

# MAKNA ALIENASI DALAM VIDEO KLIP “SAMPAH - SAMPAH DUNIA MAYA”

**Rivanto**

**Ilmu Komunikasi, Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Komputer Indonesia, JL Dipati Ukur No. 112-116, Lebak Gede, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat 40132, Indonesia**

*E-mail:*

[Rivanto47@gmail.com](mailto:Rivanto47@gmail.com)

## ***Abstract***

*This study aims to analyze the meaning of alienation contained in the video clip of "Sampah-Sampah Dunia Maya" by Marcello Tahitoe which was released in 2018.*

*This research is a qualitative study using semiotic analysis of John Fiske. The analysis is done by dividing the research object into three sequences, namely sequence prologue, sequence ideological content, and epilogue sequences, which are then dissected based on John Fiske's "The codes of television" theory. The meaning of alienation is analyzed through three levels, namely the level of reality, the level of representation, and the level of ideology.*

*The results of this study concluded that the meaning of alienation contained in the video clip of "Sampah-Sampah Dunia Maya" by Marcello Tahitoe can be seen through the level of reality encoded through costumes, expressions, behavior and environment, then the level of representation such as shooting techniques, and music then transmitted to conventional codes such as characters and settings, and the level of ideology which ultimately means the meaning of alienation leads to the theory or concept of alienation Karl Marx, where Marx says that the cause of alienation is capitalism.*

*Suggestions for the community especially music lovers are expected to better interpret the meaning of a song, not only enjoy the music but the message that the songwriter wants to convey is ignored. The community is also expected to be more sensitive and critical of what is happening in their social environment.*

*Keywords: Alienation, Semiotics, John Fiske, Ideology*

## **Abstrak**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis makna alienasi yang terkandung dalam video klip “Sampah-Sampah Dunia Maya” karya Marcello Tahitoe yang dirilis pada 2018.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan analisis semiotika John Fiske. Analisis dilakukan dengan membagi objek penelitian menjadi tiga *sequence*, yaitu *sequence prolog*, *sequence ideological*

*content*, dan *sequence epilog*, yang kemudian dibedah berdasarkan teori “*The codes of television*” milik John Fiske. Makna alienasi dianalisis melalui tiga level, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi.

Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa makna alienasi yang terkandung dalam video klip “Sampah-Sampah Dunia Maya” karya Marcello Tahitoe dapat dilihat melalui level realitas yang dikodekan lewat kostum, ekspresi, perilaku dan lingkungan, lalu level representasi seperti teknik pengambilan gambar, dan musik yang kemudian ditransmisikan ke dalam kode konvensional seperti karakter dan *setting*, serta level ideologi yang pada akhirnya makna alienasi ini bermuara pada teori atau konsep alienasinya Karl Marx, dimana Marx mengatakan bahwa penyebab dari adanya alienasi adalah kapitalisme.

Saran untuk masyarakat khususnya para penikmat musik diharapkan dapat lebih memaknai arti dari sebuah lagu, bukan hanya menikmati alunan musiknya saja tetapi pesan yang ingin disampaikan penulis lagu malah terabaikan. Masyarakat juga diharapkan untuk lebih peka dan kritis terhadap apa yang terjadi di lingkungan sosialnya.

Kata kunci: Alienasi, Semiotika, John Fiske, Ideologi

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

Alienasi berawal dari kata Alien yang memang bermakna asing dan bermakna tidak jauh dari keterbuangan, tercabut dari realitas sosial, kesendirian dan sebagainya. Alienasi melibatkan pengasingan dari (atau kekecewaan dengan, atau kurangnya kepercayaan pada) dunia sosial yang lebih besar atau diri sendiri. Istilah ini telah menyiratkan: ketidakberdayaan, pengasingan diri, ketidaknormalan, isolasi (atau keterasingan budaya), dan tidak ada artinya. Alienasi merupakan isu yang sangat menarik untuk dibahas, karena alienasi dapat berkaitan dengan agama, dunia sosial, individualisme, bahkan kapitalisme.

Di era media sosial ini, secara sadar maupun tidak, kita pasti pernah mengalami yang namanya alienasi. Kita teralienasi dengan dunia sosial, hanya karena media sosial. Ironi memang, tapi itulah kira-kira realitas sosial yang digambarkan dalam video klip “Sampah - Sampah Dunia Maya”.

“Sampah - Sampah Dunia Maya” merupakan sebuah lagu yang diciptakan oleh penyanyi asal Indonesia yaitu Marcello Tahitoe. Setelah sekian lama, Marcello Tahitoe atau lebih dikenal dengan nama Ello

kembali ke dunia musik lewat single yang bertajuk, “Sampah - Sampah Dunia Maya”. Single ini mengusung genre rock dengan menghadirkan permainan distorsi gitar dan lirik yang apa adanya. Lagu “Sampah - Sampah Dunia Maya” dirilis oleh Ello pada tanggal 10 Agustus 2018. Bersamaan dengan rilisnya single tersebut, Ello sekaligus mengunggah video lirik dari lagu tersebut di akun YouTube miliknya. Sedangkan, Official Music Video-nya baru diunggah pada tanggal 3 Oktober 2018 dan sudah ditonton lebih dari 300 ribu kali.

