogyakarta.kompas.com/read/2022/12/06/135804178/mengenal-motif-batik-parang-batik-larangan-yang-tidak-boleh-sembarang?page=all>, diakses tanggal 26 April 2023.
- [36] Rachman, Ani, 2022, *Bendera Sang Saka Merah Putih: Sejarah dan Makna Warnanya*, <https://www.kompas.com/skola/read/2022/08/30/070000569/bendera-sang-saka-merah-putih--sejarah-dan-makna-warnanya?page=all>, diakses tanggal 26 April 2023.
- [37] Baihaki, Imam, 2019, *9 Dewa Pada Konsep Dewata Nawa Sanga dalam Kepercayaan Masyarakat Hindu Bali*, <https://www.kintamani.id/mengenal-konsep-dewata-nawa-sanga-dalam-kepercayaan-masyarakat-hindu-bali/>, diakses tanggal 8 Mei 2023.
- [38] H.P, Rakhmad, 2020, *Antaboga, Dewa Ular Naga dalam Dunia Wayang Jawa*, <https://news.detik.com/berita/d-5228149/antaboga-dewa-ular-naga-dalam-dunia-wayang-jawa>, diakses tanggal 27 April 2023.
- [39] Mulyadi, Ujung, 2021, *Garudhamukha Lancana, Inspirasi Garuda Pancasila | Museum Nasional Indonesia*, <https://www.museumnasional.or.id/arca-garuda-3794>, diakses tanggal 27 April 2023.