“Sampah - Sampah Dunia Maya” adalah sebuah karya yang mengambil perhatian terhadap dunia digital saat ini, khususnya media sosial. Ello melihat banyak orang yang menggunakan media sosial tidak sesuai fungsinya. Media sosial kini memang dijadikan sebagai tempat untuk menumpahkan perasaan, pendapat bahkan mengkritisi suatu isu yang sedang terjadi. Selain wadah untuk eksistensi, saat ini media sosial juga menjadi wadah untuk mencari dan berbagi informasi. Namun, tidak semua informasi yang ada terjamin kebenarannya, bahkan banyak orang yang tidak mengontrol apa yang dituangkan ke dalam media sosial.

Video klip yang berdurasi 5 menit 25 detik tersebut merupakan video klip yang berkonsep dimana video klip ini lebih banyak

menampilkan sisi artistik yang disertai dengan sentuhan alur cerita dan imajinasi daripada aksi pemusiknya. Agak berbeda dengan liriknya yang secara terang-terangan mengecam “mereka” yang bersembunyi dengan mengatasnamakan media sosial, video klipnya menceritakan seseorang yang memiliki adiksi akut terhadap smartphone. Dimana adiksi akut tersebut membuat dirinya teralienasi dengan dunia sosial, bahkan dengan dirinya sendiri.

Ketika suatu karya berkaitan dengan yang namanya alienasi, maka para seniman tersebut biasanya bermaksud menyampaikan kepada para audiens mereka bahwa karya tersebut terkait dengan suatu keadaan yang buruk dalam hidup manusia modern.

Dalam video klip “Sampah - Sampah Dunia Maya”, terlihat media sosial Instagram menjadi sorotan. Terdapat beberapa adegan dimana Ello yang berperan sebagai pemeran utama menunjukkan perilaku membandingkan dan kecewa (*compair and despair*). Kekecewaannya terhadap realita yang diakibatkan media sosial, membuat Ello teralienasi. Ello teralienasi dengan dunia sosial, juga dengan dirinya sendiri.

Isu alienasi yang terdapat dalam video klip tersebut sangat relevan dengan keadaan masyarakat saat ini, membuat peneliti tertarik untuk meneliti video klip “Sampah - Sampah Dunia Maya” dan menganalisis serta membedah makna yang terkandung lebih dalam lagi.

Video klip yang merupakan media komunikasi massa, juga merupakan bagian dari media elektronik dan memiliki karakteristik seperti film. Video klip merupakan media komunikasi massa yang mengandung simbol dan tanda, sehingga video klip dapat diteliti atau dibedah dengan sudut pandang semiotika. Video klip merupakan media massa yang bersifat audio visual, sehingga tanda yang ada dalam video

klip “Sampah - Sampah Dunia Maya” berbentuk kompleks atau banyak perpaduan jenis tanda sekaligus dalam waktu bersamaan seperti, audio, teks dan visual.

Dalam kode-kode televisi yang diungkapkan dalam teori John Fiske yaitu *The Code of Television*, menyatakan bahwa peristiwa yang ditayangkan dalam dunia televisi atau dalam hal ini yaitu video klip, telah dikodekan oleh kode-kode sosial yang terbagi dalam tiga level yaitu level realitas, level representasi dan level ideologi.

Peneliti memilih menggunakan analisis semiotika John Fiske dengan tujuan dapat mengupas dan membedah makna-makna yang terkandung dalam video klip “Sampah - Sampah Dunia Maya”, ditinjau dari level realitas, level representasi, dan level ideologi.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Alienasi dalam Video Klip “Sampah - Sampah Dunia Maya” (Analisis Semiotika John Fiske mengenai alienasi dalam Video Klip Sampah - Dunia Maya karya Marcello Tahitoe)”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

“Bagaimana Alienasi dalam Video Klip Sampah - Sampah Dunia Maya karya Marcello Tahitoe dilihat berdasarkan Analisis Semiotika menggunakan metode John Fiske?”

## **1.3 Maksud dan Tujuan**

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis makna alienasi yang terkandung di dalam video klip “Sampah - Sampah Dunia Maya” karya Marcello Tahitoe dilihat berdasarkan analisis semiotika menggunakan pisau bedah atau metode milik John Fiske.

## 1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi penelitian-penelitian selanjutnya khususnya penelitian serupa dengan analisis semiotika John Fiske yang diaplikasikan pada video klip.

## 2. Kajian Pustaka dan Kerangka Pemikiran

### 2.1 Kajian Pustaka

#### 2.1.1 Alienasi

Alienasi merupakan istilah yang memiliki makna yang cukup luas. Alienasi berawal dari kata Alien yang memang bermakna asing dan bermakna tidak jauh dari keterbuangan, tercabut dari realitas sosial, kesendirian dan sebagainya. Dari sudut pandang ilmu sosiologi, alienasi memiliki beberapa karakteristik yaitu, *powerlessness* (ketidakberdayaan), *meaninglessness* (tidak berarti), *normlessness* (tidak ada norma), *social isolation* (terisolasi secara sosial), dan *self-estrangement* (keterasingan diri), Seeman (dalam Fishman dan Langman, 2013). Karakteristik tersebut menggambarkan bahwa orang yang teralienasi, adalah orang yang tidak berdaya, menderita dan dapat dikatakan tidak bermakna.

Alienasi menyangkut pengertian yang menyakitkan tentang isolasi, keraguan diri, dan frustrasi. (Schact, 2016:xvii). Alienasi seolah-olah memiliki makna yang buruk, makna yang berkaitan dengan penderitaan. Hal paling banyak yang bisa diperoleh dari istilah alienasi adalah bahwa bagaimanapun, istilah tersebut menyangkut persoalan ‘menjadikan sesuatu asing’ (‘mengalienasi’ sesuatu). (Schact, 2016:85).

Dalam sudut pandang filsafat kita mendapatkan pengertian dari Hegel. Hegel mengkarakterisasikan alienasi sebagai penyerahan (*surrender*), pelepasan

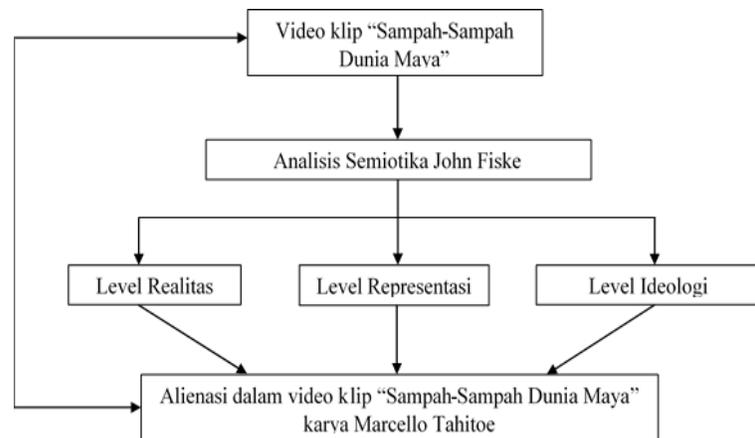
(*relinquishment*), pencampakan (*renunciation*) atau pengorbanan (*sacrifice*) (Schact, 2016:85).

Sedangkan, Marx mempunyai sudut pandang lain mengenai alienasi. “Alienasi adalah nyata, tidak hanya dalam fakta bahwa kehidupan saya adalah milik orang lain, tetapi juga bahwa sesuatu kekuatan bengis yang menguasai semua hal” Karl Marx (dalam Schact, 2016:120). Marx mengatakan bahwa alienasi terjadi karena disebabkan oleh adanya Kapitalisme.

Alienasi merupakan isu yang sangat menarik untuk dibahas, karena alienasi dapat berkaitan dengan agama, dunia sosial, individualisme, bahkan kapitalisme.

### 2.2 Kerangka Pemikiran

Peneliti menggunakan analisis semiotika John Fiske untuk membedah makna alienasi yang terdapat dalam video klip “Sampah-Sampah Dunia Maya”. Makna alienasi tersebut dibedah berdasarkan tiga level yang ada dalam teori Kode Televisi John Fiske, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi. Berikut alur pemikiran peneliti:



## 3. Objek dan Metode Penelitian

### 3.1 Objek Penelitian

Penelitian ini berfokus pada makna alienasi yang terkandung dalam video klip

yang berjudul "Sampah - Sampah Dunia Maya" karya Marcello Tahitoe yang dirilis pada 2018.

### 3.2 Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan analisis semiotika John Fiske. Dalam penelitian ini, peneliti juga menggunakan Narasi Propp yang bertujuan untuk memudahkan analisis dengan membagi video klip ke dalam tiga *sequence*, yaitu *sequence prolog* (*preparation and compilation*), *sequence ideological content* (*transference and struggle*), dan *sequence epilog* (*return and recognition*).

## 4. Hasil dan Pembahasan

### 4.1 Analisa Hasil Penelitian

Dalam tahap ini, peneliti akan menganalisa video klip "Sampah-Sampah Dunia Maya" berdasarkan *sequence* yang dibagi menjadi tiga *sequence*, yaitu *sequence prolog*, *sequence ideological content*, dan *sequence epilog*. Masing-masing *sequence* dianalisa berdasarkan teori kode televisi John Fiske, yaitu melalui level realitas, level representasi dan juga level ideologi.

#### 4.1.1 Analisa Video Klip "Sampah-Sampah Dunia Maya" Pada *Sequence Prolog*

*Sequence Prolog* merupakan *sequence* pertama yang terdiri dari *Sequence prolog* adalah *sequence* pembuka yang dibagi menjadi dua bagian yaitu *preparation* dan *complication*. *Preparation* adalah tahap pembentukan cerita, pengenalan tokoh dan situasi awal dalam cerita. Sedangkan *complication* adalah tahap yang menunjukkan permasalahan atau kesulitan yang dihadapi oleh tokoh.

#### A. Level Realitas Pada *Sequence Prolog*

Dalam level realitas ini, terdapat kode-kode yang mengandung makna alienasi diantaranya yaitu Kostum, Lingkungan Ekspresi, dan Perilaku

#### B. Level Representasi Pada *Sequence Prolog*

Dalam level representasi, makna alienasi dalam *sequence prolog* ditopang atau didukung oleh kode representasional yaitu kamera atau teknik pengambilan gambar.

#### C. Level Ideologi Pada *Sequence Prolog*

Di dalam *sequence* ini peneliti melihat adanya satu objek yang menyimbolkan ideologi kapitalisme, yaitu *smartphone*. Jika ditarik ke asalnya, *smartphone* merupakan produk kapitalisme.

#### 4.1.2 Analisa Video Klip "Sampah-Sampah Dunia Maya" Pada *Sequence Ideological Content*

*Sequence Ideological Content* adalah *sequence* tengah yang dibagi menjadi dua bagian yaitu *transference* dan *struggle*. *Transference* merupakan tahap perjalanan tokoh melaksanakan misinya. Sedangkan *struggle* adalah perjuangan tokoh utama dalam melakukan perlawanan terhadap yang menjadi lawannya di film tersebut.

#### A. Level Realitas Pada *Sequence Ideological Content*

Dalam level ini makna alienasi terlihat dalam kode-kode seperti Pakaian, Lingkungan, Ekspresi, dan Perilaku.

#### B. Level Representasi Pada *Sequence Ideological Content*

Dalam level ini, makna alienasi dipertegas dengan kode-kode representasional seperti Kamera (teknik pengambilan gambar) serta Musik yang kemudian di transmisikan ke dalam kode-

kode konvensional seperti *Setting* dan Karakter.

### **C. Level Ideologi Pada *Sequence Ideological Content***

Pada *sequence ideological content*, nuansa atau ideologi kapitalisme makin terasa dengan munculnya karakter baru. Karakter ini digambarkan sebagai orang-orang yang memiliki kekuasaan, dan dapat bertindak semena-mena. Peneliti interpretasikan tiga karakter baru ini sebagai kaum kapitalis, kaum pemilik modal, atau kaum borjuis. Sedangkan karakter Ello yang digambarkan tertindas dan tidak berdaya, peneliti interpretasikan sebagai kaum buruh, *working class*, atau kaum proletar.

#### **4.1.3 Analisa Video Klip “Sampah-Sampah Dunia Maya” Pada *Sequence Epilog***

*Sequence Epilog* adalah *sequence* akhir yang dibagi menjadi dua bagian yaitu *return* dan *recognition*. *Return* merupakan kembalinya tokoh utama dari misi yang telah ia jalankan. Sedangkan *recognition* adalah tahap penyelesaian dari masalah yang dihadapi tokoh.

#### **A. Level Realitas Pada *Sequence Epilog***

Kode-kode yang mengandung makna alienasi dalam *sequence* ini diantaranya adalah Gestur, Ekspresi, dan Perilaku.

#### **B. Level Representasi Pada *Sequence Epilog***

Dalam level ini makna alienasi dipertegas lewat kode-kode representasional yaitu Kamera dan *Editing*.

#### **C. Level Ideologi Pada *Sequence Epilog***

Pada *sequence* terakhir yaitu *sequence epilog*, kapitalisme muncul kembali lewat bentuk *smartphone*. Dalam adegan terakhir di *sequence* ini, *smartphone* digambarkan bersinar seolah-olah

*smartphone* tersebut memiliki kekuatan yang besar.

## **4.2 Pembahasan**

Pada tahap ini, peneliti akan membahas hasil penelitian lebih dalam lagi mengenai makna alienasi yang terkandung dalam video klip “Sampah-Sampah Dunia Maya” berdasarkan tiga kode televisi John Fiske, yaitu level realitas, level representasi dan level ideologi.

### **4.2.1 Level Realitas**

Pada *Sequence Prolog*, Ello digambarkan sebagai seorang tahanan yang dipenjara. Hal ini dapat dilihat lewat pakaian Ello yang bermotif strip hitam putih. Seperti kata Umberto Eco dalam Barnard (2011;i), “Pakaian merupakan alat semiotika, mesin komunikasi”. Melalui pakaian, kita dapat mengidentifikasi identitas seseorang. Pakaian dengan motif atau corak strip hitam putih digunakan Amerika Serikat sebagai baju tahanan. Dengan adanya kesamaan tersebut, peneliti mengidentifikasi Ello sebagai seorang tahanan.

Selain pakaian, lingkungan yang terdapat di *sequence prolog* juga turut menggambarkan Ello sebagai seorang tahanan. Ruangan yang sempit juga sederhana dan dibatasi oleh pagar teralis cukup jelas menggambarkan bahwa Ello sedang berada di sebuah sel tahanan atau penjara. Disini terlihat jelas bahwa Ello sedang mengalami yang namanya alienasi. Alienasi menyangkut pengertian yang menyakitkan tentang isolasi, keraguan diri, dan frustrasi. (Schact, 2016:xvii). Ello dapat dikatakan teralienasi karena ia sedang terisolasi. Ello terisolasi dengan masyarakat karena ia sedang berada di dalam sel tahanan atau penjara. Maka dari itu, disini Ello teralienasi dengan masyarakat luar.

Di akhir *sequence prolog*, tepatnya pada fungsi *compilation* dimana merupakan tahap munculnya permasalahan atau kesulitan yang dialami tokoh, terdapat adegan dimana Ello yang sedang menikmati sarapannya, tiba-tiba berhenti dan menyingkirkan makanannya setelah melihat makanan yang terlihat lebih lezat dan mewah di layar *smartphone*-nya. *Smartphone* tersebut membuat Ello mengalami perubahan perilaku dan ekspresi yang signifikan. Ello seketika tidak nafsu makan, padahal beberapa detik sebelumnya Ello terlihat sangat lahap memakan sarapannya. Sesaat setelah melihat gambar makanan yang terlihat lebih lezat di layar *smartphone*-nya, Ello kemudian menatap sarapan miliknya dengan alis yang mengerut, seolah-olah mempertanyakan “makanan apa ini?” Makanan atau sarapan milik Ello tersebut terasa asing dan menjadi sesuatu yang asing bagi Ello. Hal ini dipertegas dengan tindakan Ello yang berhenti makan dan menyingkirkan sarapannya.

Hal paling banyak yang bisa diperoleh dari istilah alienasi adalah bahwa bagaimanapun, istilah tersebut menyangkut persoalan ‘menjadikan sesuatu asing’ (‘mengalienasi’ sesuatu). (Schact, 2016:85). Jika mengacu pada pernyataan Schact, maka sebenarnya dalam adegan tersebut telah terjadi yang namanya alienasi. Disini sarapan Ello teralienasi dengan diri Ello.

Selain itu, jika dilihat dari sudut pandang ilmu sosiologi, alienasi memiliki beberapa karakteristik yaitu, *powerlessness* (ketidakberdayaan), *meaninglessness* (tidak berarti), *normlessness* (tidak ada norma), *social isolation* (terisolasi secara social), dan *self-estrangement* (keterasingan diri). Seeman (dalam Fishman dan Langman, 2013). Dalam adegan terakhir tersebut, Ello sudah tidak mau memakan makanannya, sehingga makanan Ello dianggap sudah tidak berarti lagi bagi Ello. Disini muncul

karakteristik alienasi yaitu *meaninglessness* (tidak berarti).

Dalam *sequence prolog* ini, peneliti menemukan dua makna alienasi yang tampak, yang pertama adalah bahwa Ello teralienasi dengan masyarakat dikarenakan Ello merupakan seorang tahanan dan berada di sebuah penjara, yang kedua adalah bahwa makanan Ello menjadi asing dan teralienasi dari diri Ello akibat pengaruh dari *smartphone*-nya.

Dalam *sequence* kedua yaitu *ideological content*, setting berubah dan muncul tokoh lain. Dalam *scene* yang terdapat pada *sequence* kedua ini, Ello digambarkan berada di sebuah ruangan dengan latar belakang putih, bersama tiga tokoh lain. Dilihat dari segi kostum, disini Ello berpakaian layaknya pasien rumah sakit jiwa dengan keadaan lengan yang terikat, sedangkan tiga orang yang berada di hadapan Ello mengenakan pakaian yang amat rapih, dengan setelan kemeja dan jas. Pemilihan kostum ini menimbulkan perbedaan yang mencolok. Ello menjadi satu-satunya tokoh yang menggunakan pakaian yang berbeda. Disini muncul karakteristik alienasi seperti yang disebutkan oleh Seeman sebelumnya, yaitu *self-estrangement* (keterasingan diri). Perbedaan pakaian tersebut menjadikan Ello sebagai orang yang terasingkan.

Di dalam adegan ini, ekspresi Ello menggambarkan bahwa ia sedang kesakitan. Terlihat dari matanya yang tertutup, juga mulutnya yang terbuka seolah-olah sedang merintih atau teriak kesakitan. Berbeda dengan Ello, ketiga orang lain yang berada satu ruangan dengan Ello malah menggambarkan ekspresi bahagia. Senyuman dan tawa kecil, mengekspresikan kebahagiaan mereka melihat Ello tersiksa. Ello yang tidak berdaya berusaha melepaskan diri dari pakaian yang membelenggunya. Ello memberontak dan melakukan berbagai upaya namun tak membuahkan hasil. Lagi-lagi

disini muncul karakteristik alienasi menurut Seeman, yaitu *powerlessness* (ketidakberdayaan). *Sequence ideological content* ini, menggambarkan dengan jelas bagaimana tokoh Ello merupakan manusia yang teralienasi.

Terakhir, dalam *sequence epilog*, terdapat juga adegan yang mengandung makna alienasi. Pada *sequence* ini, Ello kembali ke kamar atau sel tahannannya. Dalam salah satu adegan, Ello terlihat merapatkan kedua telapak tangannya dan mengisyaratkan bahwa ia memohon ampun, dan juga menyerah. Hegel mengkarakterisasikan alienasi sebagai penyerahan (*surrender*), pelepasan (*relinquishment*), pencampakan (*renunciation*) atau pengorbanan (*sacrifice*) (Schact, 2016:85). Jika dikaitkan dengan pernyataan Hegel tersebut, tentu adegan diatas mengandung makna alienasi. Dalam adegan dimana Ello terlihat memohon ampun dan menyerah, sesuai dengan salah satu karakteristik alienasi menurut Hegel yaitu penyerahan (*surrender*).

Video klip “Sampah-Sampah Dunia Maya” memiliki banyak tanda-tanda yang merujuk pada makna alienasi. Tanda-tanda yang merujuk pada makna alienasi tersebut muncul lewat kode-kode sosial yang terdapat pada level realitas, seperti pakaian/kostum, ekspresi, gestur, perilaku dan lingkungan. Realitas yang dimunculkan di video klip “Sampah-Sampah Dunia Maya” mungkin terlihat seperti berlebihan atau dilebih-lebihkan, namun esensi dari realitas yang ada tersebut sebenarnya benar-benar terjadi dalam kehidupan masyarakat.

#### 4.2.2 Level Representasi

Dalam tahap ini, peneliti akan membahas level representasi berdasarkan kode-kode representasional yang dimaksudkan Fiske, seperti teknik pengambilan gambar, editing, musik, yang

kemudian ditransmisikan kedalam bentuk kode konvensional seperti setting, dialog, aksi, karakter dan lain-lain. Namun, peneliti akan memfokuskan pada kode-kode yang mengandung atau mendukung adanya makna atau unsur alienasi, diantaranya teknik pengambilan gambar, musik, editing, seting dan juga karakter.

Kode yang pertama adalah teknik pengambilan gambar. Teknik pengambilan gambar yang digunakan dalam video klip “Sampah-Sampah Dunia Maya” meliputi teknik *Long Shot*, *Medium Shot*, *Medium Close Up*, *Close Up*, *Dolly In* dan *Dolly Back*. Teknik *Long Shot* digunakan untuk mengambil keseluruhan gambar ruangan Ello. Teknik *Long Shot* menggambarkan suasana ruangan Ello yang sempit dan sederhana dimana Ello sedang teralienasi. Selanjutnya ada *Medium Shot*. Teknik ini menggambarkan ekspresi dan kegiatan yang sedang dilakukan Ello juga karakter lain.

Teknik lain yang digunakan adalah *Medium Close Up*. Teknik *Medium Close Up* membuat pengambilan gambar menjadi detail. Teknik ini membuat apa yang ada di layar *smartphone* Ello terlihat jelas. Selain itu teknik ini juga memberikan detail perubahan ekspresi Ello yang signifikan.

Terakhir ada teknik *Dolly Back* (*Medium Close Up –Medium Shot*). *Dolly Back* merupakan gerakan kamera yang menjauhi objek. Pada adegan ini, kamera yang mulanya mengambil gambar wajah Ello dengan teknik *Medium Close Up*, perlahan menjauh dan memperluas gambarnya menjadi *Medium Shot*. Gambar yang awalnya hanya fokus di Ello kian melebar dan menggambarkan suasana serta apa yang terjadi sebenarnya. Teknik ini menggambarkan bahwa kenyataannya Ello sedang terpenjara dan teralienasi.

Kode representasional selanjutnya adalah musik. Pada *sequence ideological*

*content*, peneliti menemukan potongan lirik lagu “Sampah-Sampah Dunia Maya” yang memiliki kaitan dan benang merah dengan video klipnya. Selain memiliki benang merah, potongan lirik tersebut juga mengandung unsur atau karakteristik alienasi. Lirik tersebut merupakan bagian *chorus* dari lagu “Sampah-Sampah Dunia Maya”.

*Sampah-sampah Dunia Maya*

*Harus Dimusnahkan Selamanya*

*Biarkan Aku Hidup Tenang*

*Jauh Dari Kalian Semuanya*

Potongan lirik tersebut dinyanyikan atau muncul bertepatan pada saat munculnya karakter baru yaitu karakter antagonis. Musik sebagai kode representasional ditransmisikan ke dalam kode konvensional yaitu sebagai pembentukan karakter.

Dalam video klip ini terdapat dua karakter utama yaitu karakter protagonist dan karakter antagonis. Karakter protagonisnya merupakan Ello, yang digambarkan sebagai orang yang tertindas, tersiksa, tidak berdaya, dan teralienasi. Sedangkan karakter antagonisnya adalah tiga orang yang Ello sebut dalam liriknya sebagai “Sampah”. Karakter ini digambarkan berpenampilan rapih, dengan kostum setelan kemeja dan juga jas. Karakter ini digambarkan sebagai orang-orang yang memiliki kekuasaan, dan dapat bertindak semena-mena. Karakter ini juga digambarkan sebagai orang-orang yang bersenang-senang diatas penderitaan orang lain.

Kode selanjutnya adalah seting. Dalam *sequence ideological content*, terjadi perpindahan seting atau latar yang diperjelas dan diperkuat dengan teknik pengambilan gambar yang digunakan yaitu *Dolly In (Close Up)*. Teknik *Dolly In* yang membuat kamera maju bergerak mendekati Ello,

menggambarkan seolah-olah penonton masuk kedalam isi kepala atau pikiran Ello.

Di dalam dunia perfilman, terdapat kontinuiti waktu, yaitu penggambaran mengenai waktu, seperti masa lalu, masa sekarang, masa depan dan kondisi waktu tertentu (*conditional time*). *Conditional time* merupakan kontinuiti waktu yang biasanya dipakai untuk menggambarkan mimpi buruk, fantasi tokoh dalam cerita, ingatan seseorang akan peristiwa traumatik dan sebagainya. Peneliti menginterpretasikan bahwa perpindahan seting tersebut merupakan penggambaran fantasi atau imajinasi tokoh yang ada dalam cerita yaitu Ello, yang disebabkan oleh peristiwa yang traumatik.

Kode representasional yang terakhir merupakan editing. Di akhir adegan dalam *sequence epilog*, terdapat editing yang menggambarkan seolah-olah *smartphone* Ello bercahaya atau bersinar. Hal tersebut merepresentasikan bahwa *smartphone* yang terdapat di video klip “Sampah-Sampah Dunia Maya” merupakan suatu tujuan dan memiliki kekuatan yang besar.

Dalam level representasi ini, kode-kode representasional sangat berkaitan dan saling mendukung. Kode-kode representasional yang ditransmisikan ke dalam kode konvensional memberi titik terang mengenai makna alienasi yang terkandung dalam video klip “Sampah-Sampah Dunia Maya”, yang selanjutnya akan dibedah dan dibahas lebih mendalam pada tahap level ideologi.

#### **4.2.3 Level Ideologi**

Seperti yang sudah peneliti katakan pada sub-bab sebelumnya, jika berbicara soal alienasi, tidak pantas rasanya jika tidak menyeret atau melibatkan orang yang mempopulerkan istilah tersebut, siapa lagi jika bukan Karl Marx. Marx berpendapat bahwa alienasi disebabkan oleh kekuatan luar yang bengis dan kejam.

“Alienasi adalah nyata, tidak hanya dalam fakta bahwa kehidupan saya adalah milik orang lain, tetapi juga bahwa sesuatu kekuatan bengis yang menguasai semua hal” Karl Marx (dalam Schact, 2016:120)

Kekuatan bengis ini adalah perangkat hukum yang mengatur modal dan pasar. Kekuatan bengis yang dimaksud merupakan kapitalisme. Kapitalisme dianggap sebagai penyebab dari adanya alienasi. Di dalam *sequence* pertama yaitu *sequence prolog*, peneliti melihat adanya satu objek yang menyimbolkan ideologi kapitalisme, yaitu *smartphone*. Jika ditarik ke asalnya, *smartphone* merupakan produk kapitalisme. Lebih lanjut lagi, pada adegan dimana Ello memulai sarapan, Ello terlihat sangat lahap dan menikmati makanannya. Sama seperti halnya ekspresi Ello yang berubah, perilakunya juga berubah. Perilaku Ello berubah ketika melihat gambar makanan yang terlihat mewah dan lezat di layar *smartphone*-nya. Ello seketika terlihat tidak nafsu makan dan menyingkirkan makanannya.

Hal ini menunjukkan bahwa *smartphone* sangat memengaruhi perilaku Ello. Selain itu, adegan ini menandakan bahwa *smartphone* tersebut memiliki kekuatan yang sangat kuat sehingga dapat memengaruhi dan mengubah perilaku Ello. Dengan adanya kekuatan yang kuat tersebut, peneliti semakin yakin bahwa *smartphone* ini mewakili kekuatan bengis yang dimaksud Marx, yaitu kapitalisme.

Selanjutnya pada *sequence ideological content*, nuansa atau ideologi kapitalisme makin terasa dengan munculnya karakter baru. Karakter ini digambarkan sebagai orang-orang yang memiliki kekuasaan, dan dapat bertindak semena-mena. Peneliti interpretasikan tiga karakter baru ini sebagai kaum kapitalis, kaum pemilik modal, atau kaum borjuis. Sedangkan karakter Ello yang digambarkan

tertindas dan tidak berdaya, peneliti interpretasikan sebagai kaum buruh, *working class*, atau kaum proletar.

Pada *sequence* ini Ello berjuang dengan mencoba melawan, mencoba lepas dari belenggu yang ada pada dirinya. Disini Ello tidak dapat beraktifitas sesuai kehendaknya karena terbelenggu. Secara tidak langsung aktifitas Ello menjadi milik orang lain yaitu karakter antagonis yang peneliti interpretasikan sebagai kaum pemilik modal.

Pada *sequence* terakhir yaitu *sequence epilog*, terdapat salah satu adegan, dimana Ello terlihat merapatkan kedua telapak tangannya dan mengisyaratkan bahwa ia memohon ampun, dan juga menyerah. Hegel mengkarakterisasikan alienasi sebagai penyerahan (*surrender*), pelepasan (*relinquishment*), pencampakan (*renunciation*) atau pengorbanan (*sacrifice*) (Schact, 2016:85). Jika dikaitkan dengan pernyataan Hegel tersebut, tentu adegan diatas mengandung makna alienasi. Dalam adegan dimana Ello terlihat memohon ampun dan menyerah, sesuai dengan salah satu karakteristik alienasi menurut Hegel yaitu penyerahan (*surrender*).

“Ketika orang-orang menyerahkan kontrol pekerjaan mereka pada sesama manusia, Marx mengamati bahwa para pekerja tersebut mungkin dimotivasi oleh suatu hasrat untuk memperkaya diri seperti kaum kapitalis.”(Schact. 2016:146)

Namun, jika Ello direpresentasikan sebagai buruh atau *working class*, maka dalam adegan tersebut Ello digambarkan menyerah dalam konteks pekerjaan seperti yang dikatakan Marx, dimana Ello menyerahkan kontrol pekerjaannya kepada sesama manusia yaitu kaum kapitalis, yang pada akhirnya Ello membiarkan dirinya teralienasi.

Di akhir *sequence epilog*, kapitalisme muncul kembali lewat bentuk *smartphone*. Dalam adegan terakhir di *sequence* ini, *smartphone* digambarkan bersinar seolah-olah *smartphone* tersebut memiliki kekuatan yang besar. Di akhir cerita, Ello yang seketika mendengar *smartphone*-nya berbunyi, Ello tiba-tiba terdiam sejenak dan langsung bergegas mengambil *smartphone*-nya. *Sequence* ini diakhiri dengan Ello yang mengangkat *smartphone*-nya yang bersinar. Hal ini seolah-olah menggambarkan bahwa Ello sedang menyembah *smartphone*-nya, dalam kata lain, Ello memutuskan untuk tunduk kepada kapitalisme yang ia tidak bisa lawan karena kekuatannya besar sekali.

## 5. Kesimpulan dan Rekomendasi

### 5.1 Kesimpulan

#### 5.1.1 Level Realitas

Makna alienasi yang terkandung dalam video klip “Sampah-Sampah Dunia Maya” karya Marcello Tahitoe dapat dilihat melalui kode-kode yang terkandung dalam level realitas. Kode-kode yang memiliki kandungan makna alienasi tersebut diantaranya, *dress* (kostum), *gesture* (gerak tubuh), *expression* (ekspresi), *behavior* (perilaku) dan juga *environment* (lingkungan). Kode-kode tersebut saling menopang dan berkaitan satu sama lain sehingga terbentuknya suatu makna yaitu alienasi.

#### 5.1.2 Level Representasi

Makna alienasi yang terkandung dalam video klip “Sampah-Sampah Dunia Maya” karya Marcello Tahitoe dapat dilihat melalui kode-kode yang terkandung dalam level representasi. Kode-kode yang terkandung dalam level representasi terdiri dari kode-kode representasional, diantaranya teknik pengambilan gambar (kamera), dan

musik yang kemudian ditransmisikan menjadi kode-kode konvensional seperti *character* (karakter), dan *setting* (latar). Kode-kode tersebut mempertegas makna alienasi yang sebelumnya sudah terlihat pada level realitas.

#### 5.1.3 Level Ideologi

Video klip “Sampah-Sampah Dunia Maya” karya Marcello Tahitoe, bila ditinjau melalui level ideologi maka akan mengarah dan mengerucut ke teori atau konsep alienasinya Karl Marx, dimana dalam bukunya yang berjudul *Economic and Philosophic Manuscripts of 1844*, Karl Marx mengatakan bahwa alienasi disebabkan oleh kapitalisme. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan realitas yang ada dan sebenarnya sudah dikodekan. Realitas yang terdapat dalam video klip ini bukanlah realitas yang apa adanya, namun sudah disisipkan kode-kode ideologi, diantaranya ideologi kapitalisme.

### 5.2 Rekomendasi

Analisis semiotika John Fiske yang asal mulanya ditujukan untuk menganalisis program televisi, cukup sulit jika diaplikasikan pada video klip dikarenakan kompleksnya kode-kode yang terdapat pada teori kode televisinya Fiske. Alternatifnya dapat menggunakan analisis semiotika lain seperti semiotikanya Roland Barthes, atau menggunakan metode lain seperti analisis wacana kritis.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Achmad, Haqi. 2012. *My Life as Video Music Director*. Jakarta: Bentang Pustaka.
- Ardianto, Elvinaro. 2007. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

- Barnard, Malcolm. 2011. *Fashion Sebagai Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Effendy, Heru. 2009. *Mari membuat film: Panduan menjadi produser*. Jakarta: Erlangga
- Fiske, John. 2007. *Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Fiske, John. 2011. *Television Culture, Second Edition*. London: Routledge.
- Nugroho, Sarwo. 2014. *Teknik Dasar Videografi*. Yogyakarta: ANDI
- Ramdani, Zaka. 2015. *Gesture, Mengungkap Makna di Balik Bahasa Tubuh Orang Lain dari Mikoekspresi Hingga Makroekspresi*. Yogyakarta: PT Hamafira
- Rismawaty, dkk. 2014. *Pengantar Ilmu Komunikasi (Welcome To The World Of Communications)*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Schacht, Richard. 2016. *Alienasi: Pengantar Paling Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sumarno, 2008. *Dasar-dasar Apresiasi Film*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia (Grasindo).
- Surya, Desayu Eka, dkk. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi & Pelaksanaan Sidang Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*. Bandung: Fisip Unikom
- Sobur, Alex. 2013. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Vera, Nawiroh. 2014. *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia

### **Jurnal**

- Ahmadi, Agus. 2006. *Keberagaman Media Komunikasi Seni dan Kriya*. Gelar. Vol 4, No. 2. 199-216.
- Sobur, Alex. 2007. *Karya Seni sebagai Media. Proses Berkesenian = Proses Berkomunikasi*. Vol 8, No. 2. 211-220.

### **Skripsi**

- Samuel, Melvhin. 2014. *Representasi Dialektika Hitam dan Putih Dalam Video Klip Superfine*
- Aditya W, Yoga. 2015. *Rasisme Dalam Film Selma*
- Maharani, Sania H.P. 2016. *Representasi Feminisme dalam Video Klip (Analisis Semiotika John Fiske tentang Feminisme dalam Video Klip Taylor Swift "Blank Space")